

Dampak dan Penanganan Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Siswa Katolik di SMA Negeri 1 Hiliduho

Linda Nasran Waruwu ^{1*}, Sergius Lay ², Paulinus Kanisius Ndoa ³
¹⁻³ STP Dian Mandala Gunungsitoli, Indonesia

Alamat: Jln. Nilam No. 04 Gunungsitoli

Korespondensi penulis: giuslay.zone@stpdianmandala.ac.id*

Abstract. *The development of communication technology in the current era of globalization is progressing very rapidly. The use of gadgets is currently very popular and needed by all groups, both children and parents, but gadgets themselves have several advantages and disadvantages, depending on each individual's use of the gadget. Everyone. In today's developments, gadgets are nothing new for users, especially students, and have even become their friends because they use them every day to help them find information or to help them with their assignments at school. The use of gadgets for students certainly has an impact on them, such as the positive impact of using gadgets being an effective and efficient learning tool for students, while the negative impact is apathy towards other people and the environment which influences daily behavior, sometimes using gadgets. Too much can affect and lead to bad things. Using gadgets is not wrong, but it makes it easier for us to interact with others if we use them for the right things. We as gadget users should be able to limit ourselves in using them so that we don't fall into bad things.*

Keywords: *gadget, handling, student behavior*

Abstrak. Perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Penggunaan *gadget* saat ini sangat digemari dan diperlukan oleh semua kalangan, baik anak-anak maupun orang tua. Namun *gadget* sendiri mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, tergantung dari penggunaan *gadget* tersebut masing-masing setiap orang. Pada perkembangan zaman ini *gadget* bukan hal yang baru bagi para pengguna terutama siswa bahkan sudah menjadi teman bagi mereka karena setiap harinya mereka gunakan untuk membantu mencari informasi ataupun untuk membantu mereka dalam mengerjakan tugas di sekolah. Dalam penggunaan *gadget* bagi siswa tentunya memiliki dampak bagi mereka seperti, dampak positif dalam penggunaan *gadget* ini menjadi suatu sarana pembelajaran yang efektif dan efisien bagi para siswa sedangkan dampak negatif adalah sikap apatis terhadap orang lain dan lingkungan yang mempengaruhi perilaku sehari-hari kadang kala penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi dan menjerumuskan ke hal yang kurang baik. Penggunaan *gadget* memang tidak salah namun, mempermudah kita untuk berinteraksi dengan yang lain apabila kita menggunakannya untuk hal yang benar. Kita sebagai pengguna *gadget* hendaknya mampu membatasi diri dalam menggunakannya supaya tidak terjerumus ke hal yang kurang baik.

Kata kunci: *gadget, penanganan, perilaku siswa*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan telah membawa kita pada masa modern. Kita tidak bisa menghindari perkembangan teknologi saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan selalu berjalan seiring dengan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini diwujudkan dengan hadirnya komunikasi yang memudahkan pekerjaan dan memudahkan kehidupan sehari-hari masyarakat, di antaranya adalah *gadget* yang di dalamnya lata tersebut dapat membantu seseorang untuk bekerja secara cepat dan mudah serta (Ashifa et al., 2022).

Gadget merupakan suatu alat elektronik atau suatu alat yang berukuran relatif besar yang mempunyai fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. *Gadget* merupakan bagian dari

perkembangan teknologi yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah bahkan membantu manusia untuk berkomunikasi dengan cepat terhadap orang jarak jauh, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama apalagi lebih banyak fitur yang lebih canggih, memungkinkan semua orang berkomunikasi lebih cepat lagi (Kariyadi, 2023). Keberadaan *gadget* memberikan bantuan kepada pekerja pelajar. Namun, di balik itu juga menyimpan candu yang akan bisa menyebabkan suatu kerusakan secara permanen baik itu sikap dan perilaku anak. *Gadget* juga dapat mempengaruhi kehidupan manusia mulai dari anak-anak sampai orang tua. Penggunaan *gadget* yang terus-menerus akan berdampak negatif pada perilaku siswa akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan dan akan membuat anak tidak terkendali akibat penggunaan *gadget* (Aswandi et al., 2023).

