

# ***DEVELOPMENT OF EDUCATION MODULE ON GADGET ADDICTION BEHAVIOR***

**Reren Anggraini<sup>1</sup>, Tri Umari<sup>2</sup>, Donal<sup>3</sup>**

E-mail: rerenanggraini1537@gmail.com, tri.umari@lecturer.unri.ac.id, donal@lecturer.unri.ac.id  
Phone Number: 085355034581

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

***Abstract:*** *this study aims to develop an Educational Module on Gadget Addiction Behavior. The type of research used is Research and Development Research and Development (R&D) To compile the perfect module in this study, a material expert validation test was carried out. The data collection technique in this study used a literature review technique using validation instrument in the form of a questionnaire using a likert scale. The result of this study, has been compiled learning modules with educational material for gadget addiction behavior. The overall module validation test results are based on the material aspect, showing that the assessment scores 88.31%, with the “very feasible” category being used.*

***Key Words:*** *Module, Education, Gadget Addiction*

# **PENGEMBANGAN MODUL EDUKASI TERHADAP PERILAKU KECANDUAN GADGET**

**Reren Anggraini<sup>1</sup>, Tri Umari<sup>2</sup>, Donal<sup>3</sup>**

E-mail: rerenanggraini1537@gmail.com, tri.umari@lecturer.unri.ac.id, donal@lecturer.unri.ac.id  
Nomor HP: 085355034581

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

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Modul Edukasi terhadap 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 ahli materi. 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, menunjukkan bahwa penilaian memperoleh nilai 88.31%, dengan kategori “sangat layak” digunakan.

**Kata Kunci:** Modul, Edukasi, kecanduan Gadget.

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi di Indonesia semakin bertambah, canggih dan berkembang. Salah satunya dalam penggunaan gadget sehari-hari. Hal ini bisa menyebabkan pengaruh terhadap pola hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Pesatnya perkembangan gadget di dunia pada saat ini terutama di Indonesia dapat dilihat dari lembaga riset digital marketing Emarker 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). Hal ini perlu diperhatikan agar tidak berdampak buruk bagi penggunanya.

Gadget memiliki dampak yang positif atau negative tergantung kemampuan pemakainya. Penggunaan gadget bahkan sudah mulai mempengaruhi anak-anak. Dampak dalam penggunaan gadget ini ternyata berpengaruh langsung pada mental dan perkembangan anak, tidak hanya berpengaruh pada tumbuh kembang anak, gadget juga berpengaruh besar terhadap minat belajar pada anak-anak. Oleh karena itu peran orang tua sangatlah penting untuk memantau anak-anak dalam menggunakan gadget.

Gadget merupakan sebuah perangkat atau alat elektronik yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang telah mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video (Marpaung, 2018). Sehingga dengan keasikan berbagai fitur yang ada di dalam gadget bisa membuat anak-anak, remaja bahkan orang tua terlena dan menjadi kecanduan oleh nya

Kecanduan merupakan suatu keterlibatan secara terus-menerus dengan sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif ( Ayu Permata Sari, dkk, 2018 ). Seseorang yang mengalami kecanduan pada gadget dapat menggunakannya dalam waktu yang lama. Dari yang awalnya hanya untuk hiburan semata akhirnya bisa menjadi malapetaka bagi penggunanya.

Dampak negatif lainnya 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).

Berdasarkan hasil pengamatan fenomena kecanduan gadget ini dapat dilihat di berbagai jenjang sekolah seperti sekolah dasar, sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama, lingkungan sekitar, bahkan bisa terjadi bagi mahasiswa dan anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian Dindin syahyudin (2019) dengan judul pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa Hasil penelitian menunjukkan dampak negatif dari penggunaan gadget yang dialami oleh siswa berupa malas beraktifitas, kelelahan fisik, kecanduan yang mengakibatkan pengeluaran uang untuk membeli pulsa, konsentrasi belajar berkurang dan bentuk kenakalan lainnya. Penelitian Rika widya (2020) dengan judul dampak negatif kecanduan gadget terhadap perilaku anak usia dini dan penanganan di paud ummul habibah. Hasil dari penelitian ini yaitu selain memberikan informasi tentang dampak negatif kecanduan gadget terhadap

