

Volume 4, No. 3
Desember, 2021

e-ISSN : 2685-1997
p-ISSN : 2685-9068

REAL in Nursing Journal (RNJ)

Research of Education and Art Link in Nursing Journal

<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/index>

Hubungan penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja

Nova Dwi Yanti, Lydia Mardison, Ratna Dewi & Yenni



**UNIVERSITAS
FORT DE KOCK
BUKITTINGGI**

Program Studi Keperawatan dan Pendidikan Ners
Universitas Fort de Kock Bukittinggi, Indonesia

Hubungan penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Pada Remaja

REAL in
Nursing
Journal (RNJ)

<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/index>

Nova Dwi Yanti, Lydia Mardison, Ratna Dewi & Yenni

ABSTRACT

Background: Gadgets are not only used for communication but also it is developed into devices that can do almost anything that supports activities in every aspect of human life. Excessive use of gadgets can put a person at risk of changing behavior. The purpose of this research was to determine The Correlation between of Gadget Toward Behavior Changes of Adolescents at one of Junior High School in Bukittinggi. **Methods:** The type of this research was an analytic survey design with a cross sectional approach. The population was all students of class IX. They were 167 students. By using quota Sampling technique, 86 students were chosen as the samples. The data were collected through questionnaires. Then, it was analyzed by univariate analysis was performed to determine the frequency distribution and bivariate analysis with the Chi-Square correlation test. **Results:** The results showed that (89.5%) respondents with the use of gadgets were at risk category, namely 2 hours a day and (58.1%) respondents were at risk of experiencing changes in behavior. Then, the result of this research obtained that there was a significant relationship between the use of gadgets and changes in adolescent behavior with a p value = 0.031 and an OR value = 5.793. **Conclusion:** It is concluded that there was a relationship between excessive use of gadgets and changes in adolescent behavior so that parenteral supervision plays a very important role for adolescents in order to reduce the negative effects caused by the use of these gadgets.

Keywords:

Gadget use, Behavior Change, Adolescents

Korespondensi:

Nova Dwi Yanti

novadwiyanti.adik10@gmail.com

Prodi Keperawatan &
Pendidikan Ners,
Fakultas Kesehatan,
Universitas Fort De Kock

ABSTRAK

Gadget tidak hanya digunakan untuk melakukan komunikasi, tetapi juga untuk hal menunjang aktivitas aspek kehidupan manusia. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang berisiko mengalami perubahan perilaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku remaja di SMP Negeri 5 Bukittinggi Tahun 2021. Penelitian dengan desain survey analitik pendekatan cross sectional. Populasi adalah seluruh siswa kelas IX sebanyak 167 siswa dengan sampel sebanyak 86 siswa yang diambil dengan teknik Quota Sampling. Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui distribusi frekuensi dan analisis bivariat dengan uji korelasi Chi-Square. Hasil penelitian diperoleh (89,5%) responden dengan penggunaan gadget kategori beresiko yaitu ≥ 2 jam sehari dan (58,1%) responden yang beresiko mengalami perubahan perilaku. Penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku remaja dengan nilai p value = 0,031 dan nilai OR = 5,793. Disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gadget terhadap perubahan perilaku remaja di SMP Negeri 5 Bukittinggi Tahun 2021 sehingga pengawasan orang tua sangat berperan bagi remaja ketika menggunakan gadget agar dapat mengurangi pengaruh negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget tersebut.

Kata Kunci : Penggunaan gadget, Perubahan Perilaku, Remaja.

PENDAHULUAN

Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya semua terpengaruh teknologi komunikasi. Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dengan gadget dan sering kali tidak disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung dengan orang-orang terdekat yang ada di sekitar (misalnya antara orang tua dan anak di rumah masing-masing sibuk dengan gadget-nya). Saling tegur sapa dengan tetangga semakin berkurang, dan sibuk sendiri di hadapan komputer dan alat teknologi lainnya sudah dianggap lumrah di masyarakat saat ini (Muchlis & Nurainiah, 2018). Perilaku ini sangat sering dilakukan pada saat ini.

