

## PENYULUHAN DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA SISWA SEBAGAI GENERASI *DIGITAL NATIVE* DI SEKOLAH WIJAYA KUSUMA

Meilane Sahetapy<sup>1</sup>, Reisky Megawati Tammu<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Agama Kristen (STAK) Kupang

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan,

Tangerang

email: \*reisky.tammu@uph.edu

**Abstract:** Wijaya Kusuma School has a vision, namely the creation of a quality national education based on faith and piety. UPH's Faculty of Education (FIP) has a vision and mission to develop transformative and holistic learning based on a Biblical Christian Worldview by producing Christian teachers who are reflective, responsive, responsible and a blessing to society. Wijaya Kusuma School needs partners who can help provide understanding and increase students' awareness of the impact of using gadgets. Therefore, a collaboration with FIP UPH was carried out to hold community service activities in the form of counseling to increase students' awareness and knowledge about the impact of using gadgets. This activity is carried out via *online* in the form of learning videos due to the conditions of the Covid19 pandemic. Students fill out the evaluation and reflection form link which can be accessed for one week. The results obtained show that students have an awareness of how to use gadgets that have been done so far, especially the duration of time using gadgets and their positive and negative impacts. Students are also able to reflect and commit to having the right attitude and character in utilizing technology to have a positive impact. It is hoped that this collaboration through community service activity will continue to provide counseling according to school needs.

**Keywords:** digital native; gadgets; Wijaya Kusuma School

**Abstract:** Sekolah Wijaya Kusuma memiliki visi yaitu terciptanya pendidikan berwawasan nasional yang berkualitas berdasarkan iman dan takwa. Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UPH memiliki visi dan misi untuk mengembangkan pembelajaran transformatif dan holistik berdasarkan Wawasan Kristen Alkitabiah dengan menghasilkan guru-guru Kristen yang reflektif, responsif, bertanggung jawab dan menjadi berkat untuk masyarakat. Sekolah Wijaya Kusuma memerlukan mitra yang dapat membantu untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan kesadaran siswa-siswanya terhadap dampak penggunaan gadget. Oleh karena itu dilakukanlah kerja sama dengan FIP UPH untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dalam bentuk penyuluhan guna meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa-siswi tentang dampak dari penggunaan gadget. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan secara daring dalam bentuk video pembelajaran karena kondisi pandemi Covid19. Para siswa mengisi link form evaluasi dan refleksi yang dapat diakses selama satu minggu. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa para siswa memiliki kesadaran bagaimana penggunaan gadget yang telah dilakukan selama ini khususnya durasi waktu penggunaan gadget dan dampaknya secara positif maupun negatif. Para siswa juga mampu berefleksi dan berkomitmen untuk memiliki sikap dan karakter yang benar dalam memanfaatkan teknologi untuk memperoleh dampak yang positif. Kerja sama melalui PkM ini diharapkan dapat berlanjut untuk memberikan penyuluhan sesuai dengan kebutuhan sekolah.

**Kata Kunci:** *digital native*; gadget; sekolah wijaya kusuma.

## PENDAHULUAN

Sekolah Wijaya Kusuma memiliki visi yaitu terciptanya pendidikan berwawasan nasional yang berkualitas berdasarkan iman dan takwa, dengan misi yaitu menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama masing-masing, membina kehidupan toleransi antar umat beragama, melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kompetitif, membina peserta didik untuk berdisiplin dan berbudi pekerti luhur, menghasilkan lulusan yang berprestasi serta membina peserta didik sehat jasmani dan rohani yang bebas rokok dan narkoba (Sekolah Wijaya Kusuma, 2022). Berdasarkan visi dan misi dari tersebut, sekolah mengadakan ingin kegiatan yang membantu membekali para siswa untuk mengerti tentang memahami pentingnya menggunakan gadget dengan bijak guna membentuk siswa yang sehat jasmani rohani, berprestasi, dan berkarakter baik. Hal ini dilatarbelakangi oleh kondisi siswa-siswa di masa sekarang ini yang membawa sebuah kegelisahan bagi para guru yang melihat banyak waktu yang dihabiskan anak-anak dan remaja dalam era teknologi modern dengan bermain gadget misalnya telepon pintar, komputer, televisi, video game dengan aplikasi dan sebagainya.

Gadget merupakan istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu perangkat, peranti atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan berfungsi praktis spesifik untuk memudahkan pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan efisien termasuk dalam hal menampilkan dan mengelola informasi (Putra, 2017). Gadget memiliki banyak manfaat namun penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan wak-

tunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan gadgetnya (Chusna & Al-Muslihun, 2017). Waktu yang dihabiskan semakin banyak sehingga mengakibatkan terjadi perubahan secara individu yang berpotensi kearah negatif. Hasil penelitian pada anak usia remaja di salah satu SMA di Padang menunjukkan bahwa kecanduan gadget pada anak remaja semakin tinggi sedangkan keterampilan sosialnya menurun, dan terdapat hubungan antara kecanduan gadget dengan keterampilan sosial (Sidaria, 2018). Hal ini mungkin disebabkan juga karena para siswa masih kurang memahami dampak penggunaan gadget bagi diri mereka. Saat ini, gadget memang telah menjadi kebutuhan penting dan utama dari setiap kita karena digunakan sebagai media komunikasi dan penyimpanan informasi (Putra, 2017). Namun, kita tetap perlu memiliki mindset yang benar agar tidak menyebabkan kegelisahan yang berlebihan jika tidak membawanya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku remaja seperti ketidakstabilan emosional yang menyebabkan mudah marah, emosi, gelisah, hingga mengurung diri akibat dijauhkan dari gadget (Pratiwi & Malwa, 2021). Dengan demikian, dibutuhkan peran penting dari pihak orangtua maupun sekolah khususnya guru dalam membantu siswa untuk lebih memahami dampak-dampak penggunaan gadget dan menuntun mereka pada pemanfaatan yang lebih positif.

Sehubungan dengan hal tersebut, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan (UPH) Tangerang yang bergerak dibidang pendidikan memiliki

visi dan misi untuk mengembangkan pembelajaran transformatif dan holistik berdasarkan Wawasan Kristen Alkitabiah, dengan menghasilkan guru-guru Kristen yang reflektif, responsif dan bertanggung jawab dan menjadi berkat untuk masyarakat. Sekolah Wijaya Kusuma sekolah memerlukan mitra yang dapat membantu memberikan pemahaman dalam meningkatkan kesadaran siswa-siswanya terhadap dampak penggunaan gadget. Oleh karena itu Sekolah Wijaya Kusuma menggandeng Fakultas Ilmu Pendidikan UPH untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan dampak penggunaan gadget pada siswa-siswi sebagai generasi digital native. Penyuluhan ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan para siswa tentang dampak dari penggunaan gadget.

## METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah penyuluhan. Penyuluhan merupakan tindakan praktis yang diupayakan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku individu, kelompok atau masyarakat untuk mengetahui, menyadari, memahami, dan menyelesaikan masalah yang dihadapi demi hidup yang lebih berkualitas (Amanah, 2007). Adapun kegiatan ini diselenggarakan pada bulan Maret 2020. Sehubungan dengan terjadinya kondisi pandemik Covid-19, berdasarkan kesepakatan bersama kedua belah pihak, maka kegiatan penyuluhan yang rencananya akan dilakukan secara tatap muka diubah menjadi penyuluhan *online* dalam bentuk video pembelajaran.

Persiapan dalam melakukan penyuluhan dengan mengadakan per-

temuan antara pihak sekolah dan dosen pelaksana PKM. Dalam pertemuan membahas tentang kendala yang dihadapi sekolah terkait dengan penggunaan gadget anak dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka sebagai generasi muda. Sehingga, materi tentang dampak penggunaan gadget sangat diperlukan oleh siswa-siswa sekolah Wijaya Kusuma. Dari hasil pertemuan tersebut, maka disusunlah materi dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SMP- SMA dan media pembelajaran yang sesuai dalam kondisi pandemik yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tetapi tetap menarik.

Pada tahap pelaksanaan, video pembelajaran diunggah pada kanal <https://www.youtube.com/watch?v=DS77QVi26RM> sehingga mempermudah sekolah dan siswa untuk mengaksesnya. Selain video pembelajaran diberikan, dosen PKM menyediakan link untuk setiap siswa yang menonton video tersebut dapat mengisinya sebagai bagian dari evaluasi dan refleksi yang dibuka selama satu minggu kerja. Link pertanyaan evaluasi dan refleksi yang akan dikerjakan oleh siswa-siswa Sekolah Wijaya Kusuma <http://bit.ly/2OZ1wF>. Dalam form *online* tersebut, terdapat enam pernyataan untuk mengevaluasi penggunaan gadget oleh para siswa dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” sesuai model skala Gutmann (Sugiyono, 2019). Adapun enam pernyataan tersebut yaitu:

- 1) Menghabiskan lebih banyak waktu di ponsel daripada yang disadari
- 2) Merasa gelisah jika meninggalkan gadget secara tidak sengaja.
- 3) Lebih suka menggunakan gadget (lebih banyak menghabiskan waktu) untuk sosmed ataupun game.
- 4) Mengendalikan, membatasi, atau mengurangi penggunaan smartphone selain untuk belajar.

- 5) Merasakan dampak positif dalam penggunaan gadget.
- 6) Merasakan dampak negatif dalam penggunaan gadget

Hasil yang diperoleh dianalisis dengan menghitung persentase jumlah siswa yang menjawab “Ya” pada setiap kategori pernyataan. Selain itu, terdapat juga tiga pertanyaan sebagai bentuk refleksi personal terkait strategi belajar siswa di masa pembelajaran daring dan komitmen untuk penggunaan gadget secara lebih bijak ke depannya.

## PEMBAHASAN

### Analisis Pelaksanaan PkM

PkM telah terlaksana sesuai dengan rencana kegiatan yang disusun. Gambar 1 menunjukkan tampilan video pembelajaran mengenai dampak penggunaan gadget yang diunggah pada Youtube. Dari unggahan video tersebut, terlihat ada 323 orang yang menonton dan 66 orang yang menyukai video tersebut. Jumlah ini bahkan melampaui jumlah siswa yang menjadi target utama atau peserta dalam kegiatan penyuluhan PkM ini secara *online*.

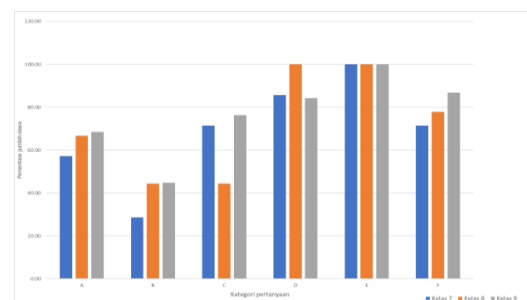


Gambar 1. Video Youtube mengenai dampak penggunaan gadget sebagai kegiatan PkM

Hal ini terjadi karena kanal Youtube dapat diakses oleh seluruh pengguna sehingga memungkinkan untuk dinonton juga oleh masyarakat umum, selain peserta atau pada siswa. Salah satu kelebihan penggunaan media *online* seperti Youtube karena dapat diakses secara global oleh pengguna internet sehingga dapat digunakan untuk menyebarkan informasi (Nuryadi & Widiatmaka, 2022).

### Analisis Hasil Evaluasi dan Refleksi Siswa

Peserta kegiatan PkM yaitu semua siswa yang berjumlah 54 orang telah berpartisipasi mengisi lembar evaluasi dan refleksi pribadi yang terdiri dari siswa kelas 7 berjumlah 7 orang siswa, kelas 8 berjumlah 9 orang siswa dan kelas 9 berjumlah 38 orang siswa. Dengan demikian, 100% siswa telah melakukan evaluasi dan refleksi pribadi setelah menonton video pembelajaran mengenai dampak penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa telah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan PkM ini dan memberikan respon yang baik serta bertanggung jawab melalui pengerjaan evaluasi dan refleksi. Berdasarkan form *online* yang telah diisi oleh para siswa tersebut, maka diperoleh hasil analisis data hasil evaluasi penggunaan gadget oleh siswa pada Gambar 2.



Gambar 2. Analisis hasil evaluasi penggunaan gadget oleh siswa

Pada Gambar 2, terlihat ada enam hasil jawaban siswa yang dikelompokkan sesuai tingkatan kelas mereka yaitu kelas 7, 8, dan 9. Pada pernyataan 1, sebesar 58-66% siswa menyatakan bahwa mereka menghabiskan lebih banyak waktu bermain gadget daripada yang disadari. Beberapa alasan yang dikemukakan oleh para siswa sebagai penyebab hal tersebut yaitu karena dipengaruhi oleh kebiasaan belajar *online* melalui gadgets, keasyikan menonton video dan bermain game, menghilangkan rasa bosan/jenuh, dan sebagainya. Tak dapat dipungkiri bahwa belajar daring membuat siswa semakin banyak dan sering menghabiskan waktu di laptop ataupun HP. Selain itu, faktor lainnya yang sangat berpengaruh adalah bermain gadget memberikan efek kecanduan yang membuat kita sulit untuk berhenti dan ingin terus lebih banyak update sehingga tanpa terasa banyak waktu telah dihabiskan (Asiah et al., 2022).

Pada pernyataan 2, sebesar 28-44% siswa menyatakan bahwa mereka merasa gelisah jika meninggalkan gadget tanpa sengaja. Alasannya yaitu dibutuhkan sebagai media komunikasi utama, banyak informasi penting yang disimpan di dalamnya, khawatir hilang atau dicuri apalagi jika ditinggalkan di sembarangan tempat. Di lain pihak, data ini menunjukkan bahwa gadget memang dianggap penting oleh para siswa, namun kegelisahan karena tidak membawa gadget hanya dialami oleh sebagian kecil siswa saja dengan alasan-alasan yang wajar dan bukan karena sepenuhnya telah bergantung diri pada gadget.

Pada pernyataan 3, sebesar 44-77% siswa menyatakan bahwa mereka lebih banyak menggunakan gadget untuk sosmed dan bermain game. Hal ini berkaitan dan selaras dengan pernyataan 1 bahwa terkadang tanpa sadar siswa

telah menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan gadget. Bermain game dan berinteraksi di sosmed biasanya adalah hal yang menyenangkan dilakukan dan untuk menghilangkan kebosanan sehingga seringkali keasyikan dan membuat lupa waktu apalagi di kondisi pandemi yang mengharuskan kita banyak beraktivitas di dalam rumah. Hal inilah yang lama kelamaan akan menyebabkan kecanduan jika tidak dapat mengontrol diri dengan baik, sehingga cenderung menimbulkan sikap individual dan acuh tak acuh (Chaidirman et al., 2019).

Pada pernyataan 4, sebesar 84-100% siswa menyatakan bahwa mereka sudah berusaha mengendalikan, membatasi, atau mengurangi penggunaan gadgets selain untuk belajar. Hal ini dipengaruhi karena di masa pembelajaran *online*, semua aktivitas pembelajaran harus dilakukan melalui Hp atau laptop. Dengan demikian, siswa tentunya akan lebih banyak menggunakan gadget untuk belajar terlebih dahulu setelah itu baru digunakan untuk aktivitas lainnya seperti bermain game atau sosmed. Biasanya jika sudah terlalu lama menggunakan gadget untuk belajar, maka cenderung mata terasa lelah menatap layar HP atau laptop lagi. Oleh sebab itu, membatasi diri menggunakan gadget perlu dilakukan demi menjaga kesehatan tubuh. Di sinilah peran orang tua dibutuhkan untuk mengingatkan, membimbing, dan mendorong anak untuk lebih bijak menggunakan gadget (Chusna & Al-Muslihun, 2017).

Pada pernyataan 5, sebesar 100% siswa menyatakan bahwa mereka merasakan dampak positif dari penggunaan gadget. Contoh dampak positif yang dikemukakan oleh siswa yaitu mendapatkan informasi, memudahkan komunikasi jadi lebih mudah, sarana hiburan, dan media pembelajaran. Hal ini sejalan

dengan pendapat Nuhman Mahfud & Wulansari (2018) bahwa kelebihan penggunaan gadget adalah sebagai media informasi, sarana komunikasi, hiburan, dan dapat menjadi media pembelajaran. Salah satu contohnya adalah media YouTube yang dapat diakses dengan menggunakan gadget dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran, memberikan ilustrasi dalam bentuk audio-visual, tutorial untuk materi praktikum, dan sebagainya (Sutarti & Astuti, 2021).

Sedangkan pada pernyataan 6, sebesar 71-86% siswa menyatakan merasakan dampak negatif dari penggunaan gadget. Contoh yang diberikan yaitu terkena radiasi, mata lelah dan sakit, kecanduan, adanya konten negatif seperti pornografi, dan menyebabkan kurangnya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa memiliki kesadaran tinggi akan bahaya dan efek negatif dari penggunaan gadget, salah satunya menyebabkan kurangnya interaksi sosial dengan orang lain atau cenderung individualis (Munisa, 2020).

Pertanyaan refleksi pertama berfokus pada cara siswa menjaga kesehatan khususnya mata sambil tetap belajar dengan maksimal di masa pembelajaran *online*. Beberapa jawaban siswa yaitu istirahat yang cukup, mengonsumsi makan yang sehat dan vitamin A, mengatur waktu penggunaan gadget, memperhatikan jarak antara mata dengan layar Hp atau laptop, mengatur tampilan *brightness*, dan mengatur posisi tubuh yang benar saat menggunakan gadget.

Pertanyaan refleksi kedua berfokus pada komitmen para siswa yang akan dilakukan setelah mengetahui dampak positif dari gadget untuk mengembangkan diri. Beberapa jawaban yang diberikan oleh para siswa yaitu lebih

fokus digunakan untuk belajar dan menambah wawasan, mengembangkan keterampilan, membangun relasi, belajar ilmu yang baru misalnya usaha dan bisnis, dan juga memanfaatkannya untuk menjadi aktivitas lingkungan.

Pertanyaan refleksi terakhir berfokus pada komitmen para siswa setelah mengetahui dampak negatif dari gadget untuk memperbaiki dampaknya. Adapun jawaban dari para siswa yaitu membatasi waktu penggunaan gadget, menghindari konten yang negatif, dan memperhatikan kesehatan tubuh khususnya terkait mata. Untuk mendukung hal ini, pihak sekolah dapat memberikan pelatihan dan konseling secara konsisten bagi siswa maupun orangtua untuk memonitor perkembangan siswa khususnya dalam hal cara bijak menggunakan gadget, upaya mengontrol diri dan selektif dalam penggunaan gadget (Bintari, 2020).

Gadget adalah alat bantu yang sangat diperlukan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Namun, manusia perlu bijak dalam penggunaannya agar dapat memaksimalkan dampak yang positif dan meminimalisir efek yang negatif. Selain itu, gadget diharapkan tidak membuat kita sebagai manusia menjadi “lumpuh” atau ketergantungan secara total melainkan dapat dimanfaatkan sebagai alat yang berguna untuk mengembangkan kreativitas dan kapasitas kita sebagai manusia. Hal inilah nantinya yang dapat mendukung manusia dalam menjalankan perannya sebagai wakil Tuhan di dunia ini untuk membawa kesejahteraan dan dampak positif bagi sekitarnya (Poythrees, 2013).

Dengan demikian, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa para siswa memiliki kesadaran akan durasi waktu penggunaan gadget dan dampaknya secara positif maupun negatif melalui evaluasi diri. Mereka juga mampu menu-

liskan komitmen untuk memiliki sikap dan karakter yang benar dalam memanfaatkan teknologi untuk memperoleh dampak yang positif baik terkait pembelajaran maupun kesehatan tubuh. Manfaat yang diperoleh kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui pembuatan video pembelajaran di sekolah Wijaya Kusuma Tangerang, para siswa dapