

PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL ANAK SD KELAS 3 DI SDN 06 PAGI KEBON JERUK

Riky Martin¹, Dr, Abdul Halim, S.Pd., M.Pd²

^{1,2} Universitas Esa Unggul

Martinzsriky@gmail.com¹, abdul.halim@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

This research is grounded in the findings of a preliminary study conducted on 3rd-grade students at SDN 06 Pagi Kebon Jeruk, revealing a high level of student attachment to their gadgets. This attachment carries the potential risk of gadget addiction, leading to psychological disturbances such as concentration problems, hyperactivity, and moral behavior issues in children. The primary aim of this study is to investigate the impact of gadget usage on the moral development of 3rd-grade elementary school students at SDN 06 Pagi Kebon Jeruk. The research employs a quantitative associative approach. The research population comprises 96 participants of third-grade students at Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat. In The sample in this study was selected using the total sampling technique.. Data were collected through a questionnaire instrument utilizing a Likert scale. The study reveals a significant positive influence of gadget usage on the moral development of children at Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat (sig p 0.044, with a simple linear regression equation $Y= 32.954 -0.185X$) and an R-square value of 0.43, indicating a 43% influence of gadget usage on child development. The remaining percentage is influenced by other variables or factors.

Keywords: Gadget Usage, Moral Development of Children, Quantitative Associative Research.

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada hasil survei pada penelitian pendahuluan SD Kelas 3 di SDN 06 Pagi Kebon Jeruk yang menunjukkan keterikatan yang tinggi siswa dengan *gadget* yang mereka milik yang dapat berdampak pada risiko kecanduan *gadget* yang dapat menimbulkan gangguan psikologis, seperti masalah konsentrasi dan hiperaktif dan perilaku moral anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak SD kelas 3 di SDN 06 Pagi Kebon Jeruk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat yang berjumlah 96 orang dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Data penelitian diperoleh melalui instrument angket menggunakan skala likert. Penelitian ini menemukan

terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak di Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat (sig p 0,044 dengan persamaan regresi linear sederhana $Y = 32,954 - 0,185X$) dan nilai *R square* sebesar 0,43 yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak sebesar 43%. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel atau faktor-faktor lainnya.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Moral Anak, Penelitian Kuantitatif Asosiatif.

A. Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi komunikasi telah membawa perubahan nyata pada berbagai aspek kehidupan manusia. Terus bermunculannya alat-alat digital baru yang telah membawa perubahan cara manusia dalam berkomunikasi, bekerja, mendapatkan informasi, bahkan cara belajar. *Gadget* sebagai salah satu produk teknologi dan informasi saat ini telah menjadi alat digital utama yang sangat diandalkan baik oleh banyak orang untuk melakukan berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi dengan kemajuan zaman saat ini *gadget* banyak juga digunakan oleh anak-anak.

Gadget saat ini telah menjadi alat utama yang dibawa kemana pun dan dimainkan hampir sehari penuh oleh semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. *Gadget* adalah suatu perangkat elektronik yang berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi antara satu dengan lainnya, dan hal ini tidaklah sulit berkat kemajuan zaman. *Gadget* dilengkapi dengan fitur-fitur terbaru seperti permainan, internet, dan video.

Kata "*Gadget*" sendiri bersumber dari bahasa Inggris yang bermakna sebagai perangkat elektronik kecil

yang memiliki berbagai fungsi khusus.

Pandangan lain juga menyatakan bahwa *gadget* merupakan manifestasi nyata dari perkembangan teknologi dalam zaman ini. Fenomena ini berdampak pada pola pikir dan perilaku manusia.

Berbagai macam aplikasi yang terdapat dalam *gadget* meliputi aplikasi yang mendukung pembelajaran, seperti *YouTube*, aplikasi kuis (*quiz*), *Microsoft Office 365*, *Zoom*, dan Ruang Guru. Selain itu, terdapat juga aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*, *Facebook*, dan *LINE*. Selanjutnya, terdapat pula aplikasi game seperti permainan catur, mobil-mobilan, Teka Teki Silang (TTS), dan lain-lain.

