

## ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Karina Cahya Utami, <sup>2</sup>Silvira Syifa Sakila, <sup>3</sup>Anggita Sari, <sup>4</sup>Apri Wahyudi

<sup>1 2 3 4</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup> [cahyautamik@gmail.com](mailto:cahyautamik@gmail.com), <sup>2</sup> [silvirasakila@gmail.com](mailto:silvirasakila@gmail.com), <sup>3</sup> [anggitatuba88@gmail.com](mailto:anggitatuba88@gmail.com),  
<sup>4</sup> [apriwahyudi@fkip.unila.ac.id](mailto:apriwahyudi@fkip.unila.ac.id)

Phone number author : +6282261311661

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah gadget dapat membarikan dampak pada karakter anak Sekolah Dasar, sehingga tujuan dari penelitian ini anatara lain untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan gadget kepada karatkter anak Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, dengan metode pengumpulan data melalui wawancara observasi, dan dokumentasi secara langsung. Analisis data memakai teknik Miles dan Huberman (Harahap, 2021), yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, analisis, serta verifikasi untuk memahami dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius anak di Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada karakter anak Sekolah Dasar memberikan dampak negatif dan juga positif. Diantara lain dampak positif yang terlihat yaitu anak lebih melek terhadap perkembangan zaman, namun diantara dampak positif tersebut gadget menimbulkan lebih banyak dampak negatif, yaitu anak menjadi individu yang individualistic, malas belajar, lambat berpikir, mengucapkan kata-kata yang tidak sopan, dan tidak disiplin. Hal tersebut sangat mempengaruhi karakter anak, sehingga anak lebih suka menghabiskan waktunya bersama gadget dan penggunaan gadget yang kurang pengawasan dari orang tua yang memberikan dampak negatif bagi anak, menjadikan anak tidak dapat mengontrol prilakunya.

**Kata Kunci:** gadget, karakter, siswa, dan sekolah dasar

### Abstract

*The background of this research is to find out whether gadgets can have an impact on the character of elementary school children, so the aim of this research is, among other things, to find out the impact that gadgets have on the character of elementary school children. This type of research uses descriptive qualitative methodology, with data collection methods through observation interviews and direct documentation. Data analysis uses the Miles and Huberman technique (Harahap, 2021), which includes data collection, data reduction, analysis and verification to understand the impact of gadget use on the religious character of children in elementary schools. This research shows that the impact of gadget use on the character of elementary school children has both negative and positive impacts. Among the positive impacts that can be seen are that children are more aware of the times, but among these positive impacts, gadgets have more negative impacts, namely that children become individualistic individuals, lazy to learn, slow to think, say impolite words, and are not disciplined. . This really affects the child's character, so that children prefer to spend their time with gadgets and use gadgets without parental supervision which has a negative impact on children, making children unable to control their behavior.*

**Keywords:** *gadget, character, students, and elementary school*

## PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak dianggap fase unik karena anak-anak memiliki potensi besar dan perkembangan fisik serta mental yang cepat. Fase ini, yang dikenal sebagai "usia cemerlang," ditandai dengan anak-anak yang aktif belajar dan memahami hal baru. Perkembangan mencakup aspek emosi, pemikiran, dan keterampilan yang semakin matang. Pertumbuhan fisik, perkembangan otak, dan aktivitas hormonal berperan penting dalam pembentukan keterampilan psikomotor, yang mendukung keterampilan dasar seperti menulis, membaca, berhitung, dan hubungan sosial. Masa kanak-kanak adalah fase unik dengan perkembangan fisik dan mental yang cepat, di mana anak-anak aktif belajar dan memahami hal baru. Selain perkembangan fisik, aspek penting lainnya adalah pembentukan karakter, yang meliputi sifat, kebiasaan, dan akhlak yang mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial. Penanaman nilai-nilai karakter, yang menjadi tanggung jawab pendidikan, dilakukan melalui contoh yang baik, baik dalam perilaku, tutur kata, maupun nilai moral. Pemerintah pun menjadikan pembentukan karakter sebagai prioritas dalam pendidikan, mengintegrasikannya ke dalam setiap mata pelajaran di sekolah (Fathoni et al., 2017; Zulfuraini, 2012).

