

**DEVELOPMENT OF EDUCATION MODULE
FOR GADGET ADDICTION BEHAVIOR TO STUDENTS
IN MAN 2 PEKANBARU**

Karenzsia yudha¹ Elni Yakub² Donal³

E-mail: karenzsiayudha31@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, donal@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 081268378772

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

Abstrack: *This study aims to develop an Educational Module for Gadget Addiction Behavior. The type of research used is Research and Development (R&D). To compile the perfect module, in this study conducted a validation test on 3 fields of expertise, namely material, language and design experts. Data collection techniques in this study used literature review techniques using a validation instrument in the form of a questionnaire using a Likert scale. The results of this study have compiled a learning module with educational material for gadget addiction behavior. The overall module validation test results based on material aspects, language aspects and design aspects show that the assessment obtained an average value of 86.51%, with the category "very feasible" used for guidance and counseling learning for students.*

Key Word: *Module, Education, Students addicted to Gadgets.*

PENGEMBANGAN MODUL EDUKASI UNTUK PERILAKU KECANDUAN GADGET PADA SISWA MAN 2 KOTA PEKANBARU

Karenzsia Yudha¹ Elni Yakub² Donal³

E-mail: karenzsiayudha31@gmail.com, elniyakub19@gmail.com, donal@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 081268378772

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Modul Edukasi untuk Perilaku Kecanduan gadget. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Untuk menyusun modul yang sempurna dalam penelitian ini melakukan uji validasi kepada 3 bidang ke ahlian yaitu ahli materi, bahasa dan desain. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik literature review dengan menggunakan instrumen validasi berupa angket dengan menggunakan skala likert. Hasil dari penelitian ini, telah tersusunnya modul pembelajaran dengan materi edukasi untuk perilaku kecanduan gadget. Hasil uji validasi modul secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek bahasa dan aspek desain menunjukkan bahwa penilaian memperoleh nilai rata – rata 86.51%, dengan kategori “sangat layak” digunakan untuk pembelajaran bimbingan dan konseling bagi siswa.

Kata Kunci: Modul, Edukasi, Siswa kecanduan Gadget.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di Indonesia kian hari makin bertambah. Terbukti dengan banyaknya pengguna gadget dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas di seluruh wilayah Indonesia.

Lembaga riset digital marketing Emarker memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi Negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia setelah Cina, India dan Amerika (Indah rahmayani, 2015).

Perkembangan gadget yang semakin pesat memang harus di waspadai, terutama dengan munculnya gadget mania atau julukan bagi pecandu gadget. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahayana (2014;2) mengungkapkan bahwa: sekitar 5 – 10 persen gadget mania atau pecandu gadget terbiasa menyentuh gadgetnya sebanyak 100 – 200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkatnya itu 4,8 menit sekali.

Dampak kultural yang bersifat negatif yakni berbagai aktifitas komunikasi proses interaksi secara langsung atau tatap muka dengan yang lain jarang dilakukan. Ponsel tidak hanya sebagai teknologi komunikasi namun juga sebagai hal yang mencerminkan ikatan emosional dan budaya yang melambangkan status social manusia sehingga manusia selalu melihat gadget sebagai ukuran status manusia dan berlomba untuk mengganti gadget dengan tipe yang terbaru.

Dampak negatif lainnya yaitu, ketika seseorang sudah kecanduan gadget maka akan sulit menjalani kehidupan nyata. Perhatian seseorang yang kecanduan gadget hanya akan tertuju pada dunia maya. jika di pisahkan dengan gadget, maka akan timbul perasaan gelisah. Efek negatif lainnya yaitu, ketika seseorang sudah kecanduan gadget, maka akan timbul gangguan komunikasi verbal saat berkomunikasi secara langsung di dalam masyarakat dan juga dalam lingkungan yang lebih tinggi dapat membuat individu menjadi hiper-tensi (Mahayana, 2014).

Fenomena kecanduan gadget ini sudah terlebih dahulu melanda negara produsen gadget seperti di Korea Selatan sudah menerapkan pengendalian penggunaan gadget, khususnya bagi pelajar, semua gadget di kumpulkan saat memasuki lingkungan sekolah dan kampus, baru bisa di ambil jika sudah pulang. (Afred Suci, 2015:84)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dhatu mahardika (2014) upaya mengatasi penyalah gunaan gadget dalam proses belajar di kelas dengan konseling kelompok yang menggunakan teknik pengkondisian aversi pada siswa mendapatkan keberhasilan dengan demikian hipotesis yang di ajukan dapat di terima karena siswa telah memenuhi indicator keberhasilan dalam mengurangi penyalah gunaan gadget.