Dalam perkembangan teknologi komunikasi dan informasi ini memberi dampak positif dan negatif. Hal positif, memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang dengan media komunikasi, kita dapat dengan mudah berinteraksi dengan siapa saja. Sedangkan poin negatifnya adalah interaksi cenderung menurun karena mudahnya media komunikasi kepada orang lain maka hal itu membuat seseorang malas bertemu langsung dengan orang lain. Menyapa seseorang yang tradisi sebelumnya mulai dihilangkan. Akibat penggunaan teknologi ini semua orang semakin berubah. Dalam hal ini tergantung sikap penggunanya. Oleh karena itu pengguna media komunikasi harus menyadari kewajiban mendasar terkait dengan penggunaan media komunikasi dan melaksanakan dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari, hendaknya mampu membatasi diri dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan serta memperbanyak setiap aktivitas sehari-hari supaya terhindar dari penggunaan *gadget* yang terlalu lama (Al, 2018).

2. KAJIAN TEORITIS

Gadget merupakan perangkat elektronik dengan berbagai aplikasi layanan yang menyediakan teknologi terkini yang membantu membuat hidup manusia lebih nyaman. Pada dasarnya *gadget* ini tidak hanya memungkinkan pembelajaran khusus anak-anak, tetapi juga dapat mempengaruhi tingkah laku anak terutama dalam bentuk tingkah laku. *Gadget* hanyalah sarana anak untuk bermain dan belajar mencari informasi dan lain-lain (Yumarni, 2022). *Gadget* sudah menjadi suatu alat yang sangat digemari oleh banyak orang termasuk dalam kalangan pendidikan. Banyak hal yang menampilkan inovasi-inovasi terbaru yang membuat manusia memiliki daya tarik dalam menggunakan *gadget* terus menerus. Akibat dari kecanggihannya banyak orang yang ingin memiliki dan tidak hanya itu banyak juga yang terpengaruh akibat salah menggunakan (Kariyadi, 2023).

Kehadiran *gadget (Smartphone)* menjadikan perubahan terhadap perilaku siswa, ketika siswa sedang bergerombolan atau berkerumun untuk sekedar membicarakan sesuatu hal, tidak jarang mereka lebih asyik dengan *gadget* nya masing-masing dari pada dengan orang saat ini di dekat mereka (Rahmandani & Agus Tinus, 2018). Perilaku juga menggambarkan kecenderungan seseorang untuk bertindak, berbuat atau melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Konsep perilaku ini penting untuk diketahui sebagai bagian dari psikologi peserta didik. Perilaku merupakan suatu penghayatan yang utuh dan reaksi seseorang akibat adanya rangsangan baik internal maupun eksternal yang di proses, melalui kognitif, efektif, dan psikomotorik (Aisyah, 2012; Lay et al., 2024).

Dalam kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi para pengguna keberadaan *gadget* memudahkan setiap manusia dalam mencari ataupun menyebarkan informasi yang mempermudah mereka dalam hal pekerjaan dengan aplikasi ataupun fitur-fitur terancang nya. Menggunakan *gadget* juga dapat memberikan suatu dampak negatif bagi pengguna contohnya menyebabkan pengguna lebih bersikap individualis. Seseorang yang individualis lebih cenderung dengan ketidak adanya suatu komunikasi dan tidak mau berinteraksi dengan lingkungannya dan dominan terus menggunakan *gadget* (Afidah et al., 2022)

Penggunaan *gadget* pada anak bukan hal yang salah melainkan dapat membantu mereka dalam mengerjakan pekerjaan sekolah. Akan tetapi, tentunya dalam penggunaan itu pasti terdapat sisi positif dan negatif, apabila orang tua terlalu membiarkan anak terus menerus memainkan *gadget* maka dapat mempengaruhi suatu aspek sosial dan budaya (Lay et al., 2024). Mereka akan merasa asik dan melupakan perkembangan budaya yang di sekitarnya. Dalam hal ini masalah tersebut terjadi akibat ketidak pedulian orang tua terhadap anak karena terlalu membiarkan anak untuk menggunakan *gadget*. Untuk itu sebagai orang tua dan juga pendidik pertama dalam kehidupan anak hendaknya mengatasi anak untuk tidak menggunakan *gadget* terlalu berlebihan. Mengarahkan setiap anak untuk menggunakan *gadget* dengan ha-hal penting bukan malah membiarkannya (Farida et al., 2021).