Gadget untuk anak kecil sering digunakan sebagai alat untuk belajar, bermain dan menonton. Bahkan ada yang menonton film kartun di *youtube*, namun penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menyebabkan kecanduan. *Gadget* ini terutama pada masa kanak-kanak, hal ini akan mempengaruhi perkembangannya, penggunaan

gawai yang berlebihan akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak, antara lain akan menjadi individu yang tertutup, mengalami gangguan tidur, suka menyendiri, menurunkan kreativitas dan kurang berintegrasi dengan orang lain karena anak lebih tertarik dengan gadget (Pratama and Sudirman 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diperoleh gambaran bahwa *gadget* merupakan sebuah barang elektronik modern yang memberikan banyak manfaat, yakni untuk berkomunikasi, mencari berita, dan bermain. Hal ini diperkuat beberapa hasil penelitian terkait, di antaranya penelitian Kopecký, et.al (2021) yang menemukan bahwa *gadget* digunakan kalangan remaja dan anak-anak untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, mengakses informasi, dan belajar hal-hal baru.

Sementara, penelitian Cabello, et.al (2021) menemukan bahwa selain agar terhubung dengan teman dan keluarga anak-anak dan remaja menggunakan internet dan mengembangkan keterampilan digital mereka, mengakses informasi, dan belajar hal-hal baru. Penelitian lain yang dilakukan Ling, et.al (2022) menemukan bahwa anak-anak dan remaja menggunakan *gadget* mereka untuk berbagai tujuan, termasuk: menghubungi dan berkiriman pesan dengan teman dan keluarga, menjelajahi internet, bermain *game*, menonton video, mendengarkan musik, membaca berita, melakukan tugas sekolah, dan lain sebagainya.

Penelitian ini juga menemukan

bahwa anak-anak dan remaja yang menggunakan *gadget* mereka secara aktif lebih cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dan lebih puas dengan kehidupan mereka, Ini selaras dengan penelitian Syofyan dkk (2021), bahwa guru dan anak-anak siswa dan guru sangat memerlukan bantuan alat teknologi seperti handphone, laptop, atau pun komputer. Selain alat teknologi tersebut diperlukan juga kuota internet yang memadai untuk mengakses materi atau tugas-tugas yang guru berikan. Dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang menarik siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil-hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa fitur-fitur *gadget* yang sangat banyak terutama tertanamnya fungsi-fungsi hiburan di dalamnya, menjadikan *gadget* sangat alat-alat digital penting yang dimainkan banyak anak-anak usia sekolah saat ini. Ketersediaan aplikasi-aplikasi hiburan dan permainan yang dapat diakses secara mudah, bahkan menyebabkan anak-anak dapat duduk bermain dalam waktu yang lama setiap hari. Hasil pra-survey yang peneliti lakukan pada 20 orang siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat didapatkan data awal sebagai berikut :

Menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki keterikatan dengan *gadget* yang mereka miliki, ini dibuktikan dengan mayoritas rerata penggunaan *gadget* di kalangan siswa antara 5-10 jam setiap harinya (60%), dan bahkan ada di antaranya yang lebih dari 10 jam dalam sehari (5%).

Kemudian, *gadget* lebih banyak digunakan siswa untuk aktivitas hiburan meskipun juga digunakan untuk tujuan lain seperti untuk berkomunikasi, belanja, dan juga untuk keperluan belajar. Namun demikian, ternyata pengawasan orang tua sangat lemah terkait penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Hal ini ditunjukkan bahwa tidak lebih dari 20% orang tua yang selalu dan sering mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak mereka.

Interaksi anak-anak dengan *gadget* sebagaimana ditampilkan tabel hasil prasurvey di atas menunjukkan keterikatan yang tinggi antara anak-anak dengan *gadget* yang dapat menimbulkan risiko kecanduan *gadget*. Hasil penelitian Azizah (2021) menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dapat menimbulkan gangguan psikologis, seperti masalah konsentrasi dan hiperaktif dan perilaku moral anak. Selain itu, kecanduan *gadget* juga mempengaruhi hormon dopamin yang berlebihan, yang pada gilirannya mempengaruhi proses pematangan di *Prefrontal Cortex (PFC)*

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, kuantitatif merupakan penyelidikan terhadap pengujian suatu teori yang terdiri dari variabel, diukur secara numerik dan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menentukan apakah generalisasi prediktif teori tersebut benar atau tidak (Ali et al. 2022).

