

**HUBUNGAN KECANDUAN *GADGET* DENGAN TIPE KEPERIBADIAN
SISWA DI SD NEGERI MERJOSARI 04 KECAMATAN LOWOKWARU
KOTA MALANG**

SKRIPSI



**DISUSUN OLEH:
TRIPUTRA DAUD UMBU TONGA
2019610013**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI
MALANG
2023**

RINGKASAN

Ketergantungan berlebihan pada teknologi berpotensi mempengaruhi karakter anak didik yang lebih muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara jenis karakter siswa dengan ketergantungan terhadap perangkat elektronik di SD Negeri Merjosari 04, Kelurahan Lowokwaru, Kota Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksplorasi dan melibatkan partisipasi dari 83 siswa, di mana 47 siswa diantaranya diambil sebagai sampel penelitian. Pengujian dilakukan melalui metode pemeriksaan langsung yang tidak teratur. Ketergantungan terhadap perangkat elektronik dianggap sebagai variabel bebas, sementara jenis karakter menjadi variabel tergantung. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner Karakter Eysenck (EPQ) dan survei mengenai penggunaan perangkat elektronik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan Uji Fisher Exact.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa di SDN Merjosari 04, Kelurahan Lowokwaru, Kota Malang, memiliki ketergantungan yang signifikan pada perangkat elektronik. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa sekolah dasar dengan ketergantungan serius pada perangkat elektronik memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami perubahan karakter yang negatif dibandingkan dengan siswa yang memiliki ketergantungan rendah. Oleh karena itu, para orang tua dan wali murid perlu mengatur dan membatasi penggunaan teknologi oleh anak-anak demi menjaga perkembangan karakter mereka.

Kata Kunci : Tipe Kepribadian, Kecanduan Gadget , Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ketergantungan anak-anak pada gadget berpotensi mempengaruhi karakter mereka (Rahmandani et al., 2018). Penggunaan perangkat modern, seperti ponsel, dalam latihan pendidikan dapat secara tidak langsung berdampak pada perubahan karakter siswa kelas bawah (Ladika, 2018). Karakter dan budi pekerti memiliki peran penting dalam perkembangan anak, sehingga penting bagi kita untuk memperhatikan pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar (Puntadewa et al., 2021).

Data dari laporan Terkomputerisasi di Seluruh Bumi tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 63% populasi dunia, atau sekitar 5 miliar orang, menggunakan perangkat elektronik. Di Indonesia, analisis Asosiasi Penyelenggara Akses Web Indonesia (APJII) periode 2021–2022 mengungkapkan bahwa terdapat 210,03 juta pengguna perangkat elektronik. Pertumbuhan ini mencapai 6,78% dari periode sebelumnya, dengan tingkat penetrasi web mencapai 77,02%. Kelompok usia anak-anak dan remaja, yang mencakup 99,16% dari populasi dalam kelompok usia tersebut, berkontribusi pada tingginya tingkat penggunaan perangkat. Indonesia juga menempati peringkat keempat secara global dalam penggunaan alat kontrasepsi (Agustina, 2015).

Pengguna perangkat elektronik cenderung lebih aktif dalam mencari informasi. Rata-rata pengguna ponsel menghabiskan lebih dari dua jam setiap hari untuk aktivitas ini. Mereka juga cenderung menggunakan perangkat untuk hiburan virtual, seperti bermain musik dan game (Sanjiwani, 2020). Asosiasi Dokter Anak

AS dan Kanada merekomendasikan bahwa anak-anak usia 0 hingga 2 tahun tidak boleh terpapar perangkat elektronik, sedangkan anak-anak usia 3 hingga 5 tahun sebaiknya terbatas maksimal 60 menit per hari, dan anak-anak usia 6 hingga 18 tahun hanya diperkenankan menggunakan perangkat selama 2 jam per hari. Namun, banyak anak justru menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan perangkat daripada rekomendasi tersebut. Bahkan lebih mengkhawatirkan, anak-anak sudah terbiasa menggunakan perangkat, seperti ponsel dan tablet, sejak usia dini (Kartika, 2014).

Obsesi terhadap perangkat juga berpengaruh terhadap perilaku dan karakter anak dalam kegiatan sehari-hari. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung bergantung padanya, dan hal ini menjadi rutinitas sehari-hari bagi mereka (Al-Ayouby, 2017). Fenomena ini dapat mempengaruhi pengembangan anak dalam bermain lebih sering daripada berinteraksi atau belajar. Ketergantungan pada internet, permainan, dan konten dengan unsur hiburan seksual dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. Di sisi lain, penggunaan perangkat juga dapat memberikan manfaat dalam hal akses informasi dan pengetahuan terbaru (Puteri, 2018).

Tipe karakter menggambarkan sifat unik individu yang tercermin dalam pemikiran, emosi, pertimbangan, dan aktivitas yang masih dapat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan non-sosial, serta pengaruh dunia objektif (Baktiyar et al., 2016). Karakteristik utama individu meliputi keramahan, ketidaksopanan, humor, antusiasme, pemikiran cepat, optimisme, dan atribut lain yang mencerminkan nilai-nilai hubungan sosial (Sasmoko, 2016).

Studi oleh Hidayat et al. (2021), berjudul "Making Sense of Effect of Using Contraptions on the Character of Primary Younger Students: A Contextual Investigation on Student "X,"" menunjukkan bahwa penggunaan alat elektronik dapat mempengaruhi perilaku siswa sekolah dasar yang lebih muda. Pendekatan serupa juga dijelaskan oleh Rahmandani et al. (2018), yang mengaitkan penggunaan gadget dengan perkembangan kepribadian dan karakter siswa. Penggunaan gadget, terutama ponsel, dapat memberikan manfaat edukatif jika diimplementasikan dengan baik.

Hasil laporan dasar yang dihasilkan oleh ilmuwan pada tanggal 24 November 2022 di SD Negeri Merjosari 04, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang menunjukkan bahwa dari 10 siswa kelas III, IV, dan V yang berpartisipasi dalam pertemuan, 8 siswa memiliki ponsel dengan tujuan menghubungi orang tua, sementara 2 siswa lainnya tidak memiliki ponsel karena dilarang oleh orang tua mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian siswa memiliki akses terhadap perangkat, tidak semua siswa di kelas bawah memenuhi syarat untuk memiliki gadget. Dalam pertemuan tersebut, siswa terlibat dalam diskusi dengan berbicara dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh para ahli. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul "Hubungan kecanduan *gadget* dengan tipe kepribadian siswa di SD Negeri Merjosari 04 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang".

1.2.Rumusan Masalah

Apakah karakteristik kepribadian siswa SD Negeri Merjosari 04 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang berhubungan dengan penggunaan gadget?

1.3.Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Menemukan keterkaitan antara obsesi terhadap gadget dengan tipe kepribadian siswa pengganti di SD Negeri Merjosari 04 Kelurahan Lowokwaru Kota Malang

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menentukan anak SD Negeri Merjosari 04 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang yang kecanduan gawai
2. Mencirikan macam-macam kepribadian pada anak SD Negeri Merjosari 04 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang
3. Mengkaji hubungan tipe kepribadian siswa dengan adiksi gadget di SD Negeri Merjosari 04 Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Tujuan dari temuan penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan, statistik, dan dukungan untuk permintaan untuk dapat mengambil tindakan apa pun yang diperlukan untuk mengekang kebiasaan gadget tipe karakter siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Anak Sekolah

Diharapkan anak sekolah dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang pengelolaan adiksi gadget untuk pemahaman mereka tentang tipe kepribadian siswa.

2. Sekolah

Sekolah dapat memberikan informasi mengenai jenis karakter siswa dan pengendalian perbudakan perangkat.

3. Peneliti

Menerapkan ilmu yang dipelajari di sekolah, serta menambah ilmu dan keterampilan, merupakan pengalaman yang penting. Hal ini berlaku terutama untuk mengelola ketergantungan gadget dengan karakter siswa yang berbeda.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian di masa depan dapat mengarah pada analisis komparatif yang melihat dukungan orang tua untuk karakter siswa kelas yang lebih muda.