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu pemeriksaan suatu objek secara alami (*natural setting*). Objek yang berkembang secara alami adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh penelitian dan kehadiran penelitian dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut. Penelitian ini mengeksplorasi informasi deskriptif kualitatif yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis, gambar dan presentasi lisan dari orang-orang yang berpartisipasi. Melalui metode ini, penelitian hendak melihat secara keseluruhan fenomena-fenomena yang terjadi di lokasi

penelitian dalam hubungannya pada penggunaan *gadget* terhadap siswa SMA Negeri 1 Hiliduho (Henyanto, 2006).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian serta kajian teori yang terkait dengan topik penelitian ini, maka di bawah ini akan diuraikan pokok-pokok yang terkait dengan hasil dan pembahasannya.

Pemahaman tentang *Gadget*

Para informan mengatakan bahwa *gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang bisa dibawa ke mana-mana oleh semua orang. Kehadiran *gadget* bagi siswa sangat membawa bantuan bagi mereka sebab dengan adanya *gadget ini* semua pekerjaan di sekolah semakin cepat untuk dikerjakan tanpa membutuhkan waktu yang sangat lama. mempermudah siswa dalam berkomunikasi dengan satu sama lain tanpa harus bertemu dengan mereka.

Hasil penelitian yang diperoleh dari para informan di atas sesuai yang dikatakan oleh jurnal penelitian bahwasanya perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat khususnya *gadget*. Penggunaan *gadget* pada sekarang ini telah menyebar luas pada semua kalangan usia di masyarakat, dari anak usia sekolah sampai yang sudah dewasa sudah tidak asing lagi dengan *gadget*. *Gadget* adalah suatu alat yang mempunyai tujuan praktis atau fungsi yang dirancang khusus agar lebih canggih dari teknologi yang diciptakan sebelumnya. Perbedaan *gadget* antara teknologi yang lainnya unsur kebaruan berukuran lebih kecil (Sari et al., 2020).

Teknologi komunikasi yang berkembang pesat dewasa ini, mampu mengubah interaksi manusia dan cara komunikasi. Perkembangan teknologi komunikasi memungkinkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa mengenal ruang dan waktu (Lay et al., 2023). Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadirannya dapat meningkatkan kehidupan manusia. *Gadget* hanya dapat melakukan hal tersebut, baik sebagai sarana bermain *game* maupun untuk keperluan profesional. Artinya hidup tidak bisa lepas dari *gadget*. Seiring berjalannya waktu manusia pun tidak mengetahui bahwasanya dalam menggunakan *gadget* ini memiliki dampak dari penggunaan *gadget* (Marpaung, 2018)

Penggunaan *gadget* bagi kalangan siswa bukanlah hal yang baru bagi mereka. Kehadiran *gadget* sangat memberikan bantuan bagi siswa saat ini, dengan fitur yang sangat unggul sehingga banyak orang yang telah memilikinya. Manfaat *gadget* dalam kehidupan sehari-hari memudahkan setiap siswa untuk berkomunikasi dengan orang lain ataupun teman-teman di sekolah. *Gadget* memiliki banyak keunggulannya bahkan apabila kita

menggunakannya dengan baik maka dapat memberikan suatu penghasilan bagi kita dengan mempromosikan barang-barang kepada orang lain dengan menggunakan *gadget*.

Konsep Perilaku Siswa di Sekolah

Para informan mengatakan bahwa setiap siswa memiliki perilaku yang berbeda-beda terutama dalam penggunaan *gadget* ini beberapa siswa yang sifatnya menjadi cuek dan tidak mempedulikan orang lain akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan, selain itu mereka menjadi malas dan suka mengundur waktu dalam mengerjakan tugas akibat *gadget* mereka lebih banyak waktu bermain *gadget* daripada mengerjakan tugas di sekolah. Akibat penggunaan *gadget* informan mengatakan siswa menjadi malas hal ini juga dapat mempengaruhi siswa dalam semangat belajar.