Penelitian ini adalah penelitian

kuantitatif asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gadget siswa terhadap perkembangan moral anak di Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta. Variabel independen adalah penggunaan Gadget siswa, sementara variabel dependen adalah perkembangan moral anak. Penelitian ini mengikuti prosedur penelitian kuantitatif yang disusun berdasarkan langkah-langkah berikut yaitu, merumuskan masalah dari identifikasi masalah di lokasi penelitian, studi literatur untuk menjawab rumusan masalah, merumuskan hipotesis sementara, pengumpulan data dari populasi yang dipilih dan sampel yang representatif, analisis data untuk menjawab masalah, dan menyimpulkan data. Penelitian ini akan menganalisis pengaruh penggunaan Gadget (X) terhadap perkembangan moral anak (Y) dengan menggunakan metode analisis regresi sederhana seperti yang dicontohkan oleh Sugiyono (49-51). Penelitian dimulai dengan mensurvey populasi dan sampel.

Populasi adalah wilayah generalisasi dengan subyek atau obyek tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan di Tarik simpulannya (Mukhtasar, 2020:6). Penelitian ini melibatkan seluruh 95 siswa dari 3 kelas III SDN 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat sebagai populasi. Sampel adalah bagian representatif dari populasi yang dipilih untuk diamati oleh peneliti. Sampel memiliki ukuran yang lebih kecil daripada populasi secara keseluruhan. Menurut Mills dan Gay (2018:157), jika jumlah

populasi kurang dari 100, seluruh anggota populasi sebaiknya dijadikan sampel penelitian. Oleh karena itu, pengambilan sampel dapat menggunakan Teknik sampling jenuh dengan melibatkan seluruh anggota populasi dalam penelitian.

Analisis data menggunakan regresi linier sederhana, model probabilistik hubungan linier antara dua variabel; satu variabel memengaruhi variabel lain. Analisis regresi sederhana digunakan untuk menilai pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

a. Uji persyaratan analisis melibatkan langkah-langkah seperti uji normalitas, menggunakan uji statistik Kolmogorov Smirnov untuk mengecek distribusi data. Keputusan dibuat berdasarkan nilai signifikansi, di mana jika nilainya $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika nilainya $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Penggunaan nilai Alpha (α) dalam penelitian mengacu pada standar praktik statistik, di mana nilai $0,05$ dipilih karena dianggap sebagai tingkat risiko yang wajar. Standar ini telah menjadi umum dalam banyak analisis statistik.

b. Uji Homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians antara kelompok skor Y yang dibagi berdasarkan nilai Xi. Pengujian menggunakan Uji Barlett dengan distribusi chi-kuadrat.

c. Uji Linieritas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel-variabel

linear atau tidak. Uji kelayakan dilakukan dengan tabel ANOVA. Keputusan menggunakan ANOVA:

- a) nilai $\geq 0,05$ tidak ada hubungan linear,
- b) nilai $< 0,05$ ada hubungan linear.

d. Uji hipotesis

Analisis hipotesis adalah studi yang mengevaluasi hubungan antara variabel dependen dan independen menggunakan analisis regresi. Tujuannya adalah memperkirakan rata-rata populasi atau nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen. Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis regresi linier sederhana.

e. Uji signifikansi

menggunakan uji-t untuk memeriksa hubungan antara dua variabel. Carilah nilai t pada tabel distribusi t dengan derajat bebas (db) dan tingkat signifikansi 95%, serta risiko kesalahan $\alpha = 0,05$. Rumusnya: mencari nilai $t = (r - 1) / \text{akar}(1 - r^2)$, di mana r adalah koefisien korelasi. Sebagaimana rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$t \text{ hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t hitung = Skor signifikan koefisien korelasi

r = koefisien korelasi Product Moment

n = Jumlah responden Hipotesis Statistik :

Ho : $\rho < 0$ Hi : $\rho > 0$

Kriteria Pengujian :

Tolak jika H_0 thitung > ttabel, maka terdapat hubungan yang signifikan. Terima jika H_0 thitung < ttabel, maka koefisien korelasi tidak signifikan. Rumus 1 Uji Signifikansi.