1.5.Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, M. Mansur Ibrahim Tahun (2018)	Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang	Metode eksplorasi jelas subyektif digunakan dalam penyelidikan ini. di mana para ilmuwan berusaha untuk memberikan gambaran yang akurat dan tepat berdasarkan kebenaran yang nyata dan karakteristik populasi tertentu. Penelitian ini berusaha untuk mempelajari lebih lanjut dan mengatasi tantangan nyata. Melalui wawancara, survei, persepsi, dan proses dokumentasi, informasi dikumpulkan. Sumber data diambil adalah Wakil Kepala Sekolah Bidang Studi, Guru PPKn, Guru Agama Islam, Guru BK, Guru IPS, Guru IPA, dan Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Malang.	Dari hasil pemeriksaan dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) Ponsel digunakan oleh setiap siswa di SMAN 9 Malang. (b) Terjadinya variasi karakter dan kepribadian yang mengganggu pada siswa yang sering menggunakan gawai (ponsel). (c) Setup yang optimal adalah memberikan banyak pengetahuan, dan sekolah telah menerapkan program berbasis perangkat (ponsel).
2	Muthia Anggraeni1 , Achyar Nawi Husain2 ,	Hubungan Tipe Kepribadian Introvert Dengan Kecanduan	Pendekatan pemeriksaan menggabungkan metodologi cross	40 orang (80%) memiliki tipe karakter penarikan, sedangkan hanya 10 (20%) yang memiliki tipe karakter

	Syamsul Arifin (2014)	Internet Pada Siswa Kelas X Di Sman 1 Banjarmasin	sectional dengan strategi pengamatan logis. Ukuran sampel yang digunakan sesuai dengan norma Fraenkel dan Wallen, dan responden diambil dengan menggunakan pendekatan pengujian yang tidak teratur. Setelah meminta total 50 responden untuk melengkapi tipe karakter dan survei Young Web Compulsion Scale, hasilnya dianalisis menggunakan uji Fisher.	keluar, menurut hasil. 38 responden (76% dari total) mengatakan bahwa mereka bergantung pada web, dibandingkan dengan 12 responden (24%), yang tidak. Uji Fisher menghasilkan hasil $p = 0,046$ dan rasio probabilitas 4,714. Kemungkinan besar terdapat 38 responden (76%) yang memiliki kecanduan web dan 40 responden (80%) yang memiliki tipe karakter pemikir, dan terdapat korelasi yang signifikan antara keduanya pada siswa kelas X di SMAN 1 Banjarmasin.
3	Dewi Atika Maisarah1 , IGAA. Noviekayati2 , dan Nindia Pratitis Tahun (2018)	Hubungan antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dengan Kecenderungan <i>Cyberbullying</i> pada Remaja Awal Pengguna Media Sosial Instagram	Metode pengumpulan informasi memanfaatkan berbagai ciri kepribadian ekstrovert dan kecenderungan cyberbullying. Ilmuwan menggunakan metodologi Likert untuk mengumpulkan dua skala. Ukuran non-parametrik adalah pendekatan yang digunakan dalam penyelidikan ini untuk menentukan hubungan. Teknik faktual Spearman Brown digunakan untuk evaluasi informasi dalam investigasi ini.	Hubungan positif antara ciri-ciri kepribadian ekstrovert dan kecenderungan untuk cyberbullying pada individu muda yang menggunakan Instagram untuk hiburan telah diabaikan.
4	Ririn Setyoningsih1 Evi Rosita2 Sri Sayekti Tahun 2020	Pengaruh Gadget Terhadap Hubungan Interpersonal Keluarga Pada Remaja Usia 12-18 Tahun Di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem	Dalam penelitian yang menggabungkan teknik cross-sectional dengan kerangka logika korelasional ini, populasi diambil sebanyak 138 remaja dari Kota Kepohkidul, Kecamatan Kedungadem,	Hasil: Analisis terhadap 103 responden menunjukkan bahwa hampir separuh anak menggunakan alat kontrasepsi dalam klasifikasi sedang yaitu 50 responden (48,5%), hampir separuh remaja memiliki hubungan relasional yang cukup yaitu 38 responden (36,9%), dan