Dalam konteks modern, perkembangan teknologi, khususnya gadget, memengaruhi beragam aspek kehidupan anak, termasuk pembentukan karakter. Gadget merupakan alat teknologi yang mempermudah akses informasi dan komunikasi, tetapi juga membawa dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali menghambat perkembangan anak, baik secara fisik ataupun mental. Banyak anak menghabiskan waktu bermain gadget tanpa kontrol yang baik, sehingga mereka mengabaikan kewajiban seperti belajar dan berinteraksi sosial. Akibatnya, anak-anak cenderung menjadi introvert, merasa ketergantungan pada gadget, dan kurang mampu beradaptasi dalam kehidupan nyata (Al-Ayouby, 2017). Dampak ini semakin diperparah oleh trend peningkatan penggunaan gadget di Indonesia, di mana banyak anak-anak yang berada pada usia perkembangan kritis justru menghabiskan sebagian besar waktunya dengan perangkat digital.

Penelitian membuktikan bahwasannya dampak penggunaan gadget terhadap anak-anak, terutama dalam konteks karakter, sangat signifikan. (Li et al., 2019) melaporkan bahwa 1.523 dari 12.993 siswa yang disurvei mengalami kecanduan internet, dengan tingkat kecanduan yang

lebih tinggi pada anak laki-laki. Penelitian lain oleh (Rouder & Haaf, 2019) menunjukkan bahwa 69% anak usia 12-16 tahun memakai gadget sebelum tidur, yang mengakibatkan masalah kesehatan seperti sakit kepala dan kesulitan berkonsentrasi. Di Indonesia, penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak sudah mengenal internet pada usia dini, seringkali tanpa pengawasan yang memadai dari orang tua, yang menyebabkan mereka lebih fokus pada permainan online dan media sosial daripada kegiatan belajar (Fathoni et al., 2017)

Penggunaan gadget mempunyai dua sisi, baik positif maupun negatif. Meski memudahkan akses informasi, dampak negatifnya sangat dominan terhadap perkembangan anak, terutama pada aspek psikologis dan moral. Menurut (El Khouli, 2013) mengungkapkan bahwa penggunaan internet yang tidak diawasi dapat mengganggu stabilitas keluarga dan menghambat pembentukan karakter anak. Selain itu, data dari Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) menunjukkan bahwa 5-19% anak mengalami keterlambatan perkembangan akibat penggunaan gadget yang berlebihan (Al-Ayouby, 2017). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan gadget berdampak pada emosi dan moral anak, mengurangi kedisiplinan, dan mempengaruhi waktu belajar mereka (Wahyuni et al., 2019) Ketergantungan pada gadget bukan saja berpengaruh pada fisik, tetapi juga pada kesehatan mental dan emosional anak, yang dalam jangka panjang bisa menghambat pembentukan karakter yang baik.

Oleh karena itu, analisis dampak penggunaan gadget terhadap karakter siswa menjadi penting untuk dilakukan, guna memahami sejauh mana gadget mempengaruhi perkembangan psikologis dan moral anak. Penelitian ini diupayakan bisa membagikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak positif dampak negatif penggunaan gadget, sekaligus memberikan solusi untuk mencegah dan mengatasi masalah ini, agar karakter siswa dapat terbentuk secara optimal sejak dini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini memakai metode kualitatif deskriptif (Syahrizal & Jailani, 2023) Secara umum, penelitian kualitatif bertujuan untuk menghasilkan temuan deskriptif berdasarkan apa yang ditulis dan diucapkan oleh subjek penelitian, serta perilaku mereka yang dapat diamati. Data yang diraih bukan pada bentuk angka, melainkan berupa kata-kata yang menggambarkan deskripsi fenomena. Pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara (Rachmawati, 2007)