Hasil Dan Pembahasan

Uji validitas instrument kedua variabel menggunakan teknik *Pearson Product Moment* dengan batasan nilai validitas jika $r > 0.349$ (*rtabel*). Berdasarkan hasil uji validitas pada instrumen variable penggunaan *gadget* yang terdiri dari 18 butir yang diuji coba seluruh butir instrument terbukti valid. Sedangkan, berdasarkan hasil uji validitas pada instrumen variable perkembangan moral, dari 15 butir yang diuji coba, terdapat 14 butir yang valid dan 1 butir yang gugur yaitu nomor 12.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Variabel Perkembangan Gadget

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.857	18

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Variabel Perkembangan Moral

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.701	16

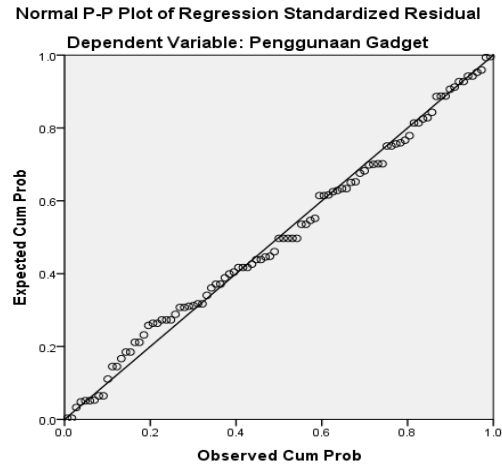
Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		95
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.02922365
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.050
	Negative	-.067
Test Statistic		.067
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel output SPSS pada tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (0.200) lebih besar dari nilai alpha (0.05). Oleh karena itu, dapat dibuktikan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi telah terpenuhi.

Gambar 1. Grafik P-Plot Uji Normalitas Data



Berdasarkan tampilan *output* pada grafik di atas, pada grafik P-plot terlihat titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas Data

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Penggunaan Gadget * Perkembangan Moral	Between Groups	2537.432	28	90.623	1.576	.067
	Linearity	271.399	1	271.399	4.721	.033
	Deviation from Linearity	2266.033	27	83.927	1.460	.108
Within Groups		3794.000	66	57.485		
Total		6331.432	94			

Berdasarkan tabel output SPSS pada tabel 4.11, diketahui nilai *Deviation from Linearity Sig.* adalah 0,108 lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak adanya hubungan linear secara signifikan antara variabel Penggunaan *Gadget* (X) dengan variabel Perkembangan Moral (Y).

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	32.945	5.266		6.257	.000
	Penggunaan <i>Gadget</i>	.185	.091	.207	2.041	.044

a. Dependent Variable: Perkembangan moral

Berdasarkan hasil analisis regresi diketahui nilai signifikansi 0,044 < dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak. Selain itu, diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 32,954 dan nilai konstanta (b) sebesar 0,185. Sehingga dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 32,954 + 0,185X + sig$$

Keterangan:

Y = Perkembangan Moral

X = Penggunaan *Gadget*

Tabel 6. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.207 ^a	.043	.033	8.072

a. Predictors: (Constant), Perkembangan Moral

b. Dependent Variable: Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan tabel 6. dapat dilihat nilai *R square* sebesar 0,043 yang berarti bahwa pengaruh variabel

penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak sebesar 4.3%. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel atau faktor-faktor lainnya.

Hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi 0,044 < dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak. Selain itu, diperoleh nilai konstanta (a) sebesar 32,954 dan nilai konstanta (b) sebesar 0,185. Sehingga dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketika penggunaan *gadget* bernilai 0, maka perkembangan moral akan bernilai 32,954 dan ketika perkembangan moral mengalami kenaikan nilai satu satuan, maka penggunaan *gadget* akan turun sebesar 0,185. Dari persamaan di atas, terlihat nilai konstanta B sebesar 0,185 menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral bernilai positif.

Hasil analisis pada penelitian ini juga menunjukkan nilai terhitung sebesar 2,041. Karena nilai terhitung sebesar 2,041 lebih besar tabel 1.984, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan Hasil akhir diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak. Kemudian berdasarkan perhitungan diketahui nilai *R square* sebesar 0,043 yang berarti bahwa pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak sebesar 4,3%.

Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh variabel atau faktor-faktor lainnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral anak di Sekolah Dasar Negeri 06 Pagi Kebon Jeruk Jakarta Barat (sig p 0,044 dengan persamaan regresi linear sederhana $Y = 32,954 + 0,185X$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral bernilai positif. Dengan demikian karena nilai koefisien regresi bernilai minus positif, maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh positif terhadap perkembangan moral anak.

Penggunaan *gadget* memiliki nilai *R square* sebesar 0,043 yang berarti bahwa pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak sebesar 4,3%.

Secara keseluruhan 75,44% responden memiliki pengetahuan moral yang baik dari interaksi mereka dengan *gadget*, 74,56% responden mengalami perubahan sikap moral yang baik dari interaksi mereka dengan *gadget*, dan 87,02% responden mengalami perubahan tindakan moral yang sangat baik dari interaksi mereka dengan *gadget*.

Saran

Penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan *gadget* pada anak

memiliki dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang holistik untuk mengelola penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

- a. Literasi Digital yang Komprehensif
Anak perlu diajarkan untuk memahami secara mendalam tentang manfaat dan risiko penggunaan *gadget*.
- b. Pendekatan Edukatif
Orang tua dan guru harus berperan aktif dalam memberikan edukasi tentang penggunaan *gadget* yang bijak.
- c. Pengembangan Keterampilan Pengelolaan Diri
Anak perlu belajar untuk mengelola waktu penggunaan *gadget* dan menjaga keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata.
- d. Kesehatan Mental dan Fisik
Penting untuk menekankan pentingnya menjaga kesehatan mental dan fisik, serta menghindari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Peran Guru:

Guru harus mengajarkan siswa tentang teknologi secara menyeluruh, termasuk manfaat dan risikonya, serta membantu siswa sadar akan bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan. Atau, jika ingin lebih singkat lagi: Guru harus mendidik siswa tentang penggunaan teknologi yang bijak

Peran Orang Tua:

Dialog Terbuka: Orang tua perlu berkomunikasi secara terbuka dengan anak tentang penggunaan *gadget*.

Bimbingan Konsisten: Orang tua harus memberikan bimbingan yang konsisten dan pengawasan yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M.Makhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. 2022. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian." *Education Journal*.2022 2(2): 1–6.

Azizah, M. (2021). The Relationship Between Time Management, Self Regulation, And Smartphone Addiction. *Empati-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 82–98.

Cabello, P., Claro, M., Rojas, R., & Trucco, D. (2021). Children's and adolescents' digital access in Chile: The role of digital access modalities in digital uses and skills. *Journal of Children and Media*, 15(2), 183–201.

Kopecký, K., Fernández-Martín, F.-D., Sztokowski, R., Gómez-García, G., & Mikulcová, K. (2021). Behaviour of children and adolescents and the use of mobile phones in primary schools in the czech republic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(16), 8352

Ling, R. (2022). Mobile communication culture among children and adolescents. In *The Routledge international handbook of children, adolescents, and media* (pp. 127–134). Routledge.

Mills, G. and Gay, L. (2018) *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. 12th Edition, Pearson, London.

Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.

Pratama, Muh Rizaldi, and Ninis Sudirman. 2023. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini The Effect Of Gadgets On Early Children's Development." *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini* 3(5): 136–43.

Sugioyono (2022). *Penelitian kuantitatif*. Diakses pada 03 Januari 2023,dari.<https://www.detik.com/bali/berita/d-6437769/penelitian-kuantitatif-pengertian-prosedur-dan-jenisnya>

Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2021). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273–281.