Hasil penelitian yang diperoleh dari para informan di atas sesuai dengan penelitian yang dikatakan oleh jurnal penelitian bahwa manusia merupakan makhluk sosial tentunya membutuhkan orang lain untuk berinteraksi dengan yang lain manusia tidak bisa hidup sendiri sama halnya juga dalam penggunaan *gadget* manusia tidak bisa melakukan pekerjaan tanpa *gadget* dalam memperlancar pekerjaan mereka. Berbagai rangsangan yang muncul dari lingkungan sekitar menyebabkan mereka bereaksi terhadap rangsangan tersebut . dari sudut pandang psikologi, perilaku adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan. Secara umum suatu perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati, digambarkan, dicatat, diukur oleh orang lain atau diri sendiri. Menurut pandangan behavioral, perilaku baik atau perilaku buruk merupakan hasil dari belajar. Perilaku yang tidak pantas merupakan akibat buruknya dari pembelajaran melalui hasil belajar dan juga dapat diubah selama proses pembelajaran. (Novarianing & Suharni, 2021).

Perilaku juga menggambarkan kecenderungan seseorang dalam melakukan atau melakukan aktivitas, dalam kehidupan sehari-hari. Gagasan perilaku ini penting untuk diketahui dalam psikologi peserta didik. Perilaku merupakan penilaian dan reaksi seseorang secara menyeluruh sebagai akibat rangsangan internal dan eksternal yang diproses secara kognitif, efisien, dan psikomotorik. (Aisyah, 2012)

Perilaku siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain faktor lingkungan, keluarga, dan sekolah. Sekolah merupakan salah satu faktor dominan mempengaruhi pendidikan siswa karena berinteraksi dengan gurunya yang mendidik dan mengajar mereka. Sekolah merupakan suatu instansi atau lembaga yang mempunyai peran dalam pembentukan perilaku siswa. Hal utama dalam penentu pembentukan perilaku siswa adalah keluarga, sebelum nantinya siswa akan berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat. (Darna, 2023).

Dalam kehidupan manusia kadang kala sering terjadi suatu perubahan khususnya dalam perilaku. Pada masa modern ini banyak sekali yang terjadi khususnya dalam kehidupan setiap

siswa, kini setiap siswa memiliki perubahan sikap ataupun perilaku mereka akibat adanya penggunaan *gadget* yang mempengaruhi mereka. Penggunaan *gadget* bukanlah hal yang salah bagi siswa karena hal itu juga dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran di sekolah serta memperluas wawasan mereka. Akan tetapi, kadang kala mereka menggunakan *gadget* ke hal yang kurang baik dengan melakukan tindakan yang seharusnya mereka hindari. Penggunaan *gadget* membawa dampak bagi siswa akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan seperti tidak mendengarkan perkataan orang tua dan juga sering melawan apabila *gadget* diambil darinya.

Dampak Penggunaan Gadget

Para informan mengatakan bahwa penggunaan *gadget* bagi siswa membawa dampak bagi mereka yaitu siswa sering terlambat ke sekolah bahkan pada saat guru sedang menerapkan pembelajaran siswa mengantuk dalam kelas. Dampak terjadi akibat kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Selain itu, siswa suka menutup diri ataupun lebih menyukai hal-hal yang berbau sendiri dari pada berkumpul dengan teman-teman. Kehadiran *gadget* juga membuat siswa untuk mudah marah atau emosi terlebih-lebih apabila *gadget* disita dari mereka.

Hasil penelitian yang diperoleh dari para informan sesuai dengan penelitian yang dikatakan oleh jurnal penelitian bahwa penggunaan *gadget* juga dapat membawa dampak bagi pengguna khususnya terhadap siswa yang dapat mempengaruhi setiap perilaku siswa tersebut. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak negatif yang terjadi pada anak adalah anak menjadi pribadi yang tertutup, sulit tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, kurangnya kreativitas dan ancaman *cyber bullying*. (Syahputri & Ahmad, 2022)

Kehadiran *gadget* mengubah perilaku siswa, siswa berada dalam kelompok atau hanya untuk membicarakan tentang suatu hal, namun terkadang siswa berbicara dengan yang lain namun lebih fokus pada *gadget* daripada pembicaraan teman. Bahkan saat mereka sedang berjalan tetap bermain dengan *gadget* mereka siswa hanya menunduk menatap *gadget* tanpa memperhatikan keadaan di sekitar. (Rahmandani & Agus Tinus, 2018).

