

The Role of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use

Peran Penyuluhan Kesehatan Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Tentang Dampak Penggunaan Gadget

Moudy Lombogia¹, Yanni Karundeng², Rubie Christine Lopian³, Yourisna Pasambo⁴

Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Manado^{1,2,3,4}

e-mail: moudylombogia52@gmail.com¹, karundengyanni@gmail.com², yourisna84@gmail.com⁴

ABSTRAK

Latar Belakang : Lebih dari 100 juta orang di Indonesia menggunakan gadget, baik dewasa, remaja, maupun anak - anak. Selain dampak positif, gadget juga memiliki banyak dampak negatif. Bagi remaja, penggunaan gadget berlebihan dapat menyebabkan mereka menjadi lupa waktu, pemalas, cyber bullying, insomnia, nomophobia, serta cenderung membuat remaja menjadi individualisme. **Tujuan** dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan siswa SMP Negeri 8 Manado. **Metode :** Jenis penelitian yaitu praeksperimen dengan bentuk One Group Pretest Posttest Design untuk membandingkan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP Negeri 8 Manado. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 46 responden. Analisa data yang digunakan yaitu analisa univariat dan analisa bivariat dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. **Hasil :** Uji Wilcoxon menunjukkan p-value = 0,000 ($\leq 0,05$). Terdapat perbedaan pengetahuan remaja sebelum dan setelah diberikan penyuluhan tentang dampak penggunaan gadget. **Kesimpulan :** Penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget meningkatkan pengetahuan siswa di SMP Negeri 8 Manado. Saran untuk siswa di SMP Negeri 8 Manado yaitu diharapkan agar dapat menggunakan gadget dengan lebih bijak agar dampak negatif dari gadget dapat dihindari. **Kata Kunci :** Pengetahuan, Penyuluhan Kesehatan, Gadget, Siswa

ABSTRACT

Background: More than 100 million people in Indonesia use gadgets, both adults, teenagers, and children. In addition to the positive impact, gadgets also have many negative impacts. For teenagers, excessive use of gadgets can cause them to become forgetful of time, lazy, cyber bullying, insomnia, nomophobia, as well as tend to make teenagers become individualistic. The purpose of this study is to determine the influence of health counseling about the impact of gadget use on the knowledge of students of SMP

The Role Of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use**Halaman: 103 - 111****Moudy Lombogia, dkk**

Negeri 8 Manado. **Method:** The type of research is preexperimental with the form of One Group Pretest Posttest Design to compare knowledge before and after being given health counseling about the impact of using gadgets. The research population is all students of SMP Negeri 8 Manado. The sampling technique uses purposive sampling with a total sample of 46 respondents. The data analysis used is univariate analysis and bivariate analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test. **Result:** The Wilcoxon test showed p-value = 0.000 (≤ 0.05). There are differences in adolescents' knowledge before and after being given counseling about the impact of using gadgets. **Conclusion :** Health counseling about the impact of using gadgets increases students' knowledge at SMP Negeri 8 Manado. The advice for students at SMP Negeri 8 Manado is that they are expected to be able to use gadgets more wisely so that the negative impact of gadgets can be avoided.

Keywords : Knowledge, Health Counseling, Gadgets, Students

PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang beredar serta dimiliki oleh sebagian besar masyarakat adalah gadget. Tidak peduli dari kalangan bawah maupun orang-orang kaya, gadget sudah menjadi barang yang dibutuhkan setiap saat (Cordoba, 2009). Maraknya gadget di semua kalangan baik dewasa hingga anak-anak tentu menimbulkan dampak yang baik maupun buruk. Dampak positif gadget seperti mempermudah komunikasi, meningkatkan pengetahuan tentang teknologi, mempermudah mendapatkan informasi dari dalam maupun luar negeri, serta dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Namun gadget juga memiliki dampak negatif, seperti dari sisi kesehatan, penggunaan gadget yang berlebihan dapat berpengaruh pada kesehatan mata. Selain itu, anak juga menjadi pasif, baik dalam aktivitas fisik maupun sosial (Liputan6.com, 2016).

