

THE USE OF GADGETS AND THE USERS OF PERSONALITY AT SMPN 3 PEKANBARU

Hidayati Admar¹, Elni Yakub², Rosmawati³

Email: hidayatiadmar17@gmail.com¹, elni_yakub@yahoo.com², rosandi5658@gmail.com³

No. Telp: 082288445843

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *The use of gadget already is the phenomena of the usual among students. A variety of the impact of the presence of gadget started can be felt. Indirectly this will lead to change the patterns of life of routine human and interaction in a society where they lived, is not an exception for students such as using gadget to access the adults. And it's the use of gadget until late at night resulted in the students sleepy in class while learning. This study aims to find out picture of the use of gadget and personality users. The students said users gadget in this study is if in a day. The subject in this study is the students who use gadget as many twenty seven people with purposive sampling. In this study instrument used is inquiries. The results of the study found an average of students use gadget at home after going home from school, in almost entirely playing gadget 4 until 6 hours a day, the kind of gadget most often used is smartphone. Most students use gadget for social media. The impact that is felt by students due to use gadget too long is sick irritation eyes. While on aspects of the personality of students who use gadget almost entirely having a personality of healthy like respect for the old man*

Key Words: *Gadget, Personality*

PENGGUNAAN *GADGET* DAN KEPRIBADIAN PENGGUNANYA DI SMP N 3 PEKANBARU

Hidayati Admar¹, Elni Yakub², Rosmawati³

Email: hidayatiadmar17@gmail.com¹, elni_yakub@yahoo.com², rosandi5658@gmail.com³

No. Telp: 082288445843

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penggunaan gadget sudah merupakan fenomena yang biasa di kalangan siswa. Berbagai dampak terhadap kehadiran gadget mulai dapat dirasakan. Secara tidak langsung hal ini akan mengakibatkan perubahan pola-pola kehidupan rutinitas manusia dan interaksi di dalam lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal, tidak terkecuali bagi siswa, seperti menggunakan gadget untuk mengakses situs dewasa. Selain itu penggunaan gadget sampai larut malam mengakibatkan siswa mengantuk di kelas saat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget dan kepribadian penggunanya. Siswa dikatakan pengguna gadget pada penelitian ini adalah apabila dalam sehari siswa menggunakan gadget lebih dari enam jam sehari. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang menggunakan gadget sebanyak dua puluh tujuh orang dengan menggunakan purposive sampling. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket. Hasil penelitian menemukan rata-rata siswa menggunakan gadget di rumah setelah pulang sekolah, dalam sehari hampir seluruhnya bermain gadget 4 sampai 6 jam sehari, jenis gadget yang paling sering digunakan adalah smartphone. Kebanyakan siswa menggunakan gadget untuk sosial media. Dampak yang dirasakan siswa akibat menggunakan gadget terlalu lama adalah sakit mata. Sedangkan pada aspek kepribadian siswa menunjukkan hasil Kepribadian siswa yang menggunakan gadget hampir seluruhnya memiliki kepribadian sehat yang meliputi menghormati orang tua.

Kata Kunci: *Gadget*, Kepribadian

PENDAHULUAN

Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia. Kecanggihan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, komputer, tablet, e-reader, dan laptop semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang modern dan praktis. Produsen *gadget* semakin berlomba-lomba dalam menawarkan kemudahan dan kecepatan bagi para pengguna media. Trend *gadget*, terutama *smartphone*, sangat mudah dijumpai dalam dunia pendidikan di kalangan pelajar.

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Penggunaan *gadget* dalam penelitian ini adalah siswa yang menggunakan *gadget* dalam kegiatannya sehari-hari baik untuk berkomunikasi maupun sekedar mengisi waktu luang. *Gadget* disini dapat berupa *Smartphone*, *Tablet*, *Laptop*, *MP3 Player*, *Netbook*, *Kamera* dan masih banyak perangkat lain yang memiliki fungsi khusus dan berbeda-beda.

Berbagai dampak terhadap kehadiran *gadget* mulai dapat dirasakan. Muncul efek bagi pribadi dan efek secara sosial yang cenderung negatif ketika penggunaannya tidaklah sesuai dengan kebutuhan pemakainya. Secara tidak langsung hal ini akan mengakibatkan perubahan pola-pola kehidupan rutinitas manusia dan interaksi di dalam lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal, tidak terkecuali bagi siswa.

Penggunaan *gadget* tidak asing lagi bagi siswa. Hampir seluruh siswa sudah memiliki *gadget*. Siswa memanfaatkan *gadget* ini untuk keperluan sekolah, belajarnya berkomunikasi sampai main game. Dengan berbagai aplikasi yang tersedia di *gadget* siswa lebih banyak menghabiskan waktunya hanya dengan *gadget* saja. Sehingga menimbulkan berbagai dampak.

Di kalangan pelajar, *gadget* seperti menjadi barang wajib yang harus dimiliki. Keberadaan *gadget* seperti cerminan jati diri dan kepribadian siswa itu sendiri. Dengan *gadget*, seorang siswa mampu mengekspresikan kepribadian dirinya di hadapan teman-temannya. Seolah mereka ingin mengatakan bahwa 'inilah aku' baik bagi siswa laki-laki maupun perempuan. Sebagaimana dikemukakan oleh Gregory (2005) dalam bukunya Sjarkawi (2006), kepribadian adalah sebuah kata yang menandakan ciri pembawaan dan pola kelakuan seseorang yang khas bagi diri pribadi itu sendiri. Kepribadian yang sehat adalah kepribadian yang menyenangkan, utuh dan mantap dimana seseorang bereaksi atau bertindak secara sehat dan sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku disekitarnya. Sementara kepribadian tidak sehat yaitu yang menyimpang dari kebiasaan pada umumnya atau bertentangan dengan norma, aturan dan kaidah kepribadian yang seharusnya ditampilkan.

Fenomena di lapangan yang di dapat di SMPN 3 Pekanbaru banyak siswa yang kurang memperhatikan dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget* diantaranya: 1) Siswa sering mengantuk di kelas saat belajar dikarenakan ia bermain *gadget* hingga larut malam 2) Siswa menggunakan *gadget* untuk hal-hal negatif seperti menonton dan mengakses situs pornografi. Fenomena tersebut saat ini dianggap sudah biasa dan menjadi tren di kalangan pelajar. Padahal banyak kejadian negatif yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* yang tidak sesuai dengan kepribadian siswa yang sesungguhnya, mereka dianggap hanyalah sebagai korban dari gelombang penggunaan perangkat elektronik *gadget* yang semakin merajalela. Dalam penelitian Zaenal Arifin (2015) dengan judul: *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. Disimpulkan bahwa beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna *gadget* ialah introvert, sulit konsentrasi

pada dunia nyata, anti sosial, dan penyimpangan sosial. secara tidak sadar, manusia sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* sudah menjadi barang wajib bagi siswa, penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi kepribadian penggunanya, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: Penggunaan Gadget Dan Kepribadian Penggunanya Di SMPN 3 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan *gadget* dan kepribadian penggunanya di SMP N 3 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan subjek dan kriteria yang peneliti tentukan sebagai subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang menggunakan *gadget* lebih dari empat jam sehari. Subjek dalam penelitian ini sejumlah 27 siswa. Untuk mengumpulkan data tersebut maka digunakan instrument berupa angket. Definisi operasional dalam penelitian ini untuk memudahkan dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti merasa perlu memberikan penjelasan sebagai berikut: Penggunaan *gadget* adalah penggunaan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam kegiatan sehari-hari. *Gadget* yang dimaksud adalah *smartphone*. Kepribadian adalah keseluruhan sikap, ekspresi, perasaan, tempramen, ciri khas dan perilaku seseorang. Kepribadian sehat yaitu pribadi yang menyenangkan, utuh dan mantap dimana seseorang bereaksi atau bertindak secara sehat dan sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku disekitarnya. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan *gadget* dan kepribadian penggunanya.