Dalam penelitian (Hegde et al., 2019) mencatat bahwa hampir 67% anak menghabiskan lebih banyak waktu di media sosial atau game online daripada aktivitas di luar ruangan, dan hampir 84% di antaranya memiliki akun di situs jejaring sosial. Memberi informasi/ wawasan tentang perkembangan masalah kesehatan di masa depan karena berkurangnya aktivitas fisik di kalangan anak-anak. Ditemukan 69% anak-anak menghabiskan waktu mereka menggunakan ponsel atau gadget lain pada malam hari sebelum tidur dengan 59% anak-anak terbangun dengan sakit kepala di pagi hari dan penggunaan

kacamata lebih awal. Pengguna *gadget* pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna *gadget* akan terus meningkat sampai 5,6 milyar pada tahun 2019 (Pandey et al., 2019). Pecandu *gadget* pada tahun 2014 di Indonesia semakin meningkat dari 1,4 miliar pengguna *gadget* 176 juta orang diantaranya adalah pecandu *gadget*, angka ini meningkat 123% dibanding tahun 2013 yang hanya 79 juta (Purwanto et al., 2017).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 Sebanyak 143,26 juta masyarakat Indonesia atau 54,68% telah menggunakan internet. Rentang usia yang paling banyak menggunakan internet di Indonesia berasal dari kalangan remaja. Dalam survei ini juga diketahui jika sekira 43,89 persen pengguna internet di Indonesia rata-rata mengakses internet paling tidak 1 hingga 3 jam per hari. Sekira 29,63 persen mengatakan mengakses internet selama 4 hingga 7 jam per hari, dan sekira 26,48 persen pengguna mengakses internet lebih dari 7 jam per hari (Nurwela, 2018).

Provinsi Sumatera Barat menduduki posisi ke 3 sebagai provinsi yang berkontribusi dalam penggunaan internet di pulau Sumatera setelah

Sumatera Utara dan Sumatera Selatan. Sedangkan pada penetrasi pengguna internet per wilayah propinsi Sumatera Barat menempati urutan ke 2 dengan persentase 84,2% pengguna internet. Pengguna internet yang diklasifikasikan menurut umur 15-20 tahun persentasenya sebanyak 90% dari kalangan umur lainnya. Dan ada 80,4% pengguna internet pada tahap sedang bersekolah di SMP (APJII, 2018). Internet dan *gadget* adalah satu paket penggunaan media elektronik pada saat ini.

Pengaruh negatif yang di jumpai di jurnal (Subagio & Hidayati, 2017) yang mengatakan penggunaan *gadget* pada pelajar menyebabkan kesulitan untuk memperhatikan dan mengerjakan tugas ketika berada di dalam kelas karena cenderung tidak dapat memisahkan fungsi *gadget* sebagai alat bermain atau belajar. Hal ini terjadi pada salah satu SMP Negeri di Bukittinggi, dari data yang di dapat dari Dinas Pendidikan Kota Bukittinggi dilihat sedikitnya prestasi akademik yang di raih oleh siswa sekolah bersangkutan dibandingkan dengan sekolah lain baik itu hasil dari prestasi akademik maupun non akademik. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti ingin meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perubahan perilaku pada remaja yang menggunakan *gadget*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini untuk mengetahui “Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Perubahan Perilaku pada Remaja di SMP Negeri 5 Bukittinggi”. Penelitian merupakan bersifat survey analitik observasional dengan metode pendekatan *cross-sectional*. Variabel dalam penelitian ini meliputi variabel dependent adalah perubahan perilaku, sedangkan variabel independent adalah penggunaan *gadget*. Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 5 Bukittinggi karena prestasinya rendah dibandingkan dengan sekolah SMP se kota Bukittinggi. Pada penelitian ini pengambilan sample dilakukan dengan cara *quota sampling* yaitu pengambilan sampel sesuai kebutuhan penelitian. Sampel pada penelitian ini yaitu diambil sebanyak 86 siswa kelas 9. Data dikumpulkan dengan menggunakan modifikasi kuesioner dari Dewi, D. P. (2017). & Gunawan, M. A. A. (2017) tentang penggunaan *gadget* dan perilaku remaja selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji *chi-square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Univariat

1. Penggunaan *Gadget*

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Remaja berdasarkan Penggunaan *Gadget*

Penggunaan <i>Gadget</i>	f	%
Berisiko	77	89,5
Tidak Berisiko	9	10,5
Jumlah	86	100

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 86 orang responden, terdapat sebagian besarnya yaitu sebanyak 77 orang (89,5%) responden adalah remaja dengan penggunaan *gadget* kategori berisiko yaitu ≥ 2 jam sehari. Dari hasil penelitian ada sebanyak 92,18% responden menggunakan *gadget* saat mengisi waktu luangnya seperti bermain game online, mendengarkan musik, atau sekedar menonton vlog di youtube. Rata-rata sebanyak 89.52% responden menggunakan *gadget* tipe *smartphone* yang dapat mendukung berbagai kegiatan untuk mendapatkan / menjelajah hal-hal baru dengan mudah. Selain itu sebanyak 77.9% responden di nilai tidak bisa lepas dari *gadget* bahkan hal pertama yang dilakukan saat bangun tidur adalah men cek *gadget* serta update terbaru di sosial medianya.