Menurut data dari Groupe Special Mobile Association (GSMA) Intelligence pada tahun 2017 pengguna gadget seluruh dunia mencapai 5 miliar. Artinya ada sekitar 66% populasi penduduk bumi yang memiliki gadget termasuk smartphone (GSMA Intelligence, 2018). Menurut lembaga riset marketing Emarketer di Indonesia pada tahun 2018 pengguna gadget terutama smartphone mencapai lebih dari 100 juta orang (KOMINFO, 2015). Menristekdikti juga menyebutkan pada tahun 2017 jumlah pengguna smartphone di Indonesia mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang (Ristekdikti, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Tamsuri dan Prakoso (2011) yang meneliti pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan gadget terdapat 14% dengan pengetahuan baik, 47,7% dengan pengetahuan cukup, dan 38,3% dengan pengetahuan kurang.

Ada beberapa pengaruh buruk gadget terhadap anak remaja, yaitu terhadap kesehatan kepribadian, pendidikan / prestasi serta terhadap keluarga dan masyarakat. Seorang anak yang menggunakan gadget dengan intensitas waktu yang berlebihan akan mengakibatkan kerusakan pada mata, memberikan beban pada tulang leher dan tulang punggung, menyebabkan insomnia dan menyebabkan nomophobia. Pada perkembangan kepribadiannya, anak merasa memiliki dunianya sendiri dan lebih agresif terhadap

The Role Of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use**Halaman: 103 - 111****Moudy Lombogia, dkk**

keluarga dan orang disekitarnya (Mediasyifa, 2014). Terlebih dengan adanya koneksi internet pada gadget, remaja lebih mudah untuk menjelajah dunia maya yang juga memiliki dampak negatif. Laporan Norton Online Family Report (2010) pada anak-anak usia 1-17 tahun di beberapa kota di Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28 persen anak pernah mengalami penipuan. Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, bullying dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet pada gadget anak-anak (Liputan6.com, 2016).

Survei awal yang dilakukan pada 10 orang siswa yang menggunakan gadget, terutama smartphone 2 siswa mengetahui tentang dampak penggunaan gadget yaitu dapat mengakibatkan kerusakan pada mata. Selain itu ada 4 siswa yang mengatakan gadget dapat digunakan untuk mencari tugas sekolah, dan 4 siswa lainnya mengatakan gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang yang jauh.

Untuk mencegah dampak negative dalam penggunaan gadget, siswa perlu diberikan informasi tentang dampak penggunaan gadget. Pemberian informasi efektif dilakukan melalui penyuluhan kesehatan.

Berdasarkan hal tersebut, kami tertarik melakukan penelitian tentang "Pengaruh penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan siswa SMP Negeri 8 Manado".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah praeksperimen dengan bentuk One Group Pretest Posttest Design. Rancangan ini tidak ada kelompok pembanding (kontrol), tetapi paling tidak sudah dilakukan observasi pertama (pretest) yang memungkinkan menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen (Notoatmodjo, 2012). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget sebagai variabel bebas dan pengetahuan sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur pengetahuan. Kuesioner berisi 15 item pertanyaan dengan jenis pilihan ganda (Multiple Choice Question/MCQ), berisi pertanyaan mengenai dampak penggunaan gadget yang harus dijawab oleh responden, jika jawaban responden benar akan diberi skor 1 dan jika jawaban salah diberi nilai 0 berdasarkan skala Guttman. Kemudian variabel pengetahuan dibagi menjadi 3 kategori. Pengetahuan baik jika 11-15 jawaban benar, pengetahuan cukup jika 6-10 jawaban benar, pengetahuan kurang jika < 6 jawaban benar.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMP Negeri 8 Manado dengan jumlah 459 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan yang dikehendaki peneliti, didapatkan jumlah sampel sebesar 46 orang siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN**HASIL**

1. Hasil Analisis Univariat
 - a. Karakteristik Responden

Tabel 1 Distribusi Responden Berdasarkan Kelompok Umur Siswa SMP Negeri 8 Manado

No	Kelompok Umur	Jumlah	Persentase (%)
1	11	1	2
2	12	28	61
3	13	15	33
4	14	2	4
Total		46	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah responden terbanyak berumur 12 tahun dengan persentase 61%.

Tabel 2 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Siswa SMP Negeri 8 Manado

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
1	Laki-Laki	17	37
2	Perempuan	29	63
Total		46	100

Tabel 2 Menunjukkan bahwa jumlah responden berdasarkan jenis kelamin terbanyak perempuan 29 orang (63%).

b. Pengetahuan

Karakteristik responden berdasarkan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Pengetahuan Sebelum Dan Setelah Diberikan Penyuluhan Kesehatan Tentang Dampak Penggunaan *Gadget*

Variabel	Kategori					
	Baik		Cukup		Kurang	
	n	%	n	%	n	%
Pengetahuan Siswa						
<i>Pre Test</i>	8	17	33	72	5	11
<i>Post Test</i>	43	93	3	7	0	0

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengetahuan responden sebelum diberikan penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* paling banyak pada kategori cukup dengan persentase 80% dan pengetahuan responden setelah

The Role Of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use

Halaman: 103 - 111

Moudy Lombogia, dkk

diberikan penyuluhan kesehatan paling banyak pada kategori baik dengan persentase 93%.

2. Hasil Analisis Bivariat
 - a. Uji Normalitas Data

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Kesimpulan
Pengetahuan		
<i>Pretest</i>	0,002	Data Tidak Normal
<i>Posttest</i>	0,010	Data Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data yang dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*, pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa kedua data memiliki nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian data tersebut dapat menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

- b. Hasil Uji Hipotesis dengan Menggunakan Uji Statistik *Wilcoxon Signed Rank Test*

Tabel 5. Hasil Analisis Pengetahuan Siswa Sebelum Dan Setelah Diberikan Penyuluhan Kesehatan Tentang Dampak Penggunaan Gadget Di SMP Negeri 8 Manado

Variabel	Median (Min-Max)	Mean (SD)	<i>p-value</i>
Pengetahuan Siswa			
<i>Pretest</i>	9.00 (3-12)	8.78 (2.10)	0.000
<i>Posttest</i>	12.00 (9-15)	12.43 (1.51)	

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan siswa sebelum diberikan penyuluhan kesehatan yaitu 8,78 dengan SD 2,10 dan setelah diberikan penyuluhan kesehatan nilai rata-rata pengetahuan siswa yaitu 12,43 dengan SD 1,51. Hasil uji lebih lanjut, didapati *p-value* = 0,000 dengan $\alpha \leq 0,05$ sehingga diketahui terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap pengetahuan siswa di SMP Negeri 8 Manado.

PEMBAHASAN

1. Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan Penyuluhan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan Gadget

Pengetahuan diperoleh dari informasi, dan bila informasi yang diterima kurang maka pengetahuan juga akan kurang. Pada penelitian ini pengetahuan siswa sebelum diberikan

The Role Of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use**Halaman: 103 - 111****Moudy Lombogia, dkk**

penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget dari 46 siswa, kategori dengan persentase paling tinggi yaitu cukup 72% atau 33 siswa dengan nilai rata-rata 8,78. Hal ini berarti sebagian besar siswa sebelum diberikan penyuluhan kesehatan memiliki pengetahuan yang cukup tentang dampak penggunaan gadget. Setelah diberikan penyuluhan kesehatan, persentase paling tinggi yaitu baik 93% atau 43 siswa dengan nilai rata-rata 12,43, hal ini menunjukkan sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang dampak penggunaan gadget setelah diberikan penyuluhan kesehatan.

Hasil penelitian sebelum dilakukan penyuluhan kesehatan sesuai dengan penelitian Tamsuri dan Prakoso (2011) yang meneliti pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan handphone pada kesehatan di SMA 2 Pare, terdapat 14% responden dengan pengetahuan baik, 47,7% responden dengan pengetahuan cukup, dan 38,3% responden dengan pengetahuan kurang.