		Kabupaten Bojonegoro	Kabupaten Bojonegoro pada tahun 2020. Usia mereka berkisar antara 12 hingga 18 tahun. Contoh tersebut memiliki 103 responden, yang keputusannya dibuat melalui analisis sederhana yang tidak teratur. Penggunaan gawai oleh anak-anak merupakan faktor bebas. Ikatan remaja dengan keluarga mereka adalah variabel dependen. Informasi dikumpulkan melalui survei dan dievaluasi menggunakan analisis faktual Spearman's Rho dengan ambang signifikansi 0,05.	terdapat dampak alat pada hubungan relasional keluarga pada anak usia 12 sampai 18 tahun dengan p-worth 0,000 dan r-worth 0,810.
--	--	----------------------	---	--

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 1(1), 1–8.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. Lampung: Skripsi Universitas Lampung.
- Alawiyah, N. H., & Ernawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. *Borneo Studies and Research*, 3(1), 300–309.
- Anggraeni, M., Husain, A. N., & Arifin, S. (2014). Hubungan Tipe Kepribadian Introvert Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Banjarmasin. *Berkala Kedokteran*, 10(1), 1–8.
- Aprilia, W. (2022). *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 5 Mi Najahiyah Palembang Di Era Pandemi Covid-19*. Palembang: Skripsi UIN Raden Fatah Palembang.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asif & Rahmadi (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro* Volume 6, Nomor 2, April 2017. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/medico>.
- Azizah, N. (2017). Pengaruh Tipe Kepribadian Dan Perbedaan Jenis Kelamin Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Micro Konseling Pada Mahasiswa Jurusan Dakwah STAIN Purwokerto. *Hikmah: Journal of Islamic Studies*, 13(2), 51–74.
- Baktiyar, K., Hasanah, U., & Nursetiawati, S. (2016). Perbedaan Manajemen Stres Pada Remaja Dengan Kepribadian Introvert Dan Ekstrovert Di Sman 68 Jakarta. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 3(1), 1–6.
- Coon, D. (2015). *Psychology: A Journey*. Canada: Cengage Learning Canada Inc.
- Dahlan, M. S. (2010). *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel dalam*

Penelitian Kedokteran dan Kesehatan. Jakarta: Salemba Medika.

- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 83–92.
- Digital Around The World. (2022). Jumlah Pengguna Internet Saat Ini Capai 5 Miliar, 92 Persen Menggunakan HP. Retrieved May 15, 2023, from <https://romeltea.com/jumlah-pengguna-internet-saat-ini-capai-5-miliar-92-persen-menggunakan-hp/>
- Fadilah, R. (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget*. Yogyakarta: UGM Press.
- Garini. (2013). “GADGET” Positif & Negatif. Retrieved May 15, 2023, from <http://mairaindonesia.com/gadget-positif-dan-negatif/>
- Hajijah. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, U., & Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi: Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang*. Semarang: Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Hasan, A. (2021). *Dampak Permainan Game Melalui Gawai Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar Di SDN 1 Selat*. Mataram: Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Herawati, & Jati. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget. *E-Journal UAJY*, 1(1), 1–10.
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13.
- Ilham, I. (2020). Perkembangan Emosi Dan Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(2), 162–180.
- Irawan, J., & Armayati, L. (2013). Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. *An-Nafs*, 8(2), 29–38.
- Karim, B. A. (2020). Teori Kepribadian dan Perbedaan Individu. *Education and*

Learning Journal, 1(1), 40–49.

Kartika, U. (2014). 10 Alasan Anak Perlu Lepas dari “Gadget”. Retrieved May 15, 2023, from <https://amp.kompas.com/lifestyle/read/2014/05/12/1640161/10>.

alasan.anak.perlu.lepas.dari.gadget%0A

Kemendikbud RI. (2020). *Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*. Jakarta: Kemendikbud RI.