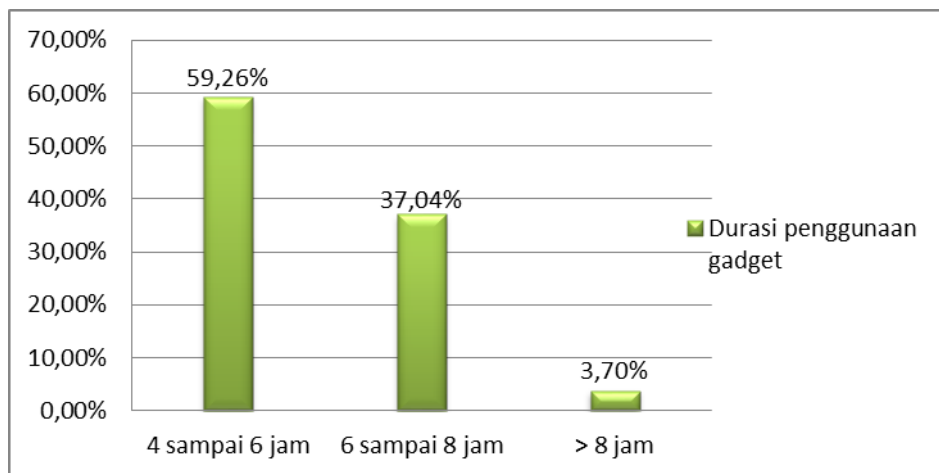
HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penggunaan *Gadget* dan Kepribadian Penggunanya

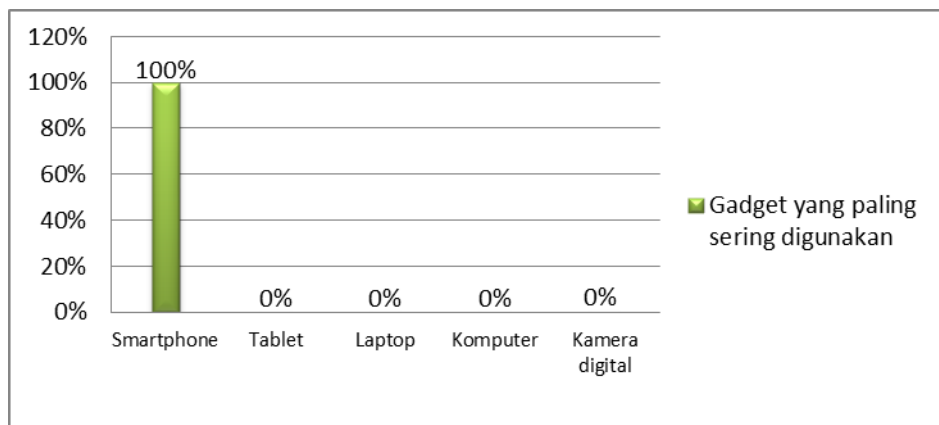
1. Gambaran Penggunaan *Gadget* pada Siswa Di SMP N 3 Pekanbaru

