



Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* dan Kontrol Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02

Sholihah¹, Laelia Nurpratiwiningsih², Muamar³

¹²³PGSD Universitas Muhadi Setiabudi

Received: 12 Juli 2022

Revised: 20 Juli 2022

Accepted: 28 Juli 2022

Abstract

This research aims to determine whether there is an effect between addiction to playing gadgets on cognitive learning achievement, the influence between parental control on cognitive learning achievement, and the effect of addiction to playing gadgets and parental control simultaneously or simultaneously on cognitive learning achievement. The method in this research is correlational quantitative. The sampling technique in this research is in the form of total sampling. The sample in this research were all fifth grade students of SD N Kubangpari 02, totaling 53 students. The results obtained are (1) There is no effect of the gadget addiction variable (X_1) on cognitive learning achievement (Y), which is proved by the t -test results with a significant value of $0.446 > 0.05$. (2) There is an effect of parental control variable (X_2) on cognitive learning achievement (Y), which is proved by the t -test result with a significant value of $0.009 < 0.05$. (3) There is a simultaneous effect of addiction to playing gadgets and parental control on cognitive learning achievement of fifth graders at SD Negeri Kubangpari 02, which is proved by the f -test results with a significant value of $0.022 < 0.05$.

Keywords: *Gadget Addiction, Parental Control, Learning Achievement*

(*) Corresponding Author: ¹sholihah31298@gmail.com, ²laelia.np89@gmail.com, ³muamarade@gmail.com

How to Cite: Sholihah, S., Nurpratiwiningsih, L., & Muamar, M. (2022). Pengaruh Kecanduan Bermain *Gadget* dan Kontrol Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kubangpari 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 317-325. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6994866>.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa semakin canggih dan terus berinovasi, khususnya pada teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Kini teknologi komunikasi dan informasi berkembang sangat pesat dan tidak dapat dihindari. Teknologi tersebut terus berinovasi setiap tahunnya. Di negara Indonesia, penggunaan alat teknologi kini menjadi bagian dari kegiatan dan pekerjaan sehari-hari. Teknologi tersebut dapat mempermudah manusia dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi sehingga memperlancar segala aktivitas kegiatan. Pada era globalisasi, seluruh kalangan manusia dimuka bumi mulai anak usia Sekolah Dasar hingga orang tua kini telah mengenal teknologi atau alat yang canggih yang bisa dipakai untuk menggali informasi dari seluruh dunia dimanapun dan kapanpun berada dengan mudah. Alat atau teknologi canggih tersebut biasa dikenal dengan sebutan *gadget*. Teknologi yang ada telah mengubah secara signifikan cara pandang, cara hidup dan berpikir manusia saat ini, termasuk penggunaan *gadget*.

Gadget adalah alat elektronik yang fungsi dan tujuannya untuk mempermudah pekerjaan manusia (Rahmawati, 2020). Pada umumnya *gadget*



biasa dikenal dengan sebutan *smarthphone* atau *telephone* cerdas. Di era ini, *gadget* menjadi sangat populer bahkan hampir semua penduduk bumi mempunyai *gadget*. Dengan *gadget* kita tidak hanya bisa menelpon atau sms seperti zaman dahulu, namun kita juga bisa bermain media sosial, bermain game, dan mencari informasi. Berdasarkan penelitian Noormiyanto (2018), “Kini semua perusahaan-perusahaan di industri elektronik bersaing menciptakan gadget dengan desain dan fitur-fitur terbaru yang mengagumkan untuk menarik minat konsumen”. Perusahaan-perusahaan tersebut, menawarkan produknya dengan harga yang relatif terjangkau sehingga hampir semua kalangan bisa membeli *gadget*.

Salah satu contoh yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik yakni kontrol orang tua (Lestari, 2021). Kontrol dari orang tua sangat berpengaruh bagi anak usia Sekolah Dasar. Salah satu bentuk kontrol orang tua adalah dengan melakukan pengawasan penggunaan gadget kepada anak. Selain itu, orang tua mempunyai andil dalam pengawasan dan pengontrolan prestasi belajar anaknya serta memberikan dukungan terhadap anaknya. Dukungan dari orang tua dapat memberikan pengaruh terhadap anak dalam belajar (Nurpratiwiningsih et al., 2021). Namun, lemahnya kontrol dari orang tua adalah faktor penyebab gagalnya orang tua mendidik anak. Jadi, kontrol orang tua merupakan pengawasan oleh orang yang dianggap tua dan pandai yang dalam hal ini berarti (ibu dan ayah) terhadap anak-anaknya.

Prestasi belajar bersumber dari bahasa Belanda “*Prcstatie*”, yakni prestasi yang artinya hasil dari sebuah usaha (Susanti, 2019). Istilah prestasi banyak digunakan dalam berbagai disiplin ilmu karena manusia selalu berupaya mencapai prestasi yang sesuai disiplin dan kemampuan sepanjang hidup manusia. Prestasi yakni sebuah hasil yang telah tercapai dari sesuatu yang sudah di kerjakan. Secara umum, prestasi belajar kognitif berkenaan dengan aspek pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, menurut guru kelas V sekitar 95% peserta didik sekolah dasar sudah mempunyai *gadget* dan mahir mengoperasikannya. *Gadget* yang digunakan yaitu berupa *Handphone*. *Handphone* tersebut diberikan oleh orang tua sebagai media hiburan. Namun, peserta didik malah menyalahgunakannya. Peserta didik sering menghabiskan waktunya menatap layar *Handphone* berjam-jam untuk bermain game atau bermain media sosial dari pada belajar. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik lupa waktu untuk belajar. Dengan semua fasilitas yang diberikan, gadget menjadi sangat menarik dan membuat kecanduan penggunaannya.

Kecanduan merupakan aktivitas berulang yang mengakibatkan dampak buruk (Prasetyo, 2017). Kecanduan adalah aktivitas yang *impulsif* yang menyebabkan ketergantungan dan kurangnya kontrol (Pratama, 2021). Anak yang menghabiskan waktunya untuk menatap layar *handphone* seharian sehingga lupa makan, lupa mandi, dan mengabaikan nasihat-nasihat yang diberikat oleh orang sekitar merupakan ciri-ciri anak yang kecanduan *gadget* (Sunita & Mayasari, 2017). Jadi, kecanduan *gadget* adalah penggunaan *gadget* secara sering dan berulang-ulang tanpa adanya batasan yang mengakibatkan ketergantungan. Kecanduan *gadget* dalam penelitian ini yakni kecanduan bermain game online dan media sosial Tiktok.

Masalah kecanduan gadget pada anak usia sekolah dasar, tentunya kontrol dari orang tua sangat penting. Tidak ada masalah jika orang tua mengenalkan

gadget sejak dini kepada anak. Namun, penggunaannya harus tetap dibatasi dan didampingi oleh orang tua. Semua itu dilakukan agar peserta didik tidak ketergantungan dan kecanduan pada *gadget*. Penggunaan *Handphone* yang digunakan secara terus menerus tanpa adanya batasan dari orang tua mengakibatkan peserta didik lupa akan belajar.

Kecanduan pada *gadget* dan tidak adanya kontrol dari orang tua menimbulkan masalah dalam dunia pendidikan, khususnya pada kelas V SD Negeri Kubangpari 02 Kecamatan Kersana Kabupaten Brebes. Adapun beberapa masalah yang timbul yang dijumpai peneliti berdasarkan informasi dari guru kelas V yaitu penggunaan *handphone* yang berlebih menjadikan peserta didik kecanduan game, kecanduan TikTok, menurunkan daya konsentrasi belajar, dan malas belajar. Selain itu, 100% peserta didik kelas V memperoleh nilai hasil UTS muatan matematika di bawah KKM. Jumlah peserta didik kelas V yaitu 53, dengan ketentuan KKM 60.

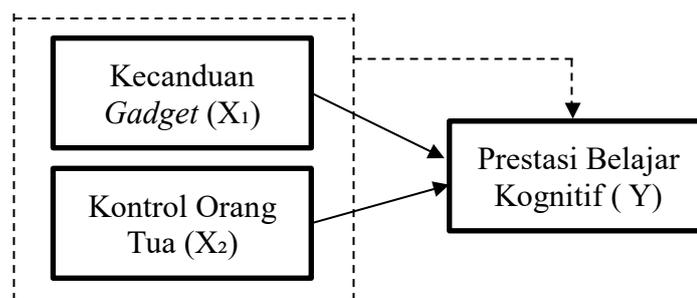
METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kubangpari 02, yang terletak di Desa Kubangpari, Kecamatan kersana, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah selama 5 bulan. Teknik Sampling yang dipergunakan yakni sampling total karena keseluruhan anggota dari populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian yang jumlah populasinya di bawah 100, hendaknya menggunakan sampling sensus atau total (Sugiono, 2019). Sampel dalam penelitian ini yakni semua peserta didik kelas V SD Negeri Kubangpari 02 yang berjumlah 53 siswa yang rinciannya dijabarkan dalam Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Sampel(%)	Jumlah Sampel
1.	VA	27	100%	27
2.	VB	26	100%	26
	Jumlah	53	Jumlah	53

Penelitian yang dikaji yaitu tentang pengaruh kecanduan bermain *gadget* (X_1) dan kontrol orang tua (X_2) terhadap prestasi belajar kognitif (Y). Jenis penelitian ini yakni penelitian kuantitatif korelasional dikarenakan memiliki tujuan untuk mencari tahu apakah ada atau tidak pengaruh variabel kecanduan gadget dan variabel kontrol orang tua terhadap prestasi belajar kognitif.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan Gambar 1.

X_1, X_2 : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

- : Pengaruh secara individual
 ---→ : Pengaruh secara serentak

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes, angket, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk pengumpulan data prestasi belajar kognitif. Salah satu teknik untuk menilai pada ranah kognitif yaitu penilaian tes tertulis (Sholikhah et al., 2022). Angket digunakan pengumpulan data kecanduan gadget dan kontrol orang tua. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang sudah disiapkan jawabannya sehingga dapat memudahkan responden dalam menjawab (Toluhula, 2022). Observasi digunakan sebagai alat untuk pengumpulan data penelitian sebagai penguat hasil penelitian. Dokumentasi digunakan untuk pengumpulan data berupa file dan foto yang dibutuhkan dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh hasil penelitian maka dilakukan uji hasil analisis data. Uji hasil analisis data tersebut dilakukan setelah sebelumnya melakukan uji instrumen terlebih dahulu. Uji hasil analisis data pada kajian ini yakni menggunakan uji pra-syarat analisis dan uji hipotesis yang semuanya dengan bantuan *software* aplikasi yakni *software SPSS 16* sebagai berikut.

Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang pertama yaitu uji normalitas data. Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data mempunyai distribusi normal maupun tidak normal disebut dengan uji normalitas data. Pengujian ini dilakukan sebagai cara untuk mengukur data yang kita peroleh apakah distribusinya normal apakah tidak normal. Data mempunyai distribusi normal apabila nilai signifikasinya lebih dari 0,05, namun apabila nilainya kurang dari 0,05 berarti distribusinya tidak normal. Hasil uji normalitas data pada variabel X_1 , X_2 , dan Y yaitu pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		53
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.81838669
Most Extreme Differences	Absolute	.067
	Positive	.067
	Negative	-.044
Kolmogorov-Smirnov Z		.487
Asymp. Sig. (2-tailed)		.972

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil $0,972 > 0,05$. artinya data tersebut berdistribusi dengan normal.

Uji prasyarat analisis yang kedua yaitu uji linearitas. Uji linearitas adalah untuk mengetahui korelasi variabel kecanduan bermain gadget (X_1) dengan variabel prestasi belajar kognitif (Y) dan variabel kontrol orang tua (X_2) dengan variabel prestasi belajar kognitif (Y) bersifat linear atau tidak.. Apabila kedua variabel mempunyai nilai sig $> 0,05$ maka dikatakan keduanya linier atau mempunyai hubungan. Berikut ini linieritas antara variabel kecanduan bermain *gadget* (X_1) dengan variabel prestasi belajar kognitif (Y) pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Linearitas Kecanduan Bermain *Gadget* (X_1) dengan Prestasi Belajar Kognitif (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar Kognitif * Kecanduan Bermain Gadget	Between Groups	(Combined)	89.931	16	5.621	.517	.921
		Linearity	6.683	1	6.683	.614	.438
		Deviation from Linearity	83.247	15	5.550	.510	.918
Within Groups			391.617	36	10.878		
Total			481.547	52			

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,918 > 0,05$. Dengan begitu antara variabel kecanduan bermain gadget (X_1) dengan variabel prestasi belajar kognitif (Y) mempunyai hubungan yang linear.

Linearitas antara variabel kontrol orang tua (X_2) dengan variabel prestasi belajar kognitif (Y) yaitu pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Linearitas Kontrol Orang Tua (X_2) dengan Prestasi Belajar Kognitif (Y)

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Prestasi Belajar Kognitif* Kontrol Orang Tua	Between Groups	(Combined)	165.347	24	6.889	.610	.889
		Linearity	63.621	1	63.621	5.634	.025
		Deviation from Linearity	101.726	23	4.423	.392	.988
Within Groups			316.200	28	11.293		
Total			481.547	52			

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikan sebesar $0,988 > 0,05$. Dengan begitu antara variabel kontrol orang tua (X_2) dengan variabel prestasi belajar kognitif (Y) mempunyai hubungan yang linear.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan setelah data dinyatakan normal dan linear. Uji ini digunakan untuk mengetahui kesimpulan penelitian dan menjawab hipotesis penelitian.

Langkah pertama dalam pengujian hipotesis yaitu uji-t yang digunakan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi secara individu antara variabel (X_1) dan (X_2) terhadap variabel (Y). Kriteria dalam uji-t ini yakni jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya mempunyai pengaruh. Namun apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka, pengaruhnya tidak ada. Hasil uji hipotesis pengaruh variabel X_1 terhadap Y dan pengaruh variabel X_2 terhadap Y pada Tabel 5 Sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Parsial (uji t)

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	B			
(Constant)	-6.845	6.289		-1.089	.282
Kecanduan Bermain Gadget	.061	.079	.101	.768	.446
Kontrol Orang Tua	.143	.052	.359	2.735	.009

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar Kognitif

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai signifikansi variabel kecanduan bermain gadget (X_1) adalah 0,446. $0,446 > 0,05$ maka variabel kecanduan bermain gadget (X_1) tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar kognitif (Y) secara signifikan. Nilai signifikansi variabel kontrol orang tua (X_2) adalah 0,009. $0,009 < 0,05$ maka variabel kontrol orang tua (X_2) berpengaruh terhadap prestasi belajar kognitif (Y) secara signifikan.

Langkah kedua yaitu uji simultan (uji f). Pengujian simultan berfungsi untuk mencari tahu berpengaruh atau tidaknya variabel bebas (X_1 dan X_2) secara serentak terhadap variabel terikat (Y). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya mempunyai pengaruh antara variabel bebas (X_1 dan X_2) dengan variabel terikat (Y) dan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka pengaruhnya tidak ada antara variabel. Hasil uji-f dari penelitian ini yakni pada Tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Simultan (uji f)

ANOVA ^b					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	68.495	2	34.248	4.146	.022 ^a
Residual	413.052	50	8.261		
Total	481.547	52			

a. Predictors: (Constant), Kontrol Orang Tua, Kecanduan Bermain Gadget

b. Dependent Variable: Prestasi Belajar Kognitif

Berdasarkan Tabel 6 dilihat nilai signifikansi pengaruh kecanduan bermain gadget (X_1) dan kontrol orang tua (X_2) terhadap prestasi belajar kognitif (Y) yaitu 0,022. Nilai signifikansi $0,022 < 0,05$ maka variabel kecanduan bermain *gadget* (X_1) dan kontrol orang tua (X_2) secara serentak atau simultan berpengaruh terhadap prestasi belajar kognitif (Y) secara signifikan.

Setelah dilakukan uji t dan uji f maka, langkah selanjutnya dilakukan uji Koefisien Determinasi (R^2). Pengujian ini dipergunakan sebagai alat untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas secara simultan mempengaruhi variabel terikatnya. Hasil uji (R^2) yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary			
Model	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.142	.108	2.874

a. Predictors: (Constant), Kontrol Orang Tua, Kecanduan Bermain Gadget

Berdasarkan Tabel 7 dilihat nilai koefisien determinasinya sebesar 0,142 atau 14,2%, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang serentak antara variabel bebas (X_1 dan X_2) terhadap variabel terikatnya (Y) yakni sebesar 14,2%. Maka sisa dari 14,2% yakni 85,8% terindikasi dipengaruhi oleh variabel lainnya.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini yakni mengetahui adakah pengaruh antara kecanduan bermain *gadget* terhadap prestasi belajar kognitif, pengaruh antara kontrol orang tua terhadap prestasi belajar kognitif, serta pengaruh kecanduan bermain *gadget* dan kontrol orang tua secara bersamaan atau simultan terhadap prestasi belajar kognitif.

Pengaruh kecanduan bermain *gadget* terhadap prestasi belajar kognitif

Pada pengujian hipotesis pertama, berdasarkan hasil perhitungan melalui uji-t diketahui nilai signifikansi variabel kecanduan bermain gadget adalah sebesar 0,446. $0,446 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa kecanduan bermain *gadget* tidak ada

pengaruhnya terhadap prestasi belajar kognitif. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Riranto (2019) dalam artikel skripsinya yang berjudul “Pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi S1 Farmasi”. Didapatkan nilai $p \text{ value} = 0,877 > 0,05$ maka, kesimpulannya tidak adanya pengaruh kecanduan *gadget* terhadap prestasi belajar. Hal tersebut bertentangan dengan hasil penelitian Ula (2021) yang menyatakan bahwa kecanduan *smarphone (gadget)* berdampak pada prestasi belajar peserta didik yang menjadikan prestasi belajar menurun karena malas dalam mengerjakan tugas sekolah karena selalu ingin bermain *smartphone* terus menerus.

Pengaruh kontrol orang tua terhadap prestasi belajar kognitif

Pengujian hipotesis kedua dengan uji-t selanjutnya diketahui nilai signifikansi variabel kontrol orang tua adalah 0,009. Nilai $0,009 < 0,05$ maka kesimpulannya kontrol orang tua mempunyai pengaruh terhadap prestasi belajar kognitif. Ini sejalan dengan teori Lestari (2021), “salah satu contoh yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik yakni kontrol orang tua”. Kontrol orang tua ada kaitannya dengan pola asuh orang tua. Pola asuh orang tua yakni sikap orang tua dalam berhubungan dengan anaknya (Subagia, 2021). Sikap ini dapat dilihat dari berbagai segi diantaranya memberikan kontrol atau pengaturan terhadap anak.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anas (2019) dalam artikel penelitiannya dengan hasil terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap prestasi belajar. Hal tersebut dilihat dari nilai F_{hitung} sebesar 10.968 lebih besar dari F_{tabel} 3.186582. Kemudian nilai Sig 0.000 yang berarti kurang dari 0.05.

Pengaruh kecanduan bermain *gadget* dan kontrol orang tua terhadap prestasi belajar kognitif

Pengujian hipotesis ketiga dengan uji-f variabel kecanduan bermain *gadget* dan kontrol orang tua berpengaruh secara serentak terhadap variabel prestasi belajar kognitif. Hal ini dapat terlihat melalui nilai signifikansi sebesar $0,022 < 0,05$. Kesimpulannya yakni, kecanduan *gadget* (X_1) dan kontrol orang tua (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar kognitif (Y) di SD Negeri Kubangpari 02. Faktor-faktor yang menjadi penghambat prestasi belajar peserta didik dibagi atas faktor *internal* (dalam) dan *eksternal* (luar) (Susanti, 2019). Kecanduan bermain *gadget* dan kontrol orang tua merupakan salah satu faktor penghambat prestasi belajar yang berasal dari luar (*eksternal*).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan berkenaan dengan variabel kecanduan bermain *gadget* dan kontrol orang tua serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar kognitif peserta didik kelas V SD Negeri Kubangpari 02, Kecamatan Kersana, Kabupaten Brebes maka kesimpulannya sebagai berikut.

1. Tidak ada pengaruh variabel kecanduan bermain *gadget* (X_1) terhadap prestasi belajar kognitif (Y), dengan pembuktian dari hasil uji-t yang nilai signifikasinya $0,446 > 0,05$.
2. Ada pengaruh variabel kontrol orang tua (X_2) terhadap prestasi belajar kognitif (Y), dengan pembuktian dari hasil uji-t yang nilai signifikasinya $0,009 < 0,05$.

3. Ada pengaruh secara serentak kecanduan bermain *gadget* dan kontrol orang tua terhadap prestasi belajar kognitif, hal tersebut dilihat dengan pembuktian dari hasil uji f. Di peroleh nilai signifikan $0,022 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas VIII MTsN 2 Maros. *Jurnal Binomial*, 2(1), 12–32.
- Lestari, H. (2021). *Pengaruh Kontrol Orang Tua Terhadap Penapaian Standar Kompetensi Siswa dan Kondisi Psikologis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngrayun Tahun Pelajaran 2020/2021*. IAIN Ponorogo.
- Noormiyanto, F. (2018). Pengaruh Intensitas Anak Mengakses Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Anak Terhadap Interaksi Sosial Anak SD Kelas Tinggi di SD 1 Pasuruhan Kidul Kudus Jawa Tengah. *Elementary School* 5, 5, 138–148.
- Nurpratiwiningsih, L., Yuliyanti, N., & Yuli Kurniawan, P. (2021). Sosialisasi Pendampingan Orang Tua terhadap Proses Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid 19. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 1(02), 31–36. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.346>
- Prasetyo, B. W. (2017). *Hubungan antara kecanduan dan empati pada remaja akhir di paroki hati kudus Tuhan Yesus Simo Kabupaten Boyolali*. Universitas Negeri Semarang.
- Pratama, A. (2021). *Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Suak Batang Gandus Kecamatan Gandus Kota Palembang*. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Pengaruhnya terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113.
- Riranto, J. (2019). *Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi S1 Farmasi*. STAIK Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun.
- Sholikhah, M., Mumpuni, A., & Sunarsih, D. (2022). Conformity of Material and Evaluation With Basic. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(02), 107–115.
- Subagia, I. N. (2021). *Pola Asuh Orang Tua*. Nilacakra.
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2017). *Yes or Not Gadget buat si buah hati / Indiana Sunita, M.Kes., Eva Mayasari, M.Kes*. Deepublish.
- susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar akademik dan non akademik Teori dan Implementasinya*. Literasi Nusantara.
- Susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar Akademik dan non Akademik Teori dan Implementasinya*. Literasi Nusantara.
- Toluhula, H. s. (2022). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6525913>
- Ula, W. R. R. (2021). Dampak Kecanduan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 290–298.