Khulwiya (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Viii Smp Negeri 13. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjz1a_5uo7_AhXmwjgGHcZ0Bo0QFnoECA8QAQ&url=http%3A%2F%2Ftheses.uin-malang.ac.id%2F12992%2F&usq=AOvVaw14sef3Vty2S56r-M_Bf_4E

Kumalasari, D. K., Yusuf, M., & Priyatama, A. N. (2015). Hubungan antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Motivasi Kerja dengan Pengembangan Karir pada Pegawai PT Andalan Multi Kencana Jakarta. *Wacana*, 7(2), 1–15.

Ladika, K. N. (2018). *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial*. Ponorogo: Skripsi Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Luthfiana (2016) Hubungan Antara Lingkungan Sekolah Dengan Pembentukan Kepribadian Anak Di Tk Gugus Paud 3 Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul Yogyakarta. S1 thesis, PAUD. <https://eprints.uny.ac.id/43616/>

Maisarah, D. A., Noviekayati, I., & Pratitis, N. (2018). Hubungan Antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dengan Kecenderungan Cyberbullying Pada Remaja Awal Pengguna Media Sosial Instagram. *Jurnal Psikologi Poseidon*, 1(1), 1–9.

Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2), 1-15.

Mayori, Y., & Maunah, B. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Perspektif Ruang Lingkup Sosiologi. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 65–77.

- Meliasari, S. (2021). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di Sdn 03 Penumangan Baru Tulang Bawang Barat*. Lampung: Skripsi UIN Raden Intan Lampung.
- Murtafi'ah, A., Kartini, A., & Widjanarko, B. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Risiko Kegemukan (Overweight) Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Kontrol Di Kabupaten Tegal)*. Semarang: Skripsi Universitas Diponegoro.
- Noperman, F. (2020). *Pendidikan Sains dan Teknologi: Transformasi Sepanjang Masa Untuk Kemajuan Peradaban*. Bengkulu: Unib Press.
- Notoatmodjo, S. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan* (2nd ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam, N. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Puntadewa, M. A., Batubara, S., & Batubara, A. (2021). *Fenomena Penggunaan Gadget Berlebihan Oleh Remaja Di Kelurahan Kenali Asam Bawah Kecamatan Kota Baru Kota Jambi*. Jambi: Skripsi UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Putri, R. A. (2018). *Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Prestasi Motorik dan Emosional Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar di Air Teluk Kiri Kecamatan Teluk Dalam Kab. Asahan*. Medan: Skripsi Universitas Sumatera Utara.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18–44.
- Riski, I. A., Fajri, S. N., Maulina, A. R., Sari, D. P., Lauditta, A. E., Yoenanto, N. H., & Fardhana, N. A. (2020). Strategi Pembelajaran E-learning Untuk ABK Pada Jenjang PAUD. *Jurnal Lentera Anak*, 1(1), 13–26.
- Sanjiwani, N. P. W. (2020). *Penggunaan Gadget Dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah*. Bali: Skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Wira Medika Bali.
- Sasmoko. (2016). *Kelompok Teori Kepribadian*. Retrieved May 15, 2023, from

<https://pgsd.binus.ac.id/2016/12/26/kelompok-teori-kepribadian/>

Setyoningsih, R. (2020). *Pengaruh Gadget Terhadap Hubungan Interpersonal Keluarga Pada Remaja Usia 12-18 Tahun Di Desa Kepohkidul Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro*. Skripsi Stikes Insan Cendekia Medika Jombang.

Sudiby (2011) Anteseden dan Konsekuen Computer Anxiety. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjyq5qbu47_AhU87TgGHeJ6ASwQFnoECBAQAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.unika.ac.id%2F11275%2F&usg=AOvVaw0FDD22Et7gjV_6Iud1t7EP

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta.

Wardhani, F. P. (2018). Student Gadget Addiction Behavior In The Perspective Of Respectful Framework. *Konselor*, 7(3), 116–123.

Widiawati, I., & Sugiman, H. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 106–112.