Pengetahuan siswa yang berada pada kategori cukup disebabkan kurangnya informasi yang diterima responden tentang dampak penggunaan gadget. Menurut Sa'adah (2015) yang meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon terdapat dampak positif dari penggunaan gadget yaitu memperbanyak teman dan memudahkan dalam berinteraksi jarak jauh. Sedangkan dampak negatif, kehilangan makna interaksi secara face to face, tidak terjalinnnya kerjasama antar teman, hidup secara individualis, dan hidup dengan dunia maya. Meskipun informasi tentang dampak penggunaan gadget mudah untuk di dapatkan di gadget melalui internet namun siswa kurang memanfaatkan teknologi yang ada tersebut. Gadget yang dimiliki oleh siswa biasanya hanya digunakan untuk mendengarkan musik, membuka media sosial seperti Instagram, Facebook, WhatsApp, dan media sosial lain, bermain game online ataupun offline, dan juga mencari tugas sekolah. Siswa masih kurang memanfaatkan gadget untuk mencari tahu tentang dampak penggunaan gadget.

Setelah diberikan penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget pengetahuan siswa mengalami peningkatan dari yang terbanyak pada kategori cukup menjadi baik. Hasil ini sesuai dengan teori pengetahuan yang diungkapkan Notoatmodjo (2012) pengetahuan adalah hasil 'tahu', dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, penginderaan terjadi melalui pancaindra manusia. Berdasarkan teori Notoatmodjo (2012) tersebut, dengan penyuluhan kesehatan yang diberikan oleh peneliti maka akan menimbulkan peningkatan pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan gadget.

Dengan diberikan penyuluhan kesehatan pengetahuan siswa mengalami peningkatan, namun peningkatan pengetahuan siswa berbeda-beda, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian di mana pengetahuan siswa dengan kategori kurang pada pretest mengalami peningkatan pada kategori cukup dan kategori baik saat posttest. Perbedaan peningkatan pengetahuan ini dikarenakan perbedaan siswa dalam menangkap materi pada saat penyuluhan kesehatan. Ada beberapa siswa yang aktif serta fokus pada saat penyuluhan kesehatan, ada pula siswa yang kurang aktif dan kurang memperhatikan pada saat penyuluhan kesehatan sehingga menyebabkan perbedaan peningkatan pengetahuan.

The Role Of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use**Halaman: 103 - 111****Moudy Lombogia, dkk**

Namun dengan memberikan pendidikan kesehatan tetap memberikan hasil yaitu dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

2. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pengetahuan Siswa SMP Negeri 8 Manado

Pada penelitian ini, dari hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test dengan menggunakan statistik z didapatkan nilai $z = -5.933$ dengan tingkat kesalahan 0,05 dengan tingkat kepercayaan 95% dan nilai p-value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,000 ($\alpha < 0,05$), yang berarti H_a diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa secara statistik ada pengaruh penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan siswa SMP Negeri 8 Manado.

Berdasarkan teori Notoatmodjo (2012) tentang pengetahuan yang telah dijelaskan peneliti di atas, pengetahuan siswa tentang dampak penggunaan gadget dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ada di sekitarnya dan setelah mengalami penginderaan pada penyuluhan kesehatan yang diberikan maka pengetahuan siswa pun dapat meningkat. Penginderaan yang di dapat oleh siswa yaitu lewat penglihatan dan pendengaran dimana peneliti memberikan penyuluhan kesehatan dengan cara ceramah dan melalui slide show yang memudahkan siswa untuk menerima materi yang diberikan. Dapat disimpulkan penelitian ini menunjukkan penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget berpengaruh pada pengetahuan siswa SMP Negeri 8 Manado.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget terhadap pengetahuan siswa SMP Negeri 8 Manado, dapat disimpulkan bahwa terdapat penyuluhan kesehatan tentang dampak penggunaan gadget dapat meningkatkan pengetahuan siswa SMP Negeri 8 Manado.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola dan Nugraha. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi. <http://icssis.files/2013/09/2013-0229>. Diakses tanggal 1 Maret 2018
- Cordobo. (2009). Bahaya Hp Bagi Kesehatan. <http://gayahidupsehat.org/bayahahp-bagi-kesehatan/>. Diakses tanggal 28 Februari 2018
- Fitriani, S. (2011). Promosi Kesehatan. Graha Ilmu. Jakarta
- GSMA Intelligence. (2018). The Mobile Economy 2018. <https://www.gsmainelligence.com/research/2018/the-mobile-economy-2018-660/&hl=id-ID&tg=412>. Diakses tanggal 19 Mei 2018
- Harfiyanto, dkk. (2015). Journal of Educational Social Studies. <http://journalunnes.ac.id/sju/index.php/jess>. Diakses tanggal 28 Februari 2018
- Irawan, J. (2013). Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja. Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. <http://jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/35>. Diakses tanggal 1 Maret 2018