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pendidikan di MAN 2 pekanbaru di hadapkan dengan masalah yang sangat mendasar. Berbagai permasalahan yang di sampaikan oleh guru disekolah tersebut ketika peneliti sedang melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan. Guru mengalami kesulitan dalam mengontrol situs yang dibuka oleh siswa baik saat siswa belajar didalam sekolah maupun diluar sekolah. Sangat tidak menutup kemungkinan, siswa membuka berbagai situs yang sama sekali tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Kedua berdasarkan hasil penjarangan siswa yang kecanduan gadget dengan menggunakan instrument angket, layanan informasi berupa bahan bacaan masih belum bisa dilaksanakan secara maksimal karena siswa cenderung tidak sadar bahwa waktu

mereka tersita oleh penggunaan gadget yang tidak terkontrol, siswa tidak bisa lepas dari gadget saat melakukan aktifitas. Hal inilah yang mendasari pengembangan modul untuk menciptakan materi yang komprehensif.

Ketiga berdasarkan hasil pengamatan di sekolah MAN 2 pekanbaru belum tersedianya bahan bacaan berupa modul yang menjadi sumber pembelajaran yang membahas tentang perilaku kecanduan gadget baik itu di perpustakaan sekolah dan pojok bacaan di ruang BK.

Dari permasalahan yang terjadi di atas maka modul sebagai salah satu sumber acuan atau pelengkap perangkat pembelajaran dikembangkan untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif yang bisa digunakan untuk kelas reguler dan hadirnya guru sebagai fasilitator dalam membimbing dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penelitian ini berjudul: “Pengembangan Modul Edukasi Untuk Perilaku Kecanduan Gadget Pada Siswa MAN 2 Kota Pekanbaru”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian R&D dimasuksudkan untuk menghasilkan produk berupa modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget dan menguji validitas dari produk tersebut. Rancangan prosedur pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dari Borg and Gall yang sudah di modifikasi oleh sugiyono (2019) hanya dibatasi 6 langkah penelitian dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data atau informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, pembuatan produk. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *literature review* dan teknik angket. Instrumen penelitian yang dibutuhkan yaitu angket validasi penilaian tentang kelayakan materi, bahasa, dan desain dengan menggunakan *skala likert*. Data kelayakan modul dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Pengolahan data dengan deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget dengan materi yang berkaitan dengan perilaku kecanduan gadget sebagai sumber acuan pembelajaran. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall, yang dibatasi oleh beberapa langkah saja langkah tersebut meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data atau informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain dan pembuatan produk. Berikut penjelasan langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan:

Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan adanya potensi dan masalah. Potensi dari penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran yaitu modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan menambah pengetahuan siswa akan dampak dari perilaku kecanduan gadget.

Masalah dari penelitian ini yaitu kurangnya kesadaran diri dan pemahaman peserta didik tentang bahaya dari perilaku kecanduan gadget yang memiliki banyak dampak negatif dan berdampak pada prestasi belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan selama melaksanakan pengenalan lapangan persekolahan di MAN 2 Kota Pekanbaru.

Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dikemukakan selanjutnya mengumpulkan berbagai informasi yang menunjang pengembangan bahan ajar. Sumber atau referensi untuk pengembangan bahan ajar di dapatkan dari sumber yang relevan yaitu :

1. Buku : Cara belajar mandiri dan sukses oleh Ahmadi
2. Buku : Parenting 4.0 : Mendidik Anak di Era Digital oleh Asti R.D.,
3. Buku : Kecanduan internet panduan konseling dan petunjuk untuk evaluasi dan penanganan oleh Kimberly S.Young. Cristiano Nabuco.
4. Buku : Psikologi Perkembangan pada Remaja oleh Suardi.
5. Buku : Ayah Bunda, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak oleh Tri Suhardi, Esti Utami.

Desain Produk

Setelah melakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya adalah desain produk. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan bahan ajar modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget ini, di antaranya ukuran kertas dari modul ini menggunakan ukuran A4; skala space 1.5; font 14 untuk sub judul isi dengan font 12 dengan font Arial black, Time new roman, Calibri dan font lainnya yang mampu memudahkan dalam membaca tulisan modul.

Adapun desain penyajian materi modul disusun secara urut yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, petunjuk penggunaan modul, Bab – bab modul yang berisi materi yang terbagi menjadi 4 bab, pada bab 1 membahas tentang digital native, bab 2 kecanduan gadget, bab 3 waspada terhadap kecanduan gadget dan bab 4 terakhir membahas tentang solusi dari perilaku kecanduan gadget. Desain Awal pembuatan modul belum sempurna karena masih banyak kekurangan dari sistematika penyusunan modul sehingga di perlukan perbaikan untuk menghasilkan modul yang sempurna.