observasi, serta dokumentasi langsung dengan informan di lapangan. Analisis data memakai teknik Miles dan Huberman (Harahap, 2021), yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, analisis, serta verifikasi untuk memahami dampak penggunaan gadget terhadap karakter religius siswa di Sekolah Dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah perangkat elektronik dengan fungsi khusus yang dirancang untuk membantu aktivitas sehari-hari. Contohnya meliputi netbook, perangkat hibrida antara komputer portabel dan internet, serta ponsel seperti iPhone dan Blackberry. (Chusna, 2017) menegaskan bahwa fitur-fitur dan keunggulan gadget pada umumnya sesuai dengan tujuan penggunaannya dan Keunggulan gadget pada umumnya sesuai dengan tujuan penggunaannya. Pada beragam kemudahan yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi dalam fitur-fitur gadget membuat aktivitas manusia semakin mudah. Indonesia termasuk salah satu negara dengan jumlah pengguna gadget yang cukup besar. Berdasarkan data statistik, periode 2016 pengguna internet di Indonesia yakni 132,7 juta orang, atau kurang lebih 51,5% dari total populasi yang berjumlah 256,2 juta jiwa. Kemudahan dalam mengakses gadget serta harga yang terjangkau bagi beragam lapisan masyarakat membuat hampir setiap orang menjadi pengguna aktif. Penggunaan gadget yang cukup sering bisa berdampak pada orang-orang di sekitar, contohnya anak-anak yang mungkin terpengaruh oleh orang tua yang sering memakai gadget.

Orang tua sering memberikan gadget kepada anak untuk komunikasi atau pengalih perhatian. Awalnya efektif, tetapi anak cenderung bosan dan tertarik menjelajahi fitur lain, yang menyebabkan mereka lebih fokus pada gadget, mengabaikan bermain, dan kurang peduli lingkungan. Penggunaan gadget yang tidak bijak dapat menurunkan motivasi dan mengurangi interaksi sosial. Pandangan ini didukung oleh pendapat Handrianto dalam (Tahapary, 2023) yang menyatakan bahwa smartphone membawa dampak positif maupun negatif. Dampak positif tersebut meliputi pengembangan imajinasi melalui visual, peningkatan kecerdasan, rasa percaya diri, serta kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Sejalan dengan itu menurut Mujib (2013) Gadget dapat digunakan sebagai media belajar, jika siswa dengan intensitas yang tinggi dalam menggunakan gadget, siswa akan sering menggunakan internet dan siswa akan mendapat hasil belajar yang dicapai.

Selain dampak positif, Penggunaan gadget berlebihan berdampak negatif pada anak, seperti menjadi emosional dan mudah marah, malas menjalankan rutinitas harian, dan kurang peduli terhadap lingkungan sosial, termasuk enggan menyapa orang tua dan kehilangan kepekaan terhadap sekitarnya. seperti ungkapan yang diucapkan oleh narasumber "Maraknya penggunaan gadget di kalangan siswa telah berdampak signifikan pada pola interaksi sosial mereka. Siswa cenderung lebih individualis dan kurang terlibat dalam kegiatan sosial yang melibatkan interaksi tatap muka. Akibatnya, kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif, membangun relasi, dan berkolaborasi dengan orang lain menjadi berkurang. Fenomena ini terlihat jelas ketika kita mengamati siswa yang lebih memilih untuk bermain game atau menonton video di ponsel mereka daripada bercakap-cakap dengan teman." Perubahan yang mengarah pada kemunduran seharusnya menjadi perhatian semua pihak.

Perilaku sosial anak pada dasarnya merupakan cerminan dari lingkungan keluarganya. Ungkapan narasumber mengenai "dampak broken home dan peran TKW menggarisbawahi betapa pentingnya peran keluarga dalam membentuk kepribadian sosial anak. Kurangnya perhatian dan kasih sayang dapat menghambat perkembangan emosi dan sosial mereka". Perlakuan serta bimbingan orang tua terhadap anak mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak dalam beragam aspek kehidupan sosial., termasuk norma-norma sosial. Kondisi itu bisa mendorong anak dan memberikan teladan tentang cara menjalani kehidupan sebagai makhluk sosial serta mengaplikasikan norma-norma tersebut dalam keseharian. (Warisyah, 2019) menyatakan terkait "Penggunaan Internet dikalangan anak-anak makin memperhatikan serta tentu mempunyai dampak negatif pada tumbuh kembang". Menurutnya, bahwa anak-anak umumnya lebih cepat beradaptasi pada teknologi serta kerap kali tertarik oleh keunggulan gadget yang mempunyai beragam fitur menarik.