The Role Of Health Counseling In Increasing Students' Knowledge About The Impact Of Gadget Use**Halaman: 103 - 111****Moudy Lombogia, dkk**

- Jati dan Herawati. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget. <http://e-journal.UAJY.ac.id>jurnal>. Diakses tanggal 1 Maret 2018
- KOMINFO. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media. Diakses tanggal 23 Februari 2018
- Liputan6.com (2016). Anak Asuhan Gadget. <http://m.liputan6.com/health/read.2460330/anak-asuhan-gadget>. diakses tanggal 23 Februari 2018
- Mediasyifa. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja. Institusi Pertanian. Bogor
- Muninjaya. (2014). Manajemen Mutu Pelayanan Kesehatan. EGC. Jakarta
- Nasir, ABD., Muhith, A., Ideputri. (2011). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan. Nuha Medika. Yogyakarta
- Notoatmodjo, S. (2007). Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi. Rineke Cipta. Jakarta
- Notoatmodjo, S. (2012). Metodologi Penelitian Kesehatan. Rineka Cipta. Jakarta
- Nursalam. (2011). Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan. Salemba Medika. Jakarta
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2017). Kamus Istilah Komputer PNRI. <http://www.pnri.go.id/dictionary.php?lang=id&id=Istilah%20Komputer&id2=1369>. Diakses tanggal 23 Februari 2018
- Politeknik Kesehatan Manado. (2016). Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah. Kementrian Kesehatan RI Manado
- Ristekdikti. (2017). Smartphone Rakyat Indonesia. <http://ristekdikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/>. Diakses tanggal 23 Februari 2018
- Sa'ada. (2015). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di MAN Cirebon 1 Kabupaten Cirebon. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati. Cirebon
- Sabri, L., Hastono, S.P. (2010). Statistik Kesehatan. Rajawali Pers. Jakarta
- Setiadi. (2013). Konsep dan Praktik Penulisan Riset Keperawatan (Ed.2). Graha Ilmu. Yogyakarta
- Tamsuri, A., Prakoso, B. (2011). Hubungan Pengetahuan Tentang Dampak Penggunaan Handphone Pada Kesehatan Dengan Perilaku Penggunaan Handphone Pada Remaja. Jurnal AKP
- Taufik, M. (2007). Prinsip-Prinsip Promosi Kesehatan Dalam Bidang Keperawatan. Infomedika. Jakarta
- Widarma, I.G.H., Hayati, Sri., Maidartati. (2017). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS Di Kabupaten Bandung. Universitas BSI. Bandung

**The Role Of Health Counseling In Increasing Students'
Knowledge About The Impact Of Gadget Use****Halaman: 103 - 111****Moudy Lombogia, dkk**

Widiawati, I dkk. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak. Universitas Budi Luhur. Jakarta.
<http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/artikeliis.pdf>. Diakses tanggal 1 Maret 2018

Winoto, H. (2013). Dampak Penyalahgunaan Teknologi Komunikasi Gadget pada Anak dan Remaja. <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contoh-riset-teknologidankomunikasi>. Diakses tanggal 28 Februari 2018