Validasi Desain

Validasi produk pengembangan modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget ini di uji oleh 7 orang ahli yang terdiri dari 4 ahli materi, 2 ahli bahasa dan 1 ahli desain. Kriteria dalam penentuan subjek ahli, yaitu : berpengalaman di bidangnya, berpendidikan minimal S1. Istrument validasi menggunakan skala likert. Tujuan dari tahap ini untuk menghasilkan produk akhir sebuah modul.

Data saran dan komentar di berikan untuk pengembangan yang lebih baik agar materi, bahasa dan desain modul sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut ini adalah saran dan komentar yang diberikan oleh para ahli validator :

1. Validasi Materi

Komentar dan saran yang di berikan oleh selaku ahli materi di jelaskan sebagai berikut, modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget ini bisa membantu siswa dalam memahami perilaku keanduan gadget sehingga dapat di gunakan oleh guru BK dan orang tua serta anggota keluarga lainnya yang berniat untuk membimbing siswa untuk mengurangi kecanduan gadget. Kelebihan dari modul edukasi kecanduan gadget ini mempunyai gambar dan verbatim dan onsep dari modul sudah bagus. Kekurangan dari modul ini yaitu belum adanya LKS untuk siswa. Saran pengembangan atau harapan dari modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget ini lebih di sempurnakan lagi menambahkan lebih banyak contoh dan dampak negatif serta solusi dari perilaku kecanduan gadgetdan menambah data pendukung tentang dampak penggunaan gadget kurang dari aspek medis dan psikologis.

2. Validasi Bahasa

Komentar dan saran dari validator selaku ahli bahasa di jelaskan sebagai berikut, modul untuk perilaku keanduan gadget bisa membantu siswa untuk memahami perilaku kecanduan gadget. Modul ini berisikan informasi yang menarik dan dapat membantu siswa ddalam mengukur sejauh mana mereka kecanduan gadget. Dari segi bahasa mudah di pahami dan dapat di terima dan di mengerti oleh peserta didik. Saran untuk pengembangan modul dari segi bahasa bisa di sesuaikan untuk pembaca baik itu untuk siswa, guru dan orang tua, sehingga cakupan penggunaan modul ini lebih luas dan bisa di gunakan untuk umum karena kecanduan gadget juga di alami oleh orang dewasa.

3. Validasi Desain

Kelebihan dari moul edukasi ini bahasa nya mudah di pahami karena memiliki gambar. Modul sangat sedikit menampilkan animasi, kurangnya penjelasan akan fitur – fitur gadget melalui design animasi, design ini sangat besar pengaruhnya dalam pembuatan modul apa lagi yang ingin di paparkan adalah informasi yang berkenaan dengan tegnologi. Gunakan kombinasi warna yang baik untuk menggambarkan ciri khas dari modul ini. Saran kembangkan lagi design grafis dan animasi dalam modul agar modul ini bisa lebih menarik.

Perbaikan Desain

Sebelum media pembelajaran berupa modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget di produksi, pengembangan terlebih dahulu melakukan konsultasi kepada ahli materi dengan tujuan untuk mendapatkan materi modul sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah melakukan konsultasi proses pengembangan produk modul dimulai dan telah mendapatkan revisi. Setelah revisi desain penyajian materi disusun secara urut sesuai dengan sistematika penyusunan modul yang sempurna yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, petunjuk penggunaan modul, Bab – bab modul yang berisi materi rangkuman, lembar kerja siswa, evaluasi, penutup, daftar pustaka dan yang terakhir glosarium. Berikut ini revisi yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan produk:

Tabel 1. Revisi Ahli Materi.

