

**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DITINJAU DARI KECERDASAN
EMOSIONAL SISWA KELAS V SD N 1 SIRNOBOYO
Tahun Pelajaran 2019/2020**

Ilham Cahyo Firdaus¹, Ferry Aristya², Mega Isvandiana Purnamasari³

¹²³ Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan
Email : ilhamfirdaus891@gmail.com¹, ferryaristvaskripsi@gmail.com²,
Megapurnamasari1986@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui frekuensi penggunaan gadget siswa kelas V SD N 1 Sirnobojo, 2) Untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosional siswa kelas V SD N 1 Sirnobojo pengguna gadget. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 1 Sirnobojo. Pemilihan subjek menggunakan *purposive sampling*. Pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket penggunaan gadget, angket kecerdasan emosional, wawancara, observasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dilanjutkan dengan analisis data yang meliputi reduksi data, penyajian data, validitas dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan gadget siswa kelas V SD N 1 Sirnobojo menghasilkan tiga frekuensi, yaitu frekuensi tinggi, frekuensi sedang, dan frekuensi rendah. 2) Penggunaan gadget frekuensi tinggi memiliki kecerdasan emosional sedang. Penggunaan gadget kategori sedang memiliki kecerdasan emosional tinggi. Penggunaan gadget frekuensi rendah memiliki kecerdasan emosional sedang

Kata Kunci: gadget, kecerdasan emosional, siswa

Abstract. The objectives of this research were: 1) to determine the frequency of gadget usage of the fifth grade students of SD N 1 Sirnobojo, 2) to determine the level of emotional intelligence of the fifth grade students of SDN 1 Sirnobojo as gadget users. This research used qualitative research methods with a descriptive approach. The subjects of this research were the fifth grade students of SDN 1 Sirnobojo. Selection of subjects uses purposive sampling. This research was done to the second semester in the 2019/2020. The data collection technique uses a gadgets' usage questionnaire, emotional intelligence questionnaire, interviews, observation. The credibility of the data used technical triangulation. In addition, data analysis included data reduction, data presentation, validity and conclusions. The results showed : 1) the use of gadgets for fifth graders of the elementary school produced three frequencies, namely high frequency, medium frequency and low frequency. 2) the high frequency of gadgets' usage had medium emotional intelligence. The medium category of gadgets' usage had high emotional intelligence. The low frequency gadgets' usage had moderate emotional intelligence

Keywords: *emotional intelligence, gadget, students*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola & Nugraha, 2013). Menurut Sanjaya dan Wibhowo (2011) meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini lebih dari 45 juta menggunakan internet di Indonesia, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan

internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah penggunaan gadget yang ada di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas (Manumpil, 2015:2).

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi anak usia (3-6 tahun) yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Widiawati & Sugiman, 2014). Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa gadget merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas gadget dari orang tuanya.

Berdasarkan pengamatan di lingkungan Sirnobojo, mayoritas siswa sudah menggunakan gadget (*smartphone*), orang tua membelikan gadget (*smartphone*) dengan alasan supaya tidak tertinggal akan perkembangan teknologi dan paham teknologi. Pelatih pramuka mengemukakan bahwa siswa membawa gadget (*smartphone*) pada waktu kegiatan ekstra paramuka siswa menggunakannya pada saat menunggu pelatih pramuka datang dan lebih sering menggunakan gadget (*smartphone*) untuk menghilangkan kejenuhan menunggu pelatih mereka datang. Penggunaan gadget (*smartphone*) membantu siswa dalam mengerjakan tugas dan mencari solusi permasalahan untuk memecahkan masalah yang dianggap sulit oleh siswa. Namun, disisi lain siswa juga menggunakan gadget (*smartphone*) untuk bermain games dan sosial media. Siswa laki-laki sering menggunakan gadget (*smartphone*) untuk bermain games, seperti *AOV*, *Mobile Legend*, *Free Fire*, dll. Sedangkan siswa perempuan menggunakannya untuk mengakses sosial media, seperti *Instagram*, *Facebook*, *Like*, *Tik Tok*, dll. Siswa mengaku menggunakan gadget (*smartphone*) lebih dari 30 menit dalam sehari, hal ini berujung pada kemarahan orang tua, jika terus-menerus dilakukan hal ini dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa.