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya : komputer, handphone, game dan lainnya. Pada kenyataannya, ketika anak telah terlalu asik dengan dunia *gadget* nya, mereka akan lupa akan kebutuhan pokok anak yaitu belajar dan bersosialisasi dengan benar di kehidupan (Syifa, Setianingsih & Sulianto, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Kumala (2019) aktivitas fisik dan

pola makan dengan status gizi pada remaja usia 13-15 tahun diketahui bahwa durasi waktu harian yang dihabiskan untuk menatap layar sebanyak ≤ 2 jam/hari pada anak dan remaja dan tinggi apabila lebih dari anjuran tersebut.

Menurut asumsi peneliti bahwa mayoritas responden yaitu anak usia sekolah di SMP Negeri 5 Bukittinggi menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari. Dimana berdasarkan hasil penelitian diketahui secara umum responden mengetahui bahwa dampak buruk dari penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam sehari tapi terkesan mengabaikan dikarenakan selalu memeriksa *gadget* terutama sosmed setiap waktu.

Rata-rata responden menggunakan *gadget* tipe *smartphone* yang dapat mendukung berbagai kegiatan untuk mendapatkan/ menjelajah hal-hal baru dengan mudah. Lebih dari sebagian dari responden di nilai tidak bisa lepas dari *gadget* bahkan hal pertama yang dilakukan saat bangun tidur adalah men cek *gadget* serta update terbaru di sosial medianya. Rata-rata responden menggunakan *gadget* saat mengisi waktu luangnya seperti bermain game online, mendengarkan musik, atau sekedar menonton vlog di youtube. Secara tidak langsung responden mengatakan kalau *gadget* dapat

membantu di berbagai aspek kehidupan responden.

2. Perubahan Perilaku

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Remaja berdasarkan Perubahan Perilaku

Perubahan Perilaku	f	%
Berisiko	50	58,1
Tidak Berisiko	36	41,9
Jumlah	86	100

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 86 orang responden, terdapat lebih dari sebagiannya yaitu sebanyak 50 orang (58,1%) responden adalah remaja yang berisiko mengalami perubahan perilaku. Sebanyak 59,29% dari responden lebih nyaman curhat di sosial media daripada keluarga ataupun teman.

Dalam penggunaannya *gadget* (handphone, smartpone, laptop, tablet, note, mp3 dan lain-lain) memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif penggunaan *gadget* dilihat dari mudahnya mendapatkan informasi dengan cepat dengan jarak dan waktu yang singkat, dan mudahnya berinteraksi dengan menggunakan fitur-fitur media sosial seperti FB, Instagram, Twitter serta aplikasi yang mendukung komunikasi intapersonal. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* seperti mengurangi interaksi sosial, mengakses situs-situs pornografi, games online, terlibat seks

bebas dan obat-obatan terlarang yang berdampak pada hambatan perkembangan, gangguan pola tidur (insomnia) yang berdampak pada penurunan prestasi belajar (Hasanah, 2017). Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Pengaruh yang ditimbulkan negatif, maka bisa saja membuat siswa menjadi teledor akibat kurang fokus saat belajar di sekolah, atau kurangnya interaksi mereka akibat asyik dengan *gadget* mereka sendiri (Anggraeni, 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Indrayani (2021) diketahui bahwa rata-rata remaja generasi muda Hindu di Desa Rama Murti sering menggunakan *gadget* sebagai sarana mengakses tayangan-tayangan yang bersifat negatif dan mempunyai aplikasi games. Perkembangan *gadget* telah mempengaruhi moral dan etika anak, sehingga seorang anak tidak lagi mempunyai rasa hormat dan sopan santun terhadap orang tua. Menurut Arifin (2015) beberapa perilaku yang ditunjukkan oleh remaja pengguna *gadget* ialah, intovet, selfi, sulit konsentrasi pada dunia nyata, anti sosial, dan penyimpangan sosial.