a) Gambaran Durasi Penggunaan *Gadget* dalam Sehari



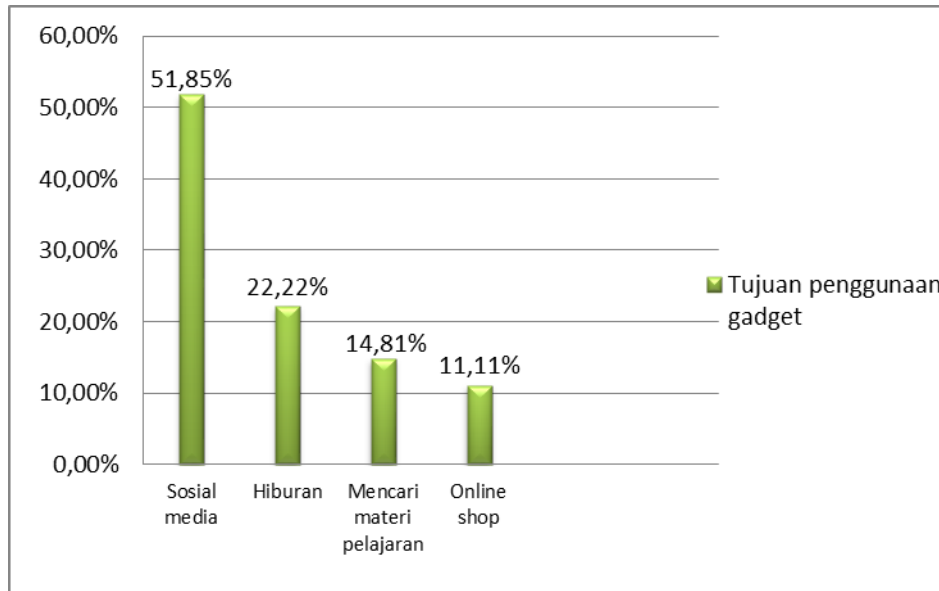
Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* siswa dalam sehari paling tinggi terdapat pada item menggunakan *gadget* 4 sampai 6 yaitu sebanyak 16 siswa (59,3%).

b) Gambaran Jenis *Gadget* yang Paling Sering Digunakan



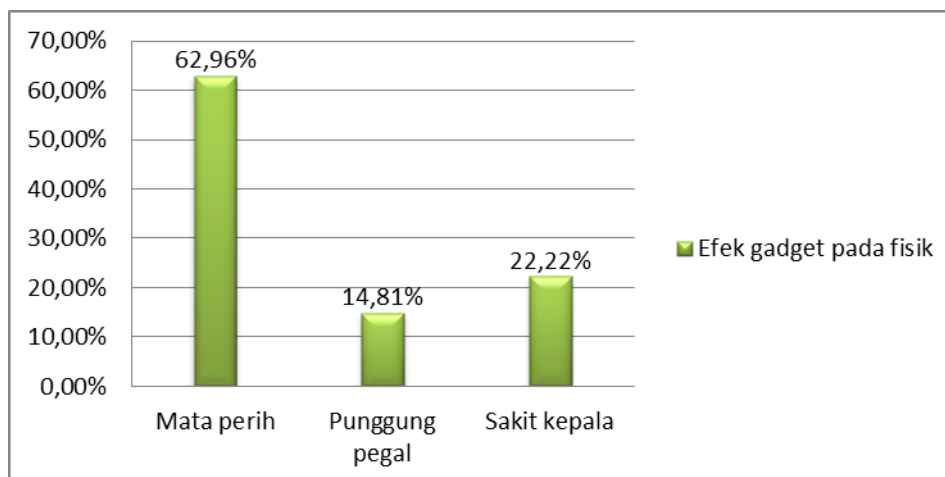
Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa jenis *gadget* yang paling sering digunakan paling tinggi yaitu sebanyak 27 siswa (100%) paling sering menggunakan *smartphon*.

c) Gambaran Tujuan Penggunaan *Gadget*



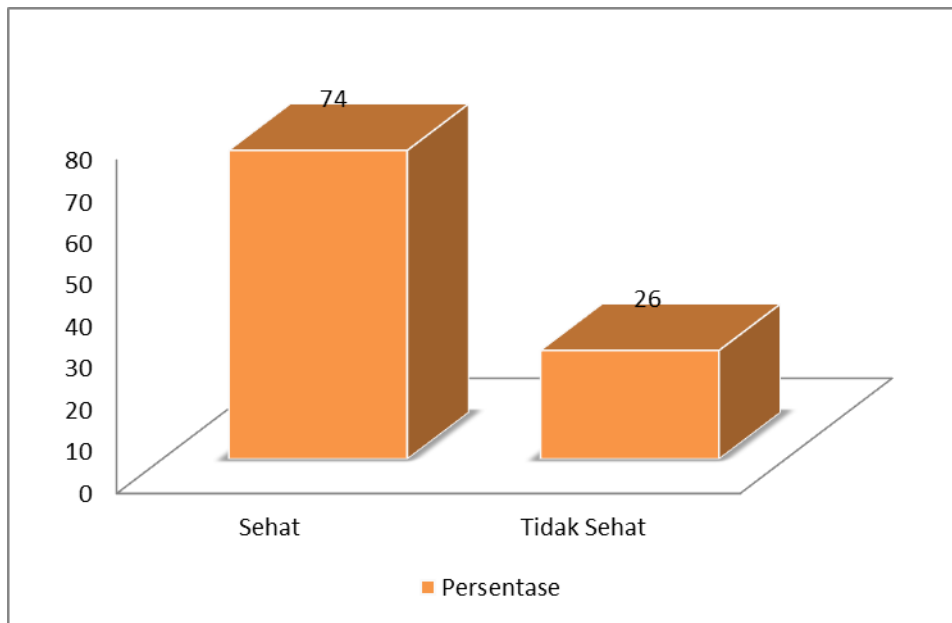
Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa tujuan penggunaan *gadget* siswa paling tinggi terdapat pada item mengakses *sosial media* yaitu sebanyak 14 siswa (51,85%).

d) Gambaran Efek *Gadget* pada Fisik



Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa efek penggunaan *gadget* pada fisik paling tinggi terdapat pada item mata perih sebanyak 17 siswa (62,96%).

e) Gambaran Umum Kepribadian



Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kepribadian sehat berjumlah 20 siswa (74%), sedangkan siswa yang memiliki kepribadian tidak sehat berjumlah 7 siswa (26%). Sebagian besar siswa memiliki kepribadian sehat seperti menjalin relasi sosial yang sehat.

Tabel 1. Kontingensi Durasi Penggunaan *Gadget* dan Kepribadian

No	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Kepribadian Sehat		Kepribadian Tidak Sehat	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	4-6 Jam	11	40,74	5	18,52
2	6-8 Jam	9	33,33	1	3,70
3	>8 Jam	0	0	1	3,70

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kepribadian sehat pada penggunaan *gadget*-nya. Siswa yang menggunakan *gadget* 4-6 jam perhari cenderung memiliki kepribadian yang sehat.

Tabel 2. Kontingensi jenis *gadget* yang paling sering digunakan dan Kepribadian

No	Jenis Penggunaan <i>Gadget</i>	Kepribadian Sehat		Kepribadian Tidak Sehat	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Tablet	0	0	0	0
2	Laptop	0	0	0	0
3	Komputer	0	0	0	0
4	<i>Smartphone</i>	20	74,07	7	25,92
5	Kamera digital	0	0	0	0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kepribadian sehat pada penggunaan *gadget*nya. Siswa yang menggunakan *smartphone* cenderung memiliki kepribadian yang sehat.

Tabel 3. Kontingensi tujuan penggunaan *gadget* dan Kepribadian

No	Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i>	Kepribadian Sehat		Tidak Sehat	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Sosial media	9	33,33	5	18,52
2	Online shop	2	7,41	1	3,70
3	Mecari materi pelajaran	4	14,81	0	0
4	Hiburan	5	18,52	1	3,70

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kepribadian sehat pada penggunaan *gadget*nya. Siswa yang menggunakan *sosial media* cenderung memiliki kepribadian yang sehat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa durasi penggunaan *gadget* menunjukkan lebih dari separuh responden menggunakan *gadget* 4 sampai 6 jam. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Muflih et al yang menyatakan bahwa tingkat ketergantungan *smartphone* tinggi menyebabkan interaksi sosial kurang baik. Jenis *gadget* yang paling sering digunakan responden menunjukkan semua responden paling sering menggunakan *smartphone*. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. (2015) yang menyatakan bahwa pengguna *smartphone* didominasi oleh wanita.