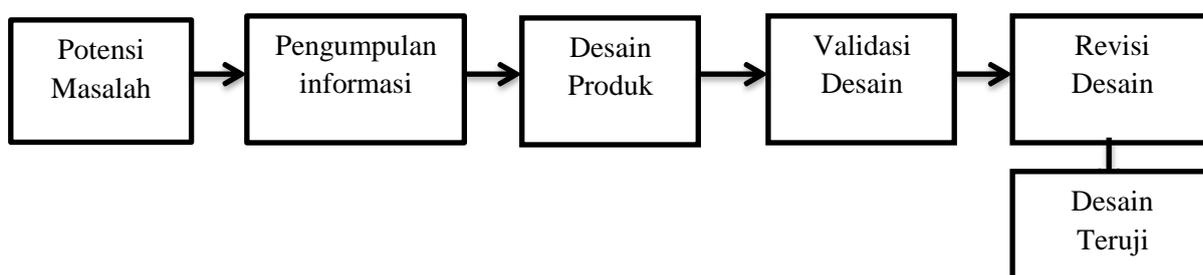
prilaku anak usia dini penelitian ini juga memberikan solusi penanganan agar anak terhindar dari kecanduan gadget.

Penelitian ini diawali dengan keresahan melihat banyaknya fenomena dilingkungan sekitar yang mengalami kecanduan gadget termasuk peserta didik di sekolah oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengembangkan modul edukasi kecanduan gadget agar peserta didik dan pembaca lainya dapat memahami dan menggunakan gadget secara bijak. Oleh sebab itu Dari permasalahan yang terjadi maka modul sebagai salah satu sumber acuan atau pelengkap perangkat pembelajaran. Menurut Daryanto (2013) modul edukasi adalah bahan ajar yang dibuat secara sistematis, untuk proses kegiatan belajar yang berisi tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi agar pembelajaran dapat berjalan secara aktif dan mandiri serta dapat meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan potensi diri individu. Kelebihan dari modul edukasi ini adalah mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera masingmasing pembaca, memungkinkan pembaca dapat mengukur atau mengevaluasi hasil belajar yang telah diberikan, dan pembaca dapat memberikan edukasi secara praktis dan mandiri.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan prosedur pengembangan modul edukasi terhadap prilaku kecanduan gadget. untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari modul edukasi terhadap prilaku kecanduan gadget.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian R&D dimaksudkan untuk menghasilkan produk berupa modul edukasi terhdap 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 yang meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data atau informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan pembuatan produk. Langkah-langkah desain R&D level 1 bisa dilihat seperti gambar dibawah ini :



Gambar 1 Langkah-langkah penggunaan metode R&D level 1 menurut Sugiyono(2019)

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik literature riview dan teknik angket. Instrument penelitian yang dibutuhkan yaitu angket validasi yang dilakukan oleh Empat orang ahli materi ( Dosen BK Dan Guru BK) diantaranya Ibu Elni Yakub, Ms selaku koordinator program study bimbingan dan konseling Fkip Universitas Riau,

ibu Dra. Tri Umari, M,Si dosen BK FKIF Universita Riau, Ibu Aidila Fitri S.P.d sebagai guru BK Smk Migas Teknologi Pekanbaru, dan ibu Nur Hafizah sebagai guru BK Mas Ummul Quro. Penilaian tentang kelayakan materi di modul ini dengan menggunakan skala likert. Data kelayakan modul dianalisis dalam bentuk kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 1. Kualifikasi Penilaian Pada Skala Linkert

| No | Kualifikasi Jawaban | Skor |
|----|---------------------|------|
| 1  | Sangat Baik         | 4    |
| 2  | Baik                | 3    |
| 3  | Cukup Baik          | 2    |
| 4  | Kurang Baik         | 1    |

Perolehan data hasil penilaian validator dianalisis dengan rumus dibawah ini (Sugiyono, 2015)