Untuk menghadapi tantangan ini, fokus pada pembentukan karakter siswa di sekolah sangat penting. Karakter yang perlu dikembangkan mencakup lima aspek utama: beragam nilai moral serta agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, serta fisik-motorik adalah aspek penting dalam perkembangan anak. Dalam pembentukan karakter yang berkaitan dengan moral dan agama, ada dua tahap. Pada tahap prakonvensional, anak mempelajari nilai-nilai moral melalui interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan pada tahap konvensional, perilaku anak didorong oleh

keinginan untuk diterima dan dihargai oleh masyarakat. Anak belajar moral melalui contoh nyata dari lingkungan keluarga, seperti kegiatan ibadah yang bisa diamati dan diikuti. Di sekolah, guru juga memberikan contoh melalui tindakan seperti saling memberi, sehingga anak mulai menyadari bahwa perilaku baik akan membuatnya diterima di lingkungan sosial.

Karakter sosial-emosional membantu anak yang awalnya individualistis menjadi lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sebelum memasuki sekolah, anak hanya mengenal keluarganya. Namun, di sekolah ia harus beradaptasi dengan teman-teman baru, guru, dan lingkungan yang berbeda. Anak yang telah terbiasa memakai gadget secara aktif biasanya mengalami kesulitan dalam beradaptasi, condong menutup diri, serta lebih suka menyendiri. Emosi mereka juga sering tidak terkendali, misalnya menjadi sangat marah atau sangat pendiam saat merasa sedih, sehingga sulit untuk berbaur dengan teman-temannya.

Pengembangan karakter kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir anak, yang dimulai dari imajinasi mereka. Penggunaan gadget intensif memengaruhi perkembangan ini, karena anak cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar. Misalnya, pola pikir anak yang sering bermain game atau melihat konten di gadget dapat terbentuk sesuai dengan apa yang ia pelajari, bahkan meniru perilaku tokoh dalam game atau video. Seperti yang diungkapkan oleh narasumber, seorang siswa yang sering menggunakan gadget menggambar anime dengan gambar tidak senonoh karena terpengaruh oleh apa yang dilihatnya. Akibatnya, anak mungkin memiliki rasa percaya diri berlebihan, merasa unggul, dan bosan dengan pengalaman nyata, menganggap telah "menguasai" sesuatu hanya dari gadget.

Dalam bidang bahasa, karakter ini menjadi lebih rentan terbentuk pada anak. Konten yang disajikan oleh gadget sering kali sangat Menarik dan memberikan kesenangan bagi anak, tetapi tidak selalu memakai bahasa yang tepat dan sesuai kaidah. Di era digital saat ini, banyak konten yang tidak melalui proses sensor yang ketat, baik gambar maupun suara. Akibatnya, anak-anak yang memakai gadget tanpa pengawasan bisa menyerap bahasa yang tidak pantas. Hal ini menyebabkan anak menjadi lebih dewasa sebelum waktunya, baik dalam penggunaan kata-kata maupun intonasi bicara. Intonasi bicara mereka mungkin lebih keras serta terkadang mereka memakai kata-kata yang tidak sesuai untuk usia mereka. Seperti yang dikatakan oleh narasumber: “ anak zaman sekarang sering kali mengucapkan kata kasar bahkan sekalipun didepan orang

yang lebih tua.” Ketika seorang anak ditanya dari mana ia belajar kata-kata terkait, ia menjawab, "aku mendapatkannya dari menonton ... di YouTube." ataupun “aku habis main game ini, si ini (nama tokoh pada permainan tersebut) ngomongnya begini kan keren.” Anak-anak belum memahami dengan baik perbedaan antara perkataan yang baik dan buruk karena mereka masih membutuhkan bimbingan dan contoh nyata melalui ucapan yang positif dan benar.