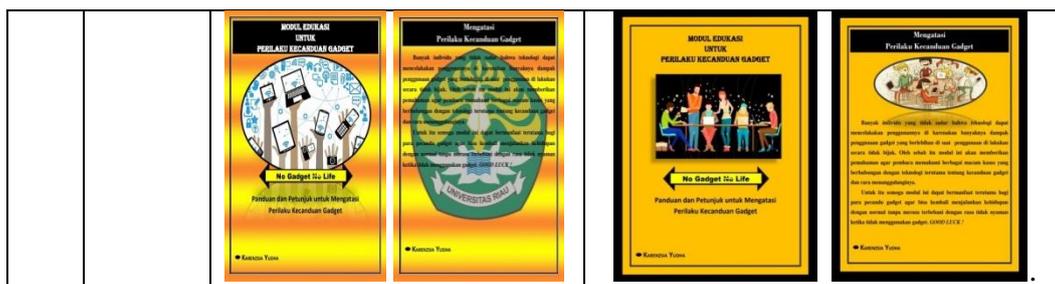
| No. | Uji Coba. | Bagian yang di Revisi. | Bagian telah di Revisi. |
|-----|--------------|---|---|
| 1. | Ahli Materi. | Belum ada LKS untuk siswa. | LKS untuk siswa telah di tambahkan. |
| | | Belum ada glosarium dan rangkuman | Glosarium dan rangkuman materi pada modul sudah ditambahkan. |
| 2. | | Kurang banyak contoh dan dampak negatif dari gadget. | Materi contoh dan dampak negatif dari gadget telah di tambahkan. |
| 3. | | Kurang observasi kelapangan dan tidak melibatkan perspektif penulis dalam modul | Observasi telah di lakukan dan prespektif penulis telah di tambahkan. |
| 4. | | Perlu di tambahkan sedikit lagi dalam materi solusi kecanduan gadget. | Materi solusi untuk perilaku kecanduan gadget telah di tambahkan. |

Tabel 2. Tabel Revisi Ahli Bahasa.

| No. | Uji Coba. | Bagian yang di Revisi. | Bagian telah di Revisi. |
|-----|--------------|--|--|
| 1. | Ahli Bahasa. | Beberapa kalimat pada modul menggunakan kalimat tidak pasif. | Kalimat kalimat tersebut kemudian di perbaiki agar membentuk kalimat pasif dan dapat memperjelas ini materi modul. |
| 2. | | Perhatikan EYD. | Penulisan materi modul telah memperhatikan EYD. |
| 3. | | Usahakan bahasa modul bisa di gunakan oleh umum | Bahasa yang di gunakan telah di perbaiki dan bisa di gunakan untuk umum. |

Tabel 3. Tabel Revisi Ahli Desain.

| No. | Uji Coba. | Bagian yang di Revisi. | Bagian telah di Revisi. |
|-----|--------------|--|--|
| 1. | Ahli Desain. | Ukuran modul | Modul sudah di rubah dengan ukuran kertas A4 (29,7 x 21 cm) |
| 2. | | Beberapa ilustrasi gambar masih kurang lengkap. | Beberapa bagian modul di tambahkan berupa gambar yang dapat memperjelas isi materi pada modul. |
| 3. | | Gunakan kombinasi warna yang baik pada cover untuk menggambarkan ciri khas dari modul ini. | Kombinasi warna sudah di tambahkan dalam cover untuk meningkatkan daya tarik serta memberikan ciri khas dari modul |



Membuat Produk

Desain produk yang telah divalidasi oleh para pakar dan ahli maka selanjutnya adalah membuat desain tersebut menjadi produk yang berupa modul berbentuk buku.

Penelitian ini berfokus pada uji validitas kelayakan materi, bahasa dan desain dari modul sebelum di uji cobakan pada peserta didik. Guna membuktikan apakah modul yang telah di susun telah sesuai dengan tujuan pembuatan maka di perlukan serangkaian uji validitas terhadap modul. Berikut ini adalah hasil dari uji validasi modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget yang di gunakan sebagai dasar dan acuan dalam melakukan revisi produk.

Tabel 4. Data Hasil Uji Validasi Secara Keseluruhan.

| Responden | Rata rata | Kategori |
|-------------------|-----------|--------------|
| Ahli Materi | 81.97% | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | 85.21% | Sangat Layak |
| Ahli Desain | 92.36% | Sangat Layak |
| Rerata Skor Total | 86.51% | Sangat Layak |

Sumber : Olahan Penelitian (2020)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah di jelaskan sebelumnya modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget memperoleh nilai rata – rata yang berbeda beda. *Ahli materi* memperoleh nilai rata – rata 81.97% Sedangkan dari *ahli bahasa* memperoleh nilai rata – rata 85.21%. Selanjutnya dari *ahli desain* memperoleh nilai rata – rata 92.36%. Dari ketiga hasil penilaian tersebut setelah di rata – rata maka memperoleh nilai rata – rata 86.51%. Hal ini menunjukkan bahwa modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget masuk kedalam kategori “Sangat Layak” di gunakan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan modul yang di gunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian R&D level 1 dari Borg and Gall yang sudah di modifikasi oleh sugiyono (2019) hanya dibatasi 6 langkah saja meliputi: Potensi dan masalah; Pengumpulan data atau informasi; Desain produk; Validasi desain; Revisi desain; Pembuatan produk.

