



**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V
MI TAHFIDZ AL ASYHAR KEDUNGKANDANG MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
PUSPITA ANGKY QILADAH
NPM. 21901013058**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2023**

ABSRTAK

Qiladah, Puspita Angky. 2023. *Analisis Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang, Pembimbing 1: Dr Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd

Kata Kunci: Dampak, Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial Siswa, Interaksi Sosial

Gadget adalah salah satu alat elektronik yang berukuran relatif kecil dan memiliki fungsi khusus dan praktis penggunaannya. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak terlibat dengan gadget cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan di dunia virtual, mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain di kehidupan nyata. Ketergantungan ini dapat mengganggu konsentrasi belajar, partisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, dan bahkan kesehatan fisik dan emosional secara keseluruhan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget dalam perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama dalam bentuk gadget, telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan gadget oleh anak-anak semakin meningkat, dan hal ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk perkembangan sosial.

Metode penelitian yang digunakan adalah studi kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sampel penelitian ini terdiri dari siswa kelas V di MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang memiliki dampak yang kompleks. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi interaksi sosial siswa, baik secara positif maupun negatif. Penggunaan gadget yang terlalu intens dapat menyebabkan isolasi sosial, mengurangi kemampuan berkomunikasi secara langsung, dan mengganggu hubungan interpersonal. Namun, penggunaan gadget juga dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan teknologi, memperluas pengetahuan, dan memfasilitasi komunikasi jarak jauh.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada era teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang, penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan laptop telah menjadi hal yang umum di kalangan anak-anak. Menurut (Ameliola, 2013) mengemukakan bahwa Perkembangan teknologi dan perkembangan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi yang semakin canggih. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Berkembangnya teknologi informasi ini memudahkan manusia berkomunikasi satu dengan yang lainnya di seluruh penjuru dunia.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata penggunaan yaitu proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu. Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna (Castelluccio, 2007). Gadget adalah sebuah perangkat elektronik kecil media komunikasi moderen sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Waliid, 2019).

Secara umum, gadget adalah salah satu alat elektronik yang berukuran relatif kecil dan memiliki fungsi khusus dan praktis penggunaannya. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi

terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Gadget tersebut menawarkan berbagai kemudahan dan aksesibilitas yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam hal komunikasi, akses informasi, dan hiburan. Namun, penggunaan gadget oleh anak-anak juga menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya terhadap perkembangan sosial mereka.

Perkembangan sosial merupakan aspek penting dalam kehidupan anak-anak, karena melibatkan interaksi dengan teman sebaya, pengembangan keterampilan sosial, dan pemahaman tentang norma-norma sosial. Dalam konteks siswa madrasah ibtidaiyah, ini adalah periode yang kritis dalam pembentukan identitas sosial mereka. Rosalina (dalam Admin Ridwan 2017:2) menyatakan bahwa peserta didik MI adalah mereka yang berusia sekitar 6 s/d 12 tahun yang sedang menjalani tahap perkembangan masa anak-anak dan akan memasuki masa remaja awal. Pada masa ini sudah seharusnya anak madrasah ibtidaiyah mengisi waktunya dengan hal-hal yang dapat membantu mendorong perkembangan otak dan sosial anak seperti bermain dan belajar. Namun, penggunaan gadget yang berlebihan atau tidak terkendali dapat mempengaruhi secara negatif perkembangan sosial mereka. Yusuf (2006) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. perkembangan sosial adalah suatu proses dalam hubungan atau interaksi sosial untuk pencapaian kematangan serta proses pembelajaran untuk menyesuaikan diri. Perkembangan sosial menurut (Mayar, 2013), perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Ia mengartikan bahwa perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma, moral, dan tradisi: meleburkan diri menjadi satu

kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama. (Latifah, 2017), mengatakan bahwa karakteristik perkembangan seseorang berbeda-beda, tergantung faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang.

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak terlibat dengan gadget cenderung menghabiskan waktu yang berlebihan di dunia virtual, mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain di kehidupan nyata. Akibatnya, mereka mungkin kurang terlatih dalam berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Keterampilan dasar dalam berkomunikasi, seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, sangat penting dalam interaksi sosial yang sehat. Namun, anak-anak yang kecanduan gadget sering kali kekurangan keterampilan ini. Mereka mungkin lebih cenderung terpaku pada layar gadget mereka, tidak mampu memberikan perhatian penuh pada orang yang mereka ajak bicara, dan kurang mampu membaca dan menanggapi sinyal nonverbal yang ditampilkan oleh orang lain.

Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengurangi kesempatan anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya, keluarga, dan masyarakat sekitar. Aktivitas sosial seperti bermain di luar rumah, bermain dengan teman sebaya, atau terlibat dalam kegiatan keluarga mungkin terabaikan karena anak-anak lebih memilih untuk terpaku pada gadget mereka. Hal ini dapat mengurangi pengalaman mereka dalam membangun hubungan sosial, belajar bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Ketergantungan pada gadget juga dapat menyebabkan gangguan dalam komunikasi antara anggota keluarga. Ketika anggota keluarga terlalu fokus pada gadget mereka,

interaksi langsung yang bermakna dapat terabaikan. Komunikasi di antara anggota keluarga menjadi terbatas, dan kurangnya interaksi sosial yang sehat dapat mempengaruhi kualitas hubungan keluarga.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak dapat mengakibatkan isolasi sosial yang signifikan. Anak-anak yang terlalu fokus pada gadget cenderung mengisolasi diri dari interaksi sosial yang lebih tradisional. Mereka mungkin lebih memilih bermain game atau terlibat dalam aktivitas virtual dibandingkan terlibat dalam permainan kelompok, aktivitas luar ruangan, atau interaksi langsung dengan teman sebaya di luar konteks virtual. Isolasi sosial ini dapat memiliki dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak-anak. Dalam interaksi sosial yang lebih tradisional, seperti bermain dengan teman sebaya di luar ruangan, anak-anak memiliki kesempatan untuk belajar keterampilan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik. Mereka juga dapat belajar menghargai norma-norma sosial, mengenali emosi orang lain, dan mengembangkan empati.

Namun, ketika anak-anak terlalu fokus pada gadget mereka, interaksi sosial yang terjadi lebih sering melalui media sosial atau aplikasi pesan singkat. Interaksi semacam ini cenderung terjadi dalam lingkup virtual dan tidak melibatkan aspek fisik dan nonverbal yang penting dalam komunikasi interpersonal yang sehat. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka.

Selain itu, isolasi sosial akibat penggunaan gadget berlebihan juga dapat mempengaruhi hubungan dengan teman sebaya dan keluarga. Anak-anak yang lebih tertarik dengan gadget mereka mungkin menghabiskan waktu yang lebih.

sedikit dalam interaksi langsung dengan teman-teman mereka di luar konteks virtual. Mereka juga mungkin mengabaikan interaksi keluarga yang penting, seperti berbicara, makan bersama, atau berbagi pengalaman sehari-hari. Akibatnya, hubungan sosial yang lebih dalam dan kuat dapat terhambat.

Penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memperhatikan penggunaan gadget anak-anak dan memastikan bahwa mereka juga terlibat dalam interaksi sosial yang lebih tradisional. Mengatur batasan waktu dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan luar ruangan, permainan kelompok, atau interaksi langsung dengan teman sebaya dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Selain itu, penting juga untuk mengajarkan anak-anak tentang pentingnya membangun hubungan yang sehat dan mengenali nilai-nilai sosial dalam kehidupan nyata.

Selain dampak-dampak negatif yang telah disebutkan, penggunaan gadget yang tidak terkendali juga dapat berpotensi menyebabkan ketergantungan. Anak-anak mungkin menjadi terlalu terikat pada gadget mereka, sehingga mereka sulit memisahkan diri dari layar dan mengalami kesulitan mengatur waktu dengan baik antara penggunaan gadget dan kegiatan lainnya. Ketergantungan ini dapat mengganggu konsentrasi belajar, partisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, dan bahkan kesehatan fisik dan emosional secara keseluruhan.

Dengan memperhatikan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa madrasah ibtidaiyah. Dalam konteks ini, penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas 5 merupakan langkah penting dalam memahami konsekuensi dari perubahan perilaku anak-anak dalam era digital ini. Dengan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak ini, dapat diambil langkah-langkah yang efektif dalam mendukung perkembangan sosial yang sehat dan seimbang bagi siswa kelas 5, serta membentuk kebijakan yang mengatur penggunaan gadget yang bertanggung jawab dan peduli pada perkembangan sosial siswa. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana frekuensi penggunaan gadget oleh siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang?
2. Bagaimana perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang?
3. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan frekuensi penggunaan gadget oleh siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang.
2. Untuk menjelaskan perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang.
3. Untuk menjelaskan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pihak yang membacanya dan diharapkan dapat mengembangkan wawasan keilmuan serta untuk mendukung teori-teori yang ada, yang berhubungan dengan masalah yang diteliti khususnya tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru terkait dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial siswa, sehingga lebih tepat dan bijak dalam menggunakan gadget

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam proses terjun dilapangan.

E. Definisi Operasional

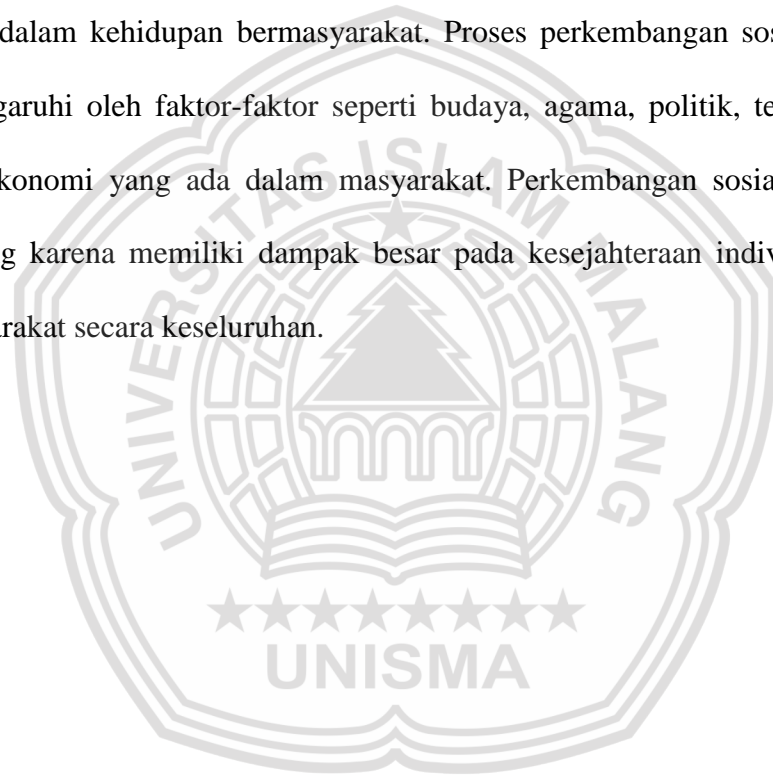
Dalam konteks penelitian atau studi, definisi operasional gadget mengacu pada pengertian yang spesifik dan dapat diukur mengenai apa yang dimaksud. Definisi operasional membantu dalam mengukur dan mengidentifikasi variabel-variabel yang berkaitan dengan gadget dengan jelas dan objektif.. Untuk mempermudah dan menghindari kesalahan dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi “Analisis dampak penggunaan gadget dalam perkembangan sosial siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang” maka perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Gadget

Gadget adalah sebuah perangkat elektronik yang digunakan untuk memudahkan aktivitas manusia dalam berbagai bidang seperti komunikasi, hiburan, atau pekerjaan. Gadget biasanya memiliki ukuran yang kecil dan portabilitas yang tinggi sehingga mudah dibawa dan digunakan di mana saja. Contoh gadget yang populer adalah smartphone, tablet, laptop, smartwatch, dan kamera digital. Gadget juga sering dikaitkan dengan teknologi terbaru dan inovasi dalam dunia elektronik, sehingga sering menjadi barang yang diminati oleh banyak orang.

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah proses pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada individu atau kelompok dalam interaksi sosial dengan lingkungan dan masyarakat sekitarnya. Proses ini mencakup kemampuan individu atau kelompok dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan orang lain. Perkembangan sosial melibatkan berbagai aspek seperti norma sosial, nilai, peran, status, konflik, dan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat. Proses perkembangan sosial juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti budaya, agama, politik, teknologi, dan ekonomi yang ada dalam masyarakat. Perkembangan sosial sangat penting karena memiliki dampak besar pada kesejahteraan individu dan masyarakat secara keseluruhan.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai “Analisis Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Sosial Siswa Kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang”. Serta masalah-masalah yang menjadi dasar tumpuan dalam penelitian yang dilakukan peneliti, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada siswa kelas V MI Tahfidz Al Asyhar Kedungkandang Malang tergolong menjadi tiga frekuensi yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Frekuensi tinggi menggunakan gadget 2-3 jam dalam sehari. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan sekolah untuk mengatur frekuensi dan durasi penggunaan gadget, serta memastikan bahwa siswa memanfaatkan gadget secara bijak.
2. Perkembangan sosial siswa dinilai cukup baik. Mereka tampak aktif dalam berinteraksi dengan teman sekelas dan menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa juga telah menunjukkan sikap saling menghormati dan empati terhadap orang lain. Sikap ini mencerminkan kematangan sosial mereka dan kemauan untuk menciptakan lingkungan yang harmonis. Siswa juga terlibat dalam kegiatan sosial yang diadakan pihak sekolah. Namun sejak adanya

penggunaan gadget, siswa mengalami perubahan komunikasi dan interaksi sosial baik secara verbal maupun nonverbal.