Pada aspek karakter fisik-motorik, anak-anak yang memakai gadget secara intensif mengalami penurunan aktivitas motorik. Gerakan mereka terbatas pada jari tangan, penglihatan, dan pendengaran, sementara tubuh lainnya kurang aktif. Anak yang fokus bermain gadget sering malas bergerak, merespons lambat, dan lebih nyaman duduk atau berbaring. Hal ini membuat mereka cenderung menghindari aktivitas fisik dan energi, seperti melaksanakan tugas atau membantu orang tua. Seorang narasumber juga mengungkapkan bahwa siswa menjadi malas berpikir karena tugas sekolah mudah ditemukan jawabannya di gadget, sehingga saat tanpa gadget, mereka merasa lamban dalam berpikir.

Jika dikaitkan dengan penggunaan gadget, orang tua dan guru mempunyai peran penting untuk membentuk karakter anak. Pada usia ini, rasa ingin tahu anak sangat tinggi, dan mereka ingin mengeksplorasi hal-hal baru melalui gadget. Namun, orang tua tidak boleh bersikap terlalu mengendalkan, karena larangan yang berlebihan hanya akan meningkatkan rasa penasaran anak, yang bisa membuat mereka mencoba memakai gadget secara diam-diam saat orang tua tidak memperhatikan. Di sekolah, guru juga tidak perlu ragu memperkenalkan gadget selaku alat pembelajaran agar anak memahami bahwa gadget mempunyai manfaat positif dalam mendukung pendidikan.

Pada tahap selanjutnya, yakni initiative vs guilt Pada usia 3-6 tahun, anak mulai mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab atas dirinya. Aktivitas fisik seperti bermain menjadi penting dalam perkembangan mereka. Dukungan dari orang dewasa sangat dibutuhkan, karena kurangnya fasilitas atau kontrol berlebihan bisa membuat anak merasa bersalah (Sunardi, 2017). Orang tua dan guru perlu memfasilitasi rasa ingin tahu anak, misalnya dengan menyediakan alat gambar saat anak tertarik menggambar. Dukungan lingkungan yang tepat membuat anak lebih kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab atas tindakannya, sehingga mengurangi ketertarikan pada gadget.

Dengan memakai teori Erickson dan realitas yang ada saat ini, karakter anak perlu dibentuk melalui perilaku kebiasaan. Contohnya, orang tua dapat mengatur agar anak pergi ke sekolah lebih awal sehingga tidak ada waktu untuk menonton televisi di pagi hari. Orang tua dan guru juga perlu konsisten dalam menerapkan aturan, seperti tidak memakai gadget pada waktu tertentu, agar anak belajar disiplin dan memahami konsekuensi dari tindakannya. Ketika anak melihat bahwa orang tua dan guru juga mengikuti aturan yang mereka tetapkan, anak akan lebih percaya pada orang dewasa di sekitarnya dan belajar untuk konsisten.

Pembiasaan melalui contoh nyata akan lebih efektif dalam membentuk karakter anak. Misalnya, jika orang tua membentak anak di tempat umum, anak bisa tumbuh menjadi pribadi yang emosional karena terbiasa merasa malu dan marah di depan orang lain. Seperti yang dikatakan oleh narasumber: “bahwa perilaku anak condong mencontoh perilaku orang tuanya, selain itu faktor internal dalam keluarga juga berpengaruh besar pada karakter peserta didik, contohnya kasih sayang orang tua yang kurang, maka dari itu sang anak cenderung mencari ketenangan lain seperti merokok, walaupun perilaku tersebut salah dan menyimpang.”

Oleh karena itu, bimbingan yang konsisten kepada anak dan kegiatan parenting bagi orang tua sangat diperlukan. Pengembangan karakter anak di masa usia dini bukan saja menjadi tanggung jawab guru dalam lingkungan sekolah, namun selain itu juga merupakan kewajiban orang tua, yang mempunyai peran sebagai pendidik pertama bagi anak-anak sebelum mereka masuk ke dunia pendidikan formal. Jika stimulasi positif dari sekolah tidak dilanjutkan di rumah, karakter anak yang diharapkan tidak akan terbentuk dengan baik. Intinya, Kerja sama antara orang tua serta guru mempunyai peran krusial pada proses pembentukan karakter anak melalui pembiasaan positif.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Gadget adalah bahwa perangkat elektronik ini mempunyai banyak manfaat dalam mempermudah aktivitas manusia, namun penggunaan berlebihan, terutama pada anak-anak, dapat memberikan dampak negatif. Di satu sisi, gadget memberikan kemudahan komunikasi dan hiburan, namun di sisi lain, intensitas penggunaannya yang tinggi dapat mempengaruhi perkembangan sosial, emosional, kognitif, bahasa, dan fisik anak. Anak yang kecanduan gadget

cenderung menjadi individualis, emosional, kurang fokus, serta memakai bahasa yang tidak sesuai dengan usianya. Selain itu, gerak motoriknya menjadi kurang terstimulasi.

Oleh karena itu, Sangat disarankan agar orang tua dan guru bekerja sama dalam mengawasi penggunaan gadget oleh anak serta memberikan teladan yang positif melalui tindakan sehari-hari sangat diperlukan dalam membentuk karakter anak yang sehat. Pembiasaan positif, baik di lingkungan keluarga maupun sekolah, dapat membangun karakter yang kuat dan mengarahkan anak untuk memakai gadget dengan bijak. Melalui pendekatan yang tepat, seperti teori psikososial Erickson, anak dapat diarahkan untuk mempunyai inisiatif, disiplin, serta mampu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan interaksi sosial yang sehat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Damayanti, A. (2023). Persepsi Guru Terhadap Perubahan Karakter Sopan Santun Siswa Pasca Pembelajaran Daring. *Satya Widya*, 39(1), 1–10. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i1.p1-10>
- El Khouli, M. (2013). The most important negative aspects of using social networking affecting the family stability in Abu Dhabi-a pilot study. *IACSIT International Journal of Engineering and Technology*, 5(1), 85–90.
- Fathoni, G., Widayat, S. A., Topan, P. A., Jalil, A., Cahyadi, A. I., & Wahyunggoro, O. (2017). Comparison of State-of-Charge (SOC) estimation performance based on three popular methods: Coulomb counting, open circuit voltage, and Kalman filter. *2017 2nd International Conference on Automation, Cognitive Science, Optics, Micro Electro-Mechanical System, and Information Technology (ICACOMIT)*, 70–74.
- Harahap, M. N. (2021). Analisis Data Penelitian Kualitatif Menggunakan Model Miles dan Hauberman. *MANHAJ-STAI UISU Pematangsiantar*, 18(2), 2643–2653.
- Li, Q., Dai, W., Zhong, Y., Wang, L., Dai, B., & Liu, X. (2019). The mediating role of coping

- styles on impulsivity, behavioral inhibition/approach system, and internet addiction in adolescents from a gender perspective. *Frontiers in Psychology*, 10(OCT), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02402>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Rouder, J. N., & Haaf, J. M. (2019). A psychometrics of individual differences in experimental tasks. *Psychonomic Bulletin and Review*, 26(2), 452–467. <https://doi.org/10.3758/s13423-018-1558-y>
- Sunardi, S. (2017). The Model of Family Counseling in Early Intervention Setting for Children with Special Needs. *Journal of ICSAR*, 1(2), 98–102. <https://doi.org/10.17977/um005v1i22017p098>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Tahapary, E. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kreativitas Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. *Satya Widya*, 39(1), 51–60.
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The relationship between the duration of playing gadget and mental emotional state of elementary school students. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 7(1), 148.
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya “pendampingan dialogis” orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130–138.
- Zulnuraini. (2012). Pendidikan karakter: konsep, implementasi dan pengembangannya di Sekolah Dasar di Kota Palu. *Jurnal DIKDAS*, 1(1), 1–11.