Pemanfaatan *gadget* oleh siswa hampir seluruhnya menggunakan *smartphone* untuk mengakses *media sosial*. Hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maya Ferdiana Rozalia (2017) yang menyatakan bahwa intensitas pemanfaatan *gadget* sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial sebagian besar mengakses seperti *whatshap*, *instagram* dan *line*.

Akibat dari menggunakan *gadget* terlalu lama lebih dari separuh menimbulkan efek pada fisik yaitu mengalami sakit mata. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Grace Kurmasela et al (2003) yang mengatakan bahwa rata-rata responden mengeluhkan keluhan pada penglihatan dengan merasakan mata terasa kering, terasa nyeri dan penglihatan kabur atau berbayang.

Hubungan kepribadian pada pengguna *gadget* menunjukkan hasil bahwa lebih dari separuhnya memiliki kepribadian sehat yaitu mendasari kehidupan dengan norma agama. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Dinie Ratri et al (2017) yang mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif kecerdasan emosional siswa yang pengguna *gadget*. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa siswa pengguna *gadget* mendasari kehidupan dengan norma agama.

Sedangkan pada kepribadian tidak sehat hanya sebagian kecil siswa yang mencemooh orang lain. Hasil penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaenal Arifin (2015) yang menyatakan bahwa beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna *gadget* ialah introvert, sulit konsentrasi pada dunia nyata, anti sosial, dan penyimpangan sosial. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan kepribadian. Artinya tidak semua siswa pengguna *gadget* yang memiliki kepribadian tidak sehat, hal tersebut terjadi karena terdapat faktor lain yang mempengaruhi siswa mempunyai kepribadian tidak sehat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dari hasil penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Penggunaan *gadget* di kalangan siswa lebih dari separuhnya berdurasi 4 sampai 6 jam; jenis *gadget* yang paling sering digunakan adalah *smartphone*; tujuan penggunaan *gadget* paling banyak adalah *sosial media*; dampak penggunaan *gadget* terhadap kesehatan fisik paling banyak adalah sakit mata. 2) Siswa pengguna *gadget* sebagian besar memiliki kepribadian sehat yaitu menjalin relasi sosial yang sehat meliputi respek terhadap diri sendiri dan orang lain. Sedangkan sebagian kecil siswa pengguna *gadget* memiliki kepribadian tidak sehat yang meliputi menunjukkan kekhawatiran dan kecemasan.

Rekomendasi

1. Bagi siswa yang menggunakan *gadget* terutama *smartphone* terlalu lama dan hanya menjadikan *gadget* untuk hiburan semata, diharapkan siswa dapat berubah dan mengurangi kebiasaan tersebut dengan melakukan hal-hal yang lebih positif seperti memanfaatkan *gadget* untuk keperluan belajar seperti mencari materi pelajaran menggunakan *gadget* seperlunya saja.
2. Bagi siswa yang memiliki kepribadian sehat diharapkan selalu berperilaku yang sehat dan sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Sedangkan untuk siswa yang memiliki kepribadian tidak sehat diharapkan dapat memperbaiki diri menjadi individu yang lebih baik.
3. Bagi sekolah diharapkan lebih mensosialisasikan lagi pengetahuan tentang bahaya dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Agar siswa siswa tidak mengalami kecanduan pada *gadget*.
4. Bagi orang tua diharapkan untuk berperan aktif dalam memantau kegiatan anak agar tidak salah dalam menggunakan *gadgetnya*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah Rahma. 2015. Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktifitas Kehidupan siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat) *Jom Fisip* Vol. 2 No. 2 Oktober 2015 Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Angga Pratama. 2017. *Peningkatan Kepribadian yang Sehat melalui Layanan Penguasaan Kontendi SMPN 1 Sungayang*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batu Sangkar.
- Antho Jason. 2008. *Model Kepribadian Sehat dalam Buddhisme Maitreya*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Sannata Dharma Yogyakarta.
- Dekinus Kogoya. 2015. Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat Studi Pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua *eJournal "Acta Diurna"* Volume IV. No.4. Tahun 2015
- Desi Veronika. 2013. *Pengaruh Penggunaan Telepon Selular sebagai Media Komunikasi terhadap Siskap Siswa SMP Negeri 30 Samarinda*. *eJournal ilmu komunikasi*. Volume 1. No. 2. Tahun 2013
- Dewi Sadiyah. 2010. *Pengembangan Model Pendidikan Nilai-Nilai Keberagamaan dalam Membina Kepribadian Sehat*. *Jurnal penelitian pendidikan*. 11(2) <https://mafiadoc.com/download/pengembangan-model-pendidikan-nilai-nilai-keberagamaan-dalam-membina-kepribadian-sehat/>.
- Dinie Ratri, Dkk. 2017. *Intensitas Penggunaan Gadget dan Intensitas Kecerdasan Emosional pada Remaja Awal*. 4 (9)
- Fadilah, R. 2015. *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM Dalam Penggunaan Gadget*. UGM. Yogyakarta
- Grace Kurmasela Dkk. 2013. *Hubungan Waktu Penggunaan Laptop dengan Keluhan Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Samratulangi*. Vol. 1. No. 1
- Harfiyanto, dkk. 2015. *Journal Educational Socialstudies*. dalam <http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess>