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Interpretasi Skor Angket Validasi

| No | Tingkat Pencapaian | Kategori            |
|----|--------------------|---------------------|
| 1  | 81% - 100%         | Sangat Tinggi       |
| 2  | 61% - 80%          | Tinggi              |
| 3  | 41% - 60%          | Kurang Tinggi       |
| 4  | 21% - 40%          | Tidak Tinggi        |
| 5  | <20%               | Sangat Tidak Tinggi |

(Sumber: Arikunto, 2013)

Jika hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan persentase kurang dari 60% maka produk tersebut dinyatakan kurang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebaliknya, jika hasil validasi produk menunjukkan persentase lebih dari 60% maka produk tersebut mendapatkan tanggapan positif dari validator serta dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu modul edukasi terhadap 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. Potensinya yaitu melihat di lingkungan sekitar, anak-anak, remaja, bahkan orang tua, bahkan disekolah sekali pun pelajar pada saat ini sudah banyak bahkan wajib belajarnya menggunakan gadget seperti yang kita ketahui bersama bahwa gadget ini sangat banyak manfaatnya bagi anak sekolah, akan tetapi jika tidak baik dalam penggunaannya maka akan berdampak bahaya begitu pun bagi remaja orang tua dan anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan masalah pada anak sekolahan atau pelajar mereka menggunakan gadget tidak hanya untuk belajar namun kebanyakan di manfaatkan untuk tempat hiburan seperti bermain game online yang telalu lama, main sosmed yang selalu ketagihan, lihat youtube tanpa batas waktu. Begitupun anak-anak usia dini orang tua dengan mudahnya meminjam *gadget* untuk anak tanpa batas waktu yang ditentukan, pada saat anak nangis biasanya dидiamkan dengan gadget, tidak mau makan larinya pun meminjam gadget, orang tua mau masak dan anak-anaknya terkadang juga dilengahkan dengan meminjamkan gadget. sehingga anak mulai terbiasa dengan gadget di usianya yg masih dini.

### **Mengumpulkan Informasi**

Setelah potensi dan masalah dikumpulkan selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang menunjang pengembangan materi dari modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget. sumber atau referensi untuk pengembangan modul ini didapatkan dari buku, jurnal, artiker dan youtube.

- 1) Buku : Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak
- 2) Buku : Bila Si Kecil Bermain Gadget
- 3) Buku : Diet Dan Detoks Gadget
- 4) Berbagai jurnal yang telah dibaca juga artikel dan YouTube yang dilihat

### **Desain Produk**

Langkah selanjutnya yaitu desain produk. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam mendesain produk pengembangan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan *gadget* ini diantaranya: Format : ukuran kertas dari modul ini adalah A4, skala space 2,5 dan 2,0 , menggunakan font 18,14 dan 12 dengan font times new roman, Georgia, Arial, Cambria dan font lainnya yang mampu memikat siswa, pembaca untuk membaca modul ini. Daya tarik modul : pada bagian sampul modul dikombinasikan dengan ilustrasi kecanduan gadget, warna gambar dalam pembuatan modul ini dan bentuk huruf disesuaikan dengan bentuk yang serasi. Serta bagian lain yang mampu memikat pembaca untuk dibaca. Adapun desain penyajian materi modul disusun secara urut yang terdiri dari kata pengantar, daftar isi, petunjuk pelaksanaan modul, petunjuk penggunaan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget ini berisi materi yang terbagi menjadi 5 modul pembahasan dilengkapi dengan susunan kegiatan dan petunjuk penjelasan materi. Pada modul 1 membahas tentang kecanduan gadget, modul 2 manfaat dan dampak negatif kecanduan gadget, modul 3 cara mengatasi kecanduan gadget,

modul 4 aplikasi mengurangi kecanduan gadget, modul 5 kiat mengatasi kecanduan gadget oleh prang tua dan guru, lembar kerja siswa atau yang sedang membaca dan tugas pada setiap pembahasan. kemudian tentang penulis dan daftar pustaka sebagai referensi penelitian dalam menyusun modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget.

## **Validasi**

Validasi produk pengembangan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget ini di uji oleh 4 orang ahli yang terdiri dari 4 validator. Kriteria dalam penentuan subjek validator yaitu, berpendidikan minimal S1. Anket validasi menggunakan skala likert.