Menurut asumsi peneliti bahwa mayoritas responden yaitu anak usia sekolah di SMP

Negeri 5 Bukittinggi menunjukkan ada sebagian besar dari responden lebih memilih menggunakan sosial media sebagai tempat curhat, mengutarakan keluh kesah dibandingkan berbagi/ bercerita dengan teman maupun keluarga. Pada masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja hal semacam ini wajar terjadi dikarenakan pada masa ini para remaja berada dalam situasi masih mencari jati diri dan pemikiran yang masih labil. Labil disini dapat dicontohkan dengan dalam cara mengambil keputusan dan cara menanggapi suatu masalah yang sedang dihadapi. Dan terkesan membenarkan pemikiran dan tindakan yang dia lakukan. Remaja sering beranggapan hal-hal yang diunggah di sosial media dapat mengurangi

keluh kesah yang dirasakan serta bisa saja remaja mendapatkan perhatian lebih yang mungkin tidak dia dapatkan dari keluarga ataupun temannya. Hal ini menunjukkan adanya gangguan interaksi sosial pada responden dan banyak dari responden yang lebih memilih menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dengan temannya karna dianggap lebih praktis yang menghemat waktu dan tenaga (introvet) atau asik dengan dunia nya sendiri. Kemajuan teknologi membuat para responden menjadi terlena dan mengabaikan tanggung jawabnya dalam belajar dan menyelesaikan tugas sekolah. Hal ini menjadi pengaruh bagi perilaku remaja.

B. Analisis Bivariat

Tabel 3
Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perubahan Perilaku Pada Remaja

Penggunaan Gadget	Perubahan Perilaku						p-value	OR (95% CI)
	Berisiko		Tidak Berisiko		Total			
	N	%	N	%	N	%		
Berisiko	48	62,3	29	37,7	77	100	0,031	5,793 (1,126-29,795)
Tidak Berisiko	2	22,2	7	77,8	9	100		
Jumlah	50	58,1	36	41,9	86	100		

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 77 responden dengan kategori penggunaan *gadget* beresiko, terdapat lebih dari sebagiannya yaitu sebanyak 48 orang (62,3%) responden beresiko mengalami perubahan perilaku dan dari 9 responden

dengan kategori penggunaan *gadget* tidak beresiko, hanya sebagian kecilnya yaitu sebanyak 2 orang (22,2%) responden yang menunjukkan resiko perubahan perilaku. Berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan uji *chi-square* didapatkan nilai

$p = 0,031$, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perubahan perilaku pada remaja. Berdasar hasil analisis lebih lanjut, didapatkan nilai $OR = 5,793$ yang menyatakan bahwa remaja dengan penggunaan *gadget* beresiko (≥ 2 jam/ hari) menunjukkan peluang 6 kali lebih besar untuk mengalami perubahan perilaku jika dibandingkan dengan kelompok remaja yang menggunakan *gadget* < 2 jam/ hari.

Bermain *gadget* dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Pengaruh yang ditimbulkan negatif, maka bisa saja membuat siswa menjadi teledor akibat kurang fokus saat belajar di sekolah, atau kurangnya interaksi mereka akibat asyik dengan *gadget* mereka sendiri (Anggraeni, 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Alifiani & Ningsih (2019) mengatakan dengan meningkatnya jumlah pengguna *gadget* memiliki dampak negatif bagi manusia salah satunya adalah menurunnya pola komunikasi efektif antara remaja dengan orang tua. Selain itu sebagian dari responden juga merasa sulit berkonsentrasi dikelas saat mengerjakan tugas dikarenakan membuka *gadget* saat belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Alifiani & Ningsih (2019) mengatakan dengan meningkatnya jumlah pengguna *gadget* memiliki

dampak negatif bagi manusia salah satunya adalah menurunnya pola komunikasi efektif antara remaja dengan orang tua.