Menurut Goleman (Uno, 2016: 68) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional merupakan kemampuan seperti kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stress tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa.

Siswa SD 1 Sirnobojo pengguna gadget (*smartphone*) belum menandakan kecerdasan emosional yang sangat baik. Hal tersebut dapat diketahui saat berlangsungnya proses belajar mengajar dan kegiatan diluar pembelajaran. Saat proses pembelajaran siswa kurang mampu mengelola emosinya dengan baik, misalnya kurang mampu memotivasi dirinya sendiri untuk tetap fokus pada pembelajaran, terdapat salah satu siswa kurang percaya diri ketika menghadapi tantangan dirasa sulit, sulit mengontrol emosi akibatnya saling mengejek dengan temannya.

Berdasarkan latar belakang diatas dan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan yang terjadi diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “*Analisis Penggunaan Gadget Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sirnobojo*”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini termasuk deskriptif kualitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Sirnobojo semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Subjek diambil berdasarkan angket penggunaan gadget. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara, dan observasi. Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti sebagai instrmen utama dengan dibantu tiga instrumen bantu, yaitu angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi.

Frekuensi penggunaan gadget siswa diambil dari hasil angket penggunaan gadget. kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu frekuensi tinggi, frekuensi sedang, frekuensi rendah. data yang diperoleh dilakukan triangulasi teknik. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, simpulan dan verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil angket penggunaan gadget dari satu subjek frekuensi tinggi, satu subjek frekuensi sedang, satu subjek frekuensi rendah disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil angket penggunaan gadget

No.	Subjek	Skor	Frekuensi
1.	Subjek 1	63	Tinggi
2.	Subjek 2	59	Sedang
3.	Subjek 3	41	Rendah

Tabel 2
Keterangan

Rentang	Kategori
0 – 47	Rendah
47 - 60	Sedang
60 >	Tinggi

Sedangkan berdasarkan angket kecerdasan emosional siswayang telah diberikan, hasil angket yang telah diisi oleh subjek yang telah dipilih sebagai subjek adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil angket kecerdasan emosional

No.	Subjek	Skor	Kategori
1.	Subjek 1	94	Sedang
2.	Subjek 2	106	Tinggi
3.	Subjek 3	85	Sedang

Tabel 4

Keterangan

Rentang	Kategori
0 – 83	Rendah
83- 95	Sedang
95 >	Tinggi

Berdasarkan data yang diperoleh akan dibahas hal-hal yang yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini. Masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana frekuensi penggunaan gadget siswa kelas V dan bagaimana kecerdasan emosional siswa pengguna gadget. pembahasan terkait hal tersebut diuraikan sebagai berikut.

Frekuensi penggunaan gadget. Instrumen angket penggunaan gadget memuat 20 butir pertanyaan. Butir pertanyaan yang dimuat dalam angket ini meliputi beberapa indikator pengukuran penggunaan gadget, seperti menanyakan apakah responden sangat suka menggunakan gadget, tanggapannya tentang gadget, prioritas kegiatan dalam kesehariannya antara gadget dengan aktivitas yang lain, lama waktu penggunaan gadget, pengaturan waktu penggunaan gadget, pengawasan orang tua serta jenis aplikasi yang sering dibuka sekitka menggunakan gadget.

Selanjutnya instrumen pedoman wawancara dilaksanakan dengan siswa kelas V yang terpilih berdasarkan angket penggunaan gadget. Peneliti juga melakukan observasi di lokasi penelitian. Fakta di lapangan yang didapatkan oleh peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara dan angket menghasilkan informasi yang kemudian diolah oleh peneliti menggunakan triangulasi teknik. Observasi dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Sirnobojo pada kelas V sebanyak 2 kali, selain itu observasi juga dilakukan di lingkungan rumah para siswa yang berada disekitaran sekolah sebanyak 2 kali. Kegiatan observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget oleh siswa baik di sekolah maupun dirumah. Kegiatan observasi di sekolah dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya aturan sekolah mengenai penggunaan gadget dan penggunaan ataupun pelanggaran yang dilakukan siswa terhadap peraturan tersebut. observasi di sekolah menghasilkan data yaitu terdapat tata tertib penggunaan gadget di sekolah dimana siswa dilarang membawa gadget ke sekolah dengan alasan dapat mengganggu konsentrasi siswa, sedangkan tata tertib penggunaan gadget untuk guru dilarang menggunakan pada saat pada saat proses belajar mengajar namun jika guru kesulitan untuk menenarangkan materi diperbolehkan menggunakan gadget untuk membantu proses belajar mengajar. Siswa menerima aturan tersebut dan sejauh ini belum terjadi pelanggaran yang dimana siswa membawa gadget ke sekolah.