## **Revisi Desain**

Pada tahap pertama modul ini mendapat tanggapan, saran dan kritik dari validator. Tetapi tanggapan saran dan kritik dari validator hampir pada bagian yang sama. Berdasarkan saran dan komentar yang telah diterima dari keempat validator, maka modul direvisi untuk perbaikan sesuai dengan saran/kritik dari validator. Berikut perbaikan atau revisi yang di lakukan oleh ke empat validator diantaranya adalah warna gambar dalam modul yang terlalu gelab, lalu tambahkan tujuan dan kompetensi dari modul, bagian sudah direvisi warna gambar sudah diganti dan diperbaiki. lalu tujuan, kompetensi juga sudah di tambahkan. Saran atau revisi selanjutnya tambahkan materi atau penjelasan dan sesuaikan urutan, bagian ini juga sudah dilakukan revisi seperti warna gambar sudah diganti dan diperbaiki, tujuan, kompetensi juga sudah di tambahkan. Selanjutnya materi dalam modul masih kurang, materi sudah ditambahkan dan terakhir perlunya pengurangan gambar pada modul. Pengurangan gambar pada modul juga sudah di lakukan

## **Pembuatan Produk**

setelah melalui langkah-langkah diatas modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget dicetak, dan nantinya digunakan untuk layanan pada bimbingan yang ada di sekolah dan juga bisa digunakan untuk guru lain, orang tua dan juga para pembaca lainnya.

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 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 terhadap perilaku kecanduan gadget yang di gunakan sebagai dasar dan acuan dalam melakukan revisi produk.

Tabel 3. Data Hasil Uji Validasi Oleh Validator

| Aspek Penilaian | Skor Validator |        |        |        | Rata-Rata | Katagori     |
|-----------------|----------------|--------|--------|--------|-----------|--------------|
|                 | 1              | 2      | 3      | 4      |           |              |
| Fisik/Tampilan  | 75.00          | 100.00 | 87.00  | 75.00  | 82.46%    | Sangat Layak |
| Pendahuluan     | 83.00          | 100.00 | 91.00  | 100.00 | 93.30%    | Sangat Layak |
| Isi             | 80.00          | 85.00  | 95.00  | 85.00  | 86.15%    | Sangat Layak |
| Rangkuman       | 100.00         | 100.00 | 100.00 | 87.00  | 75.90%    | Layak        |
| Evaluasi/Tugas  | 50.00          | 100.00 | 100.00 | 75.00  | 84.16%    | Sangat Layak |
| Pemanfaatan     | 93.75          | 100.00 | 91.06  | 100.00 | 95.33%    | Sangat Layak |
| Jumlah          | Skor Total     |        |        |        | 88.31%    | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil penilaian oleh 4 validator secara keseluruhan memperoleh persentase total sebesar 88.31%. Berdasarkan tabel interpretasi skor angket validasi, maka modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget di nyatakan sangat layak digunakan sebagai materi media pembelajaran penunjang pembelajaran bimbingan konseling dan menambah wawasan bagi orang tua dan juga pembaca lainnya..

## 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.

Hal ini didukung oleh penelitian Taza Nur Utami, Agus Jatmiko, dan Suherman (2018) bahwa prosedur pengembangan modul meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi 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 terhadap kecanduan gadget menunjukkan bahwa, secara keseluruhan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Kelayakan tersebut di dukung oleh hasil evaluasi oleh ahli materi. Hasil ini merujuk pada

penelitian menurut Riska Nita, Syubhan Annur & Mella Murtika Sari (2020) bahwa ada beberapa kriteria untuk cara penyajian materi modul yaitu konsistensi sistematika dalam sajian antar bagian, kelogisan penyajian, keruntutan konsep, hubungan antara fakta, konsep, prinsip serta teori, keseimbangan antara bagian, kesesuaian ilustrasi materi, penyajian gambar, tabel serta lampiran harus disertai rujukan terkini serta memiliki identitas yang jelas.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, di peroleh hasil penilaian yang dapat di jabarkan dalam pembahasan sebagai berikut : uji validasi kelayakan terhadap modul. Setelah dilakukan uji validitas tersebut maka diperoleh hasil penilaian untuk indikator fisik/tampilan rata-rata 82.46%, pendahuluan 93.30%, isi 86.125%, rangkuman 75.90%, evaluasi/tugas 84.16%, pemanfaatan 95.33% secara keseluruhan memperoleh total nilai persentase sebesar 88.31%. Maka dengan ini dapat diartikan bahwa materi pada pengembangan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget ini di layatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran bimbingan konseling juga pemberian informasi pada orang tua dan juga pembaca pada umumnya.