3. Penggunaan gadget berlebih secara keseluruhan berdampak secara signifikan terhadap perkembangan sosial siswa. Penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan siswa kecanduan bermain gadget. Selain itu penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung antara siswa. Selanjutnya, penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan konflik dan menghadapi masalah sosial. Lebih lanjut, kreativitas dan imajinasi siswa juga berkurang seiring maraknya penggunaan gadget, hal ini dikarenakan waktu siswa untuk bermain secara kreatif dan imajinatif telah habis digunakan untuk bermain gadget.

Dalam kesimpulan ini, penting untuk memahami bahwa penggunaan gadget tidak sepenuhnya negatif. Namun, harus ada keseimbangan yang tepat antara penggunaan gadget dan interaksi sosial di dunia nyata serta perkembangan keterampilan sosial dan kreativitas siswa. Sekolah dan orang tua memiliki peran yang signifikan dalam membimbing siswa menggunakan gadget dengan bijak dan memastikan penggunaannya tidak mengganggu perkembangan sosial yang sehat.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang di atas maka ada beberapa saran yang penulis perlu sampaikan antara lain yaitu:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran yang seimbang, sehingga siswa dapat memanfaatkannya sebagai alat pendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial.

2. Bagi Guru

Guru perlu memberikan contoh dan mendukung siswa untuk mengembangkan kegiatan kreatif di luar penggunaan gadget, seperti bermain di alam bebas, bermain peran, atau mengembangkan keterampilan seni.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua perlu terlibat secara aktif dalam mengawasi dan mengatur waktu penggunaan gadget di rumah, serta memberikan pengarahan yang tepat tentang kegunaan gadget dalam konteks sosial dan pendidikan. Mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget dengan mengajak mereka untuk berinteraksi dan berbicara tentang pengalaman yang mereka hadapi di dunia nyata.

4. Bagi Peneliti Sekanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa agar lebih memahami dampak penggunaan gadget dalam perkembangan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S. &. (2013). Perkebabangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Gobalisasi. *Universitas Brawijaya Malang*.
- Anggraini, E. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Jakarta: Serayu Publishing*.
- Castelluccio, M. (2007). Gadget. *An Essay*.<http://www.thefreelibrary.com/Gadgets--an+essay.-a0170115914> diakses pada 1 Juli 2023.
- Fahdian Rahmandani, A. T. (2018). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET (SMARTPHONE) TERHADAP KEPERIBADIAN DAN KARAKTER (KEKAR) PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 9 MALANG. *Jurnal Civic Hukum*.
- Gerungan, W. (2009). Psikologi Sosial. *Eresco. Jakarta*.
- Halawa, A. &. (2016). Hubungan Penggunaan Media Elektronik (Gadget) Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan, 5(2), 48-56*.
- Latifah, U. (2017). Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academia: Journal of Multidisciplinary Studies*.
- Matthew B. Miles, A. M. (2002). The Qualitative Researcher's Companion. *New Delhi: Sage Publication*.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. . DOI: .
- Moleong, L. J. (2007). Metode Peneliti Kualitatif. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 3(2), 167-188*. .
- Nurishan, J. (2011). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Pertiwi, M. S. (2018). Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai dan Kesehatan Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 3 (1), 28-34*. DOI: .
- Santrock, J. W. (2007). Remaja. *Edisi 11 Jilid 1. Jakarta: Erlangga*.
- Sarwono, S. &. (2009). Psikologi sosial. . *Jakarta: Salemba Humanika*.

- Setianingsih, E. S. (2019). Gadget “Pisau Bermata Dua” Bagi Anak?. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA) Vol. 1, No. 1.* .
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. *Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono. (2015). Memahami Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono.. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta.*
- Waliid, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. . *Skripsi. Universitas Negeri Makassar.*
- Witarsa, e. a. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurna Pendididkan Guru Sekollah Dasar, Vol. 6, No. 1. DOI:.*