Aturan yang telah ditetapkan sekolah sesuai dengan apa yang telah dijelaskan diatas memastikan bahwa siswa memang dilarang keras untuk membawa dan mengoperasikan gadget selama kegiatan di sekolah. Aturan ini dimaksudkan untuk

membuat siswa tetap fokus selama proses pembelajaran dan semua kegiatan yang dilakukan di sekolah. Meski begitu, tidak jarang pula dijumpai pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan siswa dengan diam-diam membawa dan mengoperasikan gadget di sekolah, apabila pelanggaran tersebut ditemui maka pihak sekolah akan melakukan penyitaan disertai pemberitahuan pemanggilan orang tua sebagai bentuk sanksi agar pelanggaran tersebut tidak terjadi lagi. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget di lingkungan rumah. Peneliti melakukan kegiatan observasi sendiri dengan didukung keterangan yang diberikan oleh orang tua melalui angket yang diberikan, sedangkan observasi yang dilakukan di sekolah didukung dengan keterangan dari guru melalui proses wawancara. Dari hasil observasi di lingkungan rumah siswa menghasilkan data sebagai berikut. Siswa mencari jawaban tugas sekolah menggunakan gadget, hal ini tidak bisa dipungkiri bahwa di era sekarang ini perkembangan teknologi menjadi suatu kebutuhan, misalnya banyaknya pengguna *WhatsApp*, *Like*, *TikTok*, aplikasi *game online* dan mencari informasi di internet.

Kemudahan mengakses informasi di internet memungkinkan siswa malas belajar dengan menggunakan buku pembelajaran yang ada di sekolah dan memilih cara yang lebih praktis dengan memanfaatkan gadget, hal ini memungkinkan siswa lebih sering menggunakan gadget untuk mencari jawaban secara instan di internet untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Berdampingan dengan itu situasi sekarang memungkinkan beberapa siswa terfasilitasi oleh wifi sehingga siswa lebih memilih memanfaatkan gadget.

Keterangan pendukung yang didapatkan oleh peneliti melalui angket yang disebarkan pada siswa kelas V menjadikan peneliti mampu menyimpulkan hasil dari penelitian mengenai penggunaan gadget para siswa di kelas V SDN 1 Sirnobojo. Hasil analisis angket penggunaan gadget pada siswa menghasilkan data sebagai berikut. Subjek 1 mendapatkan skor 63 yang termasuk kategori tinggi. Penggunaan gadget dengan kategori tinggi biasanya siswa menggunakan gadget dengan durasi 2-3 jam dalam sehari, bahkan tidak diberi batasan dari orang tua. Menggunakan gadget dengan bermain *games online* secara individu maupun tim. Selain itu subjek juga memanfaatkan gadget untuk membantu menyelesaikan tugas sekolah dengan mencari jawaban di internet. Selanjutnya hasil angket subjek 2 mendapatkan 59 skor yang artinya masuk kategori sedang. Durasi penggunaan gadget dibatasi oleh orang tua yaitu 1 jam untuk siang hari dan 30 menit pada

malam hari. Pemanfaatan gadget pada subjek 2 lebih mengarah ke media sosial, seperti *Like, TikTok, WhatsApp, dan Instagram*. Sedangkan pada subjek 3 mendapatkan skor 41 yang termasuk dalam kategori rendah. Orang tua subjek memberikan aturan penggunaan gadget 30 menit sampai 45 menit alasan dari aturan tersebut supaya anak tidak kecanduan dengan gadget karena gadget menawarkan fitur-fitur yang menarik sehingga akan membuat subjek betah berlama-lama memainkan gadget. Disisi lain subjek menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya, hal ini dilakukan karena situasi dan kondisi sekarang mengharuskan subjek untuk berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya melalui aplikasi *WhatsApp*.