Hasil ini merujuk pada penelitian Mentari Kusuma Dan Titih huriah (2020) dengan judul prevalensi dan dampak kecanduan gadget pada remaja literature review. Hasil penelitian dari 14 artikel yang didapat, rata-rata penelitian dilakukan pada remaja. Enam artikel yang membahas prevalensi kecanduan internet 2 diantaranya terjadi di negara maju seperti Jepang dan Taiwan, dari kedua negara tersebut prevalensi kecanduan internet rata-rata sebesar 22,6%. Prevalensi pada negara berkembang seperti Turki, Tunisia, China dan India rata-rata sebesar 32,3%. Delapan artikel mengulas tentang dampak dari kecanduan internet. Terdapat dampak secara fisik (obesitas) dan psikologi (depresi, kesepian, bunuh diri, gangguan pola tidur, gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif) serta dampak lain seperti gangguan fungsi keluarga

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan terhadap modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget, maka diperoleh kesimpulan bahwa: Sudah terlaksana prosedur pengembangan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget melalui 6 tahapan yaitu : a. Potensi dan masalah; b. Pengumpulan data atau materi; c. Desain produk; d. Validasi desain; e. Desain teruji; f. Pembuatan produk. Dari keenam tersebut telah menghasilkan sebuah produk modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget. Setelah melalui tahap kajian dan analisis serta revisi, hasil dari uji kelayakan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan tersebut didukung oleh hasil evaluasi oleh ahli materi.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut. Kepada guru BK diharapkan dapat menggunakan modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget ini dengan sebaik-baiknya dengan harapan dapat membantu

siswa/siswi dalam meningkatkan pemahaman tentang bahaya gadget. Bagi orang tua semoga modul edukasi terhadap perilaku kecanduan gadget ini dapat menambah informasi dan wawasan tentang gadget dalam mendidik anak. Bagi Peneliti untuk penelitian selanjutnya yang akan melaksanakan tugas akhir diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian pengembangan pada level berikutnya. Dan bagi pembaca pada umumnya semoga modul ini dapat menambah pembelajaran mengenai dampak dan bahayanya kecanduan dari gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Permata Sari, Asmidir Ilyas, Ifdil Ifdil (2018) *Tingkat Kecanduan Internet pada remaja*. JPPI (jurnal penelitian pendidikan indonsia). 3(2), 110-117
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ayriza, yulia. 2009. *Pengembangan Modul Bimbingan Pribadi Sosial Bagi Guru Bimbingan Dan Konseling Untuk Menghadapi Bencana Alam*. Psikologi Pendidikan dan Bimbingan. UNY: Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dindin Syahyudin (2019) *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa*. GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan. 2(1)
- Indah rahmayani, 2015. *Indonesia Raksasa Tegnologi Digital*. Sorotan media; Kominfo. Jakarta.
- Marpaung, J. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan (The Effect Of Use Of Gadget In Life)*. Jurnal Kopasta 5(2), pp. 55-64.
- Mahayana, Dimitri, 2014. "Pengaruh gadget terhadap perilaku Masyarakat Modern". Makalah, Bandung: ITB.
- Mentari Kusuma Rini , Titih Huriah (2020) *Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review*. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah. 5(1)
- Nita, R, Annur, S dan Sari, M.M. 2020. *Pengembangan Modul IPA Materi Sistem Gerak Pada MakhluK Hidup Berbasis Kearifan Lokal*. Indonesian Journal of Natural Science Education 3(1): 286.
- Rika Widya (2020) *Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah*. 13(1)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.

Utami, T.N, Jatmiko, A, dan Suherman. 2018. Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) pada Materi Segiempat. Jurnal Desimal: Jurnal Matematika 1(2):168-170.