Modul merupakan sebuah paket intruksi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta dalam menguasai suatu materi (Russel & johanismier, 1981). Pada tahap awal, pengembangan instrument dan tujuan validasi di gunakan untuk mengurangi sumber sumber kesalahan. Guna membuktikan apakah modul yang telah di susun telah sesuai dengan tujuan pembuatan, maka di perlukan serangkaian uji validitas terhadap modul (Ayriza,2009).

Data hasil uji validasi modul yang di peroleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan terhadap modul edukasi. Data kuantitatif di analisis dengan perhitungan nilai rata – rata dari angket berupa sekala nilai 1-4. Nilai dari validator dirata ratakan untuk setiap aspek kemudian di persentasekan untuk memperoleh nilai validasi akhir. Nilai selanjutnya di rujukan pada penentuan kategori kevalidan produk hasil pengembangan sehingga di peroleh hasil kelayakan dari modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget.

Hasil uji validitas dari modul edukasi untuk kecanduan gadget menunjukkan bahwa, secara keseluruhan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Kelayakan tersebut di dukung oleh hasil evaluasi oleh para ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, di peroleh hasil – hasil penilaian yang dapat di jabarkan dalam pembahasan sebagai berikut :

Modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget memperoleh nilai rata – rata yang berbeda beda. *Ahli materi* memperoleh nilai rata – rata 81.97% Sedangkan dari *ahli bahasa* memperoleh nilai rata – rata 85.21%. Selanjutnya dari *ahli desain* memperoleh nilai rata – rata 92.36%. Dari ketiga hasil penilaian tersebut setelah di rata – rata maka memperoleh nilai rata – rata 86.51%. Hal ini menunjukkan bahwa modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget masuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran terutama pada bidang bimbingan dan konseling.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap modul yang di kembangkan, maka diperoleh simpulan bahwa : Telah tersusunnya modul pembelajaran, dengan materi edukasi untuk perilaku kecanduan gadget yang sudah diuji kelayakannya oleh para ahli.

Setelah melalui tahap kajian dan analisis serta revisi, hasil validitas dari modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget menunjukkan bahwa penilaian tersebut setelah di rata – rata dan di persentasekan mendapatkan nilai 86,51%, secara keseluruhan *sangat layak* digunakan sebagai bahan ajar terutama pada bidang bimbingan dan konseling. Kelayakan tersebut di dukung oleh hasil penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, di peroleh hasil penilaian sebagai berikut :

- a. *Ahli materi* memperoleh nilai rata - rata sebesar 81.97%
- b. *Ahli bahasa* memperoleh nilai rata - rata sebesar 85.21%
- c. *Ahli desain* memperoleh nilai rata - rata sebesar 92.36%

Rekomendasi.

Memperhatikan kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan rekomendasi sebagai berikut :

Kepada tenaga pengajar khususnya guru BK hendaknya dapat memberikan layanan bimbingan dan konseling serta mempersiapkan bahan ajar dan sumber bacaan tentang bahaya dari perilaku kecanduan gadget pada siswa dan bagaimana bermain gadget secara baik dan benar sehingga dapat mengatasi dan mengurangi angka perilaku kecanduan gadget terhadap para siswa.

Kepada peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan tahap penelitian dan menyempurnakan modul edukasi untuk perilaku kecanduan gadget ini baik dari segi materi, bahasa dan desain sehingga selanjutnya dapat diuji cobakan sebagai bahan ajar di sekolah dan memudahkan guru dan pembimbing dalam memberikan layanan yang tepat untuk menanggulangi perilaku kecanduan gadget pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afred Suci. 2015. *Top Secret Konspirasi; Membongkar Tuntas Kasus Konspirasi Yang Belum Terungkap*. Phoenix. Jakarta.
- Ayriza, yulia. 2009. *Pengembangan Modul Bimbingan Pribadi Sosial Bagi Guru Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Bencana Alam. Psikologi Pendidikan dan Bimbingan*. UNY: Yogyakarta.
- Dhatu Mahardika. 2014. *Upaya Mengatasi Penyalahgunaan Gadget Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas X TKI -1 Dengan Konseling Kelompok dengan Teknik Pengkondisian Aversi*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*; Universitas Muria Kudus.
- Indah rahmayani, 2015. *Indonesia Raksasa Tegnologi Digital. Sorotan media*; Kominfo. Jakarta.
- Mahayana, Dimitri, 2014. "Pengaruh gadget terhadap perilaku Masyarakat Modern". Makalah, Bandung: ITB.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Zainal Arifin. 2015. *Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan*. Jakarta. *Jurnal Tri bakti*. 26 (2), 287-316.