Menurut asumsi peneliti bahwa mayoritas responden yaitu anak usia sekolah di SMP Negeri 5 Bukittinggi menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam sehari. Dimana berdasarkan hasil penelitian diketahui secara umum responden masuk kategori berisiko dalam penggunaan *gadget*. Sebagian dari responden mengaku sering mengabaikan panggilan orang tua saat asik menggunakan *gadget*. Disisi lain responden sering merasa gelisah saat tidak memegang *gadget* atau merasa jengkel saat tidak bisa menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* pada saat mengisi waktu luang responden adalah salah satu pemanfaatan *gadget* di berbagai aspek kehidupan. Hanya saja pemanfaatan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan perubahan perilaku seperti membuka sosial media saat belajar, kurang bisa berkonsentrasi dikelas saat mengerjakan tugas, memanfaatkan fitur-fitur canggih untuk curang atau mencontek saat ujian serta terkendala dalam mengerjakan PR karena asik bermain game online di *gadget*. Responden sering update dan lebih memilih curhat di sosial media dibandingkan ke keluarga maupun teman. Hal ini menandakan risiko perubahan perilaku akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga

merasa lebih asik dengan *gadget* dibandingkan kehidupan nyata.

Selain itu penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak kesehatan seperti mata merah/ perih dan kepala terasa pusing, akibat penggunaan *gadget* yang lama juga bisa menimbulkan letih, mengantuk dan sulit berkonsentrasi di sekolah karena asik bermain *gadget* seperti bermain game online siswa jadi lupa waktu tidur dan bergadang. Efek samping dari terlalu lama menggunakan *gadget* adalah kecanduan yang membuat sebagian responden lalai dalam mengerjakan pekerjaan rumah (pr) bahkan kewajiban beribadah. Terlalu asik dalam bermain *gadget* membuat responden mengabaikan lingkungan sekitarnya. Pemanfaatan kemajuan teknologi yang disalah gunakan. Sifat cepat marah dan agresif juga sering terjadi karena kurang tidur akibat bergadang bermain game online di *gadget*.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perubahan perilaku. Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang berisiko dalam penggunaan *gadget* juga akan berisiko untuk mengalami perubahan perilaku sehingga pengawasan orang tua sangat berperan bagi remaja ketika menggunakan *gadget* agar dapat mengurangi pengaruh negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut. Hasil

penelitian ini juga akan memberikan wawasan baru bagi ilmu keperawatan khususnya pada keperawatan komunitas dalam memberikan asuhan keperawatan kepada keluarga, dimana peran keluarga dalam melakukan pengawasan terhadap perilaku remaja menjadi point penting yang harus dikaji khususnya pada keluarga dengan perilaku berisiko.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan karya ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

REFERENSI

- Alifiani, H., & Ningsih, Y. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55.
- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1), 64–76.
- APJII. (2018). Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *Survei*, 1–51.
- Arifin, Z. (2015). *Perilaku Remaja Pengguna Gadget*. 26(2), 287–315.
- Hasanah, M. (2017). pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 2017–2214.

- Hegde, A. M., Suman, P., Unais, M., & Cynthia, J. (2019). Effect of Electronic Gadgets on the Behaviour, Academic Performance and Overall Health of School Going Children- A Descriptive Study. *Literature. J Adv Med Dent Scie Res*, 7(11), 179–182.
<https://doi.org/10.21276/jamdsr>
- Indrayani, N. M. (2021). *Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) terhadap Perubahan Perilaku pada Generasi Muda Hindu*. 3(1), 1–16.
- Muchlis, A., & Nurainiah. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara. *Al-Ijtima'iyah*, 4(1), 19–39.
[file:///C:/Users/LABKOM/Downloads/4204-8712-1-SM \(1\).pdf](file:///C:/Users/LABKOM/Downloads/4204-8712-1-SM (1).pdf)
- Nurwela, T. S. (2018). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri 5 Kupang [Poltekes Kemenkes Kupang]*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/236674492.pdf>
- Pandey, C. M., Ratag, B. T., & Langi, F. L. F. G. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa SMA Negeri 1 Maesaan Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal KESMAS*, 8(2), 22–29.
- Purwanto, E.-, Atina, V., & Desylawati, E. S. (2017). Sistem Pakar Deteksi Dini Gangguan Mata dan Syaraf Akibat Penggunaan Smartphone. *Jurnal Informatika Upgris*, 3(2), 152–162.
<https://doi.org/10.26877/jju.v3i2.1841>
- Subagio, A., & Hidayati, F. (2017). Hubungan Antara Kesepian Dengan Adiksi Smartphone Pada Siswa Sma Negeri 2 Bekasi. *Empati*, 6(1), 27–33.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544.