- Hurlock, Elizabeth B., 2002. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga Edisi Kelima Kamus Besar Bahasa Indonesia: Jakarta
- Ika Yoanita. 2011. *Kepribadian Tokoh Utama “Ketika Cinta Bertasbih” Episode 1 Karya Habiburrahman El Shirazi Berdasarkan Teori Goldon Allport*. Jurnal Artikulasi. 12(2) <http://download.portalgaruda>.
- Irawan, J dan Armayati, L. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. *An-Nafs*, Vol. 8, No. 2, dalam <http://jurnal.uir.ac.id>
- J. Supranto. 2008. *Statistika Teori dan Aplikasi*. Erlangga. Jakarta
- Jarot Wijanarko. 2015. *Pengaruh Penggunaan Gadet Terhadap Perkembangan Anak*. Suara pemulihan. Jakarta
- Kotler dan Armstrong. 2007. *Manajemen Pemasaran Edisi9*. Jakarta: PT. Indeks. Koran Tempo. *Indonesia Empat Besar Pengguna Smartphone*. Dalam <http://korantempo.co/konten/2015/01/24/363157/2018-indonesia-empat-besar-pengguna-smartphone>
- Manumpil. M. Dkk. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado*. *Ejournal Keperawatan*, Vol. 3, No. 2, dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id>
- Maya Ferdiana. R. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. Vol. 5. No. 2, dalam <http://ejournal.umm.ac.id>
- Muflih, Dkk. 2017. *Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*. *Idea Nursing Journal*, Vol. VIII. No. 1, dalam www.jurnal.unsyiah.ac.id
- Schultz, Duane. 1995. *Psikologi Pertumbuhan Model-Model Kepribadian Sehat*. Kanisus: Yogyakarta
- Sharen Gifari dan Iis Kurnia. N. 2015. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone terhadap Perilaku Komunikasi*. *Jurnal Sositologi*. Vol. 14. No. 2, dalam <http://media.neliti.com>
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sugiyono, 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif R&D*. Alfabeta: Bandung

- Sugiyono, 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif R&D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta: Bandung
- Syamsu Yusuf. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Tania Clara Dewanti, Dkk. 2017. *Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling. Vol. 1. No. 3, dalam <http://journal.um.ac.id>
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta. Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS>. Pdf.
- Winoto, H. 2013. Dampak penyalahgunaan teknologi komunikasi gadget pada anak dan remaja. Dalam <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contoh-riset-teknologi-dan-komunikasi>
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembang*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Zaenal Arifin. 2015. *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. 26 (2) <https://scholar.google.com/>.