Ketika seorang anak kecanduan *gadget*, beberapa aspek perkembangan anak juga mengalami gangguan. Tidak hanya pada aspek perkembangan fisik dan motorik saja, mereka harus menjadi individu yang aktif dan kreatif. Namun, karena lebih mereka lebih sibuk bermain *gadget*, maka perkembangan tersebut terhambat, anak menjadi malas lambat ketika disuruh melakukan sesuatu dan anak sering menolak ketika di suruh. (Setiawan et al., 2022)

Penggunaan *gadget* dapat juga mengakibatkan suatu ketergantungan berdampak pak pada karakter. Sifat seorang anak yang belum sepenuhnya dapat berubah apabila ia melihat sesuatu yang baru atau dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan saat ini banyak

menggunakan *gadget* serta meningkatkan rasa ingin tahu seorang anak. Awalnya anak hanya mengamati saja namun berjalan waktu anak semakin memiliki rasa ingin menggunakan dan setelah itu ingin memunyainya. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* semakin hari semakin beragam mulai dari kesehatan sampai sosial. Penggunaan *gadget* yang terus menerus tidak hanya berdampak terhadap positif bagi pelajar, namun berdampak negatif juga bagi mereka. (Setiawan et al., 2022)

Dari penggunaan *gadget* bagi siswa tentunya akan terjadi suatu dampak bagi mereka baik itu positif maupun negatif. Dalam informasi yang telah di an baik pada saat pelaksanaan penelitian maupun yang di dapat dari pendapa para ahli memang penggunaan *gadget* sangat berpengaruh erat dalam perilaku siswa saat ini. Mereka lebih banyak memberi waktu menggunakan *gadget* daripada belajar. Hal ini juga tampak pada perilaku mereka sehari-hari akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Penanganan Penggunaan Gadget

Para informan mengatakan bahwa penanganan penggunaan *gadget* bagi siswa memang sudah dilaksanakan oleh guru SMA N 1 Hiliduhu mereka juga tidak pernah lepas atas tanggung jawab serta aturan yang telah di terapkan pada siswa. Mereka selalu berusaha agar siswa mereka ini benar-benar menggunakan *gadget* ini dengan baik dan mengutamakan nya untuk kepentingan sekolah. Pada saat siswa pun berada di rumah mereka selalu memantau dengan melihat status siswa berteman dengan mereka, apalagi di setiap mata pelajaran selalu ada grup khususnya siswa dan guru agar komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga akibat dari grup maka guru mudah memantau siswanya.

Hasil penelitian yang diperoleh dari informan di atas, sesuai dengan penelitian yang dikatakan jurnal penelitian bahwa penggunaan *gadget* pada anak bukan hal yang salah melainkan dapat membantu mereka dalam mengerjakan pekerjaan sekolah. Akan tetapi, tentunya dalam penggunaan itu pasti terdapat sisi positif dan negatif, apabila orang tua terlalu membiarkan anak terus menerus memainkan *gadget* maka dapat mempengaruhi suatu aspek sosial dan budaya. Mereka akan merasa asik dan melupakan perkembangan budaya yang di sekitarnya. Dalam hal ini masalah tersebut terjadi akibat ketidak pedulikan orang tua terhadap anak karena terlalu membiarkan anak untuk menggunakan *gadget*.(Farida et al., 2021).

Penanganan penggunaan *gadget* bagi siswa perlu diberikan agar siswa tersebut tidak menyalahgunakan *gadget* ke hal yang kurang baik banyak hal kita dengar saat ini melalui penggunaan *gadget* yang tidak terbatas membawa pengaruh buruk bagi setiap orang maupun siswa. Untuk itu, perlunya pembatasan siswa dalam menggunakan *gadget* dengan memberikan pemahaman serta perhatian bagi mereka dalam menggunakan *gadget* yang benar dan baik yang bisa membawa dampak positif terhadap semua orang terutama siswa di sekolah.

5. KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku siswa di SMA Negeri 1 Hiliduho. Beberapa dampak yang teramati antara lain adalah peningkatan ketergantungan pada *gadget* penurunan konsentrasi dalam belajar dalam belajar kurangnya interaksi sosial secara langsung serta perubahan perilaku siswa.

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang sangat canggih *gadget* ini digunakan sebagai alat komunikasi yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan aktivitas dengan manusia lainnya. Selain komunikasi *gadget* juga dapat di manfaat untuk melakukan transaksi antar orang lain tanpa harus bertemu. Dalam penggunaan *gadget* dapat juga menghasilkan uang dengan mempromosikan bahan dagangan kita. *Gadget* juga dapat membantu siswa untuk belajar dengan menambah wawasan setiap siswa di sekolah dan membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas di sekolah.

Manusia sebagai makhluk hidup memerlukan komunikasi untuk memperoleh informasi, karena ini merupakan kebutuhan penting untuk berinteraksi dan komunikasi dengan baik. berdasarkan itu, manusia menciptakan sistem dan alat untuk mendapatkan informasi dan hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan, fasilitas internet, jaringan yang termasuk dalam fungsionalitas yang disajikan oleh *gadget*. .

penanganan penggunaan *gadget* dalam bentuk negatif memiliki beberapa langkah yang perlu diambil seperti memberikan pembinaan dan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang penggunaan *gadget* yang bijaksana serta mengatur waktu penggunaan *gadget* secara optimal mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah dan ekstrakurikuler di sekolah serta melibatkan guru dan orang tua dalam mengawasi dan bimbingan siswa mengenai *gadget*. Dalam hal ini di sarankan setiap guru mampu mengatasi hal tersebut yang membuat siswa semakin terpengaruh akan penggunaan *gadget* serta melakukan kerja sama antara orang tua siswa dalam mendidik dan mengarahkan siswa ke hal yang baik khususnya dalam penggunaan *gadget* setiap harinya agar tidak mudah terpengaruh supaya mereka benar-benar menggunakan *gadget* untuk meningkatkan ilmu.

DAFTAR REFERENSI

Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2).

Aisyah, S. (2012). *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. PT. Deepublish.

- Al, H. D. L. et. (2018). *Hari Komunikasi Sosial Sedunia*. Komisi Komsos KWI.
- Ashifa, R., Yulianti, & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Siswa di Sekolah Dasar. *On Education*, 5(1).
- Aswandi, R., Iskandar, & Burchannuddin, A. (2023). Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa (Studi Kasus Perilaku Sosial Pada SD Mawas Kota Makasar). *Jurnal Sosiologi Kontemper*, 3.
- Darna, I. W. (2023). *Pendidikan Krakter Tanggung Jawab Siapa*. PT. Nilacakra Publishing House.
- Farida, A., Salsabila, U. H., Hayati, L. L. N., Rahmadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inofasi Penelitian*, 8(1).
- Henyanto, B. S. dan A. (2006). *Panduan Penelitian*. PT. Prestasi Pustaka.
- Kariyadi, R. R. P. (2023). *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. PT. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Lay, S., Ndoa, P. K., & Marbun, M. R. (2024). Peran Guru Agama Katolik di Era Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. *In Veritate Lux*, 07(01), 18–32. <https://doi.org/10.63037/ivl.v7i1>
- Lay, S., Ndoa, P. K., & Waruwu, T. G. (2023). Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Katolik Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Magistra*, 1(1), 31–38.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2).
- Novarianing, D., & Suharni. (2021). *Modifikasi Perilaku Teori dan Penerapannya*. PT. UNIPMA Press.
- Rahmandani, F., & Agus Tinus, M. M. I. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA NEGERI 9 MALANG. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1).
- Sari, I. P., Afriyanti, E., & Oktariani, E. (2020). *Kecanduan Gadget dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. PT. CV. Adanu Abimata.
- Setiawan, I., Damayanti, A., Kristiani, S, F. L., Arianty, Isrofah, & Husnawati. (2022). *Dinamika Perkembangan Anak dan Solusinya*. PT. CV Jejak.
- Syahputri, W. D. F., & Ahmad, R. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMP Negeri 5 Pinrang. *Jurnal Sosialisasi*, 9(3).
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Literasiologi*, 8(1).