Dukungan lain didapatkan peneliti melalui keterangan yang didapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V SDN 1 Sirnobojo yang menjelaskan mengenai fenomena penggunaan gadget di sekolah serta pelanggaran-pelanggaran yang ditemukan. Tata tertib di sekolah melarang siswa membawa dan menggunakan gadget di sekolah dengan alasan dapat mengganggu konsentrasi siswa. Penyitaan akan dilakukan oleh pihak sekolah jika terdapat siswa yang melanggar aturan tersebut dan orang tua di panggil oleh pihak sekolah untuk diberikan pengarahan terkait penggunaan gadget di sekolah. Se jauh ini guru kelas V menyatakan bahwa belum ada pelanggaran yang dilakukan oleh siswa terkait penggunaan gadget di sekolah. Selain itu terdapat juga tata tertib tidak tertulis untuk guru dimana gadget harus dalam mode silent dan getar pada proses belajar mengajar jika ada panggilan masuk guru mengangkatnya di luar kelas. Pada saat proses kegiatan belajar mengajar guru dilarang mengoperasikan gadget namun jika guru kesulitan dalam menyampaikan materi diperbolehkan menggunakan gadget untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan gadget yang menjadi fokus penelitian ini mendapatkan hasil penelitian melalui hasil-hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada aturan di sekolah dan di lingkungan rumah serta dukungan dari keterangan yang didapatkan melalui hasil angket dan wawancara siswa mengenai penggunaan gadget. observasi di lingkungan rumah siswa terdapat siswa menggunakan gadget dengan frekuensi yang berbeda-beda. Penggunaan gadget pada siswa kelas V SD N 1 Sirnobojo tergolong menjadi tiga frekuensi yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Frekuensi tinggi menggunakan gadget 2-3 jam dalam sehari, menggunakan gadget untuk bermain games dan berkomunikasi dengan guru maupun teman-temannya. Penggunaan gadget frekuensi

sedang diberi batasan dengan durasi 1 jam siang dan 30 menit malam, penggunaan gadget lebih mengarah pada media sosial seperti Like, TikTok, Instagram dan WhatsApp. Penggunaan frekuensi rendah 30 menit sampai 45 menit menggunakan gadget untuk mengakses YouTube dan membantu siswa mencari jawaban dari tugas yang diberikan guru di internet, pembatasan durasi penggunaan gadget dilakukan oleh orang tua supaya anak tidak kecanduan pada gadget. Dari uraian diatas dibagi menjadi tiga frekuensi penggunaan gadget yaitu, frekuensi tinggi, frekuensi sedang, dan frekuensi rendah. Hal ini sesuai dengan pengkategorian Azwar (2010) bahwa pengkategorian dapat dibagi menjadi tiga yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Kecerdasan emosional siswa. Instrumen angket kecerdasan emosional juga memuat 30 butir pertanyaan. Butir pertanyaan dalam angket ini meliputi beberapa indikator kecerdasan emosional siswa, seperti kemampuan untuk mengenali emosi orang diri, kemampuan mengelola emosi, kemampuan memotivasi diri sendiri, kemampuan mengenali emosi orang lain (empati), kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Pada angket kecerdasan emosional ini disebar kepada siswa kelas V untuk mengetahui kecerdasan emosional siswa berdasarkan angket penggunaan gadget. Hasil analisis angket kecerdasan emosional menghasilkan data sebagai berikut. Subjek 1 mendapatkan skor 94 yang termasuk dalam kategori sedang. Subjek 2 mendapatkan skor 106 termasuk kategori tinggi. Sedangkan subjek 3 mendapatkan skor 85 yang termasuk dalam kategori sedang. Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Satu, *Siswa dengan penggunaan gadget frekuensi tinggi memiliki kecerdasan emosional sedang.* Siswa dengan penggunaan gadget termasuk dalam kategori tinggi sedangkan hasil dari angket kecerdasan emosional siswa termasuk dalam kategori sedang. Meskipun menggunakan gadget dengan lama siswa mampu mengelola emosi dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Saraswati dkk (2014) mengungkapkan bahwa multimedia bernuansa pendidikan karakter dapat mengasah kecerdasan emosional siswa, dimana video dan games bernuansa pendidikan dapat memberikan stimulus terhadap kecerdasan emosional siswa.

Dua, *Siswa penggunaan gadget frekuensi sedang memiliki kecerdasan emosional tinggi.* Siswa dengan angket penggunaan gadget termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan angket kecerdasan emosional termasuk dalam kategori tinggi. Peneliti berpendapat durasi penggunaan gadget dapat berpengaruh pada kecerdasan emosional

siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdulrohman (2019) mengemukakan bahwa semakin tinggi kecanduan gadget akan menurunkan kecerdasan emosi, dan sebaliknya jika kecanduan gadget rendah maka akan meningkatkan kecerdasan emosi.

Tiga, *Siswa penggunaan gadget frekuensi rendah memiliki kecerdasan emosional sedang*. Sedangkan siswa dengan angket penggunaan gadget kategori rendah sedangkan angket kecerdasan emosional kategori sedang. Penggunaan gadget berdampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan gadget menjadikan gadget sebagai sumber belajar. Senada penelitian dari Vesta (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak positif pada siswa, yaitu siswa menggunakan gadget sebagai sumber belajar dan berkomunikasi dengan teman-temannya, memudahkan siswa untuk mencari informasi terkait dengan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilakukan diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut: (a) Penggunaan gadget pada siswa kelas V SD N 1 Sirnobojo tergolong menjadi tiga frekuensi yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Frekuensi tinggi menggunakan gadget 2-3 jam dalam sehari, menggunakan gadget untuk bermain *games* dan berkomunikasi dengan guru maupun teman-temannya. Penggunaan gadget frekuensi sedang diberi batasan dengan durasi 1 jam siang dan 30 menit malam, penggunaan gadget lebih mengarah pada media sosial seperti *Like*, *TikTok*, *Instagram* dan *WhatsApp*. Penggunaan frekuensi rendah 30 menit sampai 45 menit menggunakan gadget untuk mengakses *YouTube* dan membantu siswa mencari jawaban dari tugas yang diberikan guru di internet, pembatasan durasi penggunaan gadget dilakukan oleh orang tua supaya anak tidak kecanduan pada gadget. (b) Kecerdasan emosional siswa kelas V cenderung baik. Penggunaan gadget frekuensi tinggi memiliki kecerdasan emosional sedang. Penggunaan gadget kategori sedang memiliki kecerdasan emosional tinggi. Penggunaan gadget frekuensi rendah memiliki kecerdasan emosional sedang.

SARAN

Orang tua sebaiknya mengikuti tahap perkembangan anak dengan baik dan memantau setiap kegiatan anak, khususnya dalam penggunaan gadget sebaiknya diberikan batasan waktu dan pengarahan pada aplikasi yang tepat, tidak hanya mengenalkan aplikasi *games*

tetapi juga aplikasi yang memberikan stimulus perkembangan anak sehingga bermanfaat untuk pendidikan dan kepribadiannya

DAFTAR PUSTAKA

Abdulrohman, Faqih. 2019. *Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosi Siswa SMP di Kecamatan Kebayoran Baru Jakarta Selatan*. Skripsi. Jakarta: Universitas Mercu Buana.

Abdulrohman, Faqih. 2019. *Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosi Siswa SMP di Kecamatan Kebayoran Baru Jakarta Selatan*. Skripsi. Jakarta: Universitas Mercu Buana.

Ameliola & Nugorho. 2013. *Perkembangan Media dan Informasi Terhadap Anak Dalam Era Globalisasi*. Prosiding *The 5th international Conference on Indonesia Studies : "Ethnicity and Globalization"*. Malang : Universitas Brawijaya. Diunduh dari <https://www.academia.edu/download/34462625/2013-02-29.pdf>. [2 penulis].

Azwar, Saifuddin. 2010. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta. Putaka Pelajar

Manumpil, dkk. 2015. *Hubungan penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri MANADO*. Jurnal Keperawatan. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/7646/7211>. Diunduh 21 Januari 2020 Pukul 00.11

Saraswati. Dkk. 2014. *Implementasi Multimedia Bernuansa Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi dan Keterampilan Berpikir Kreatif*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Vesta, Bella. 2019. *Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kalak Kecamatan Donorojo*. Skripsi. Pacitan : STKIP PGRI Pacitan.

Widiawati & Sugiman. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin ilmu. Diunduh dari <https://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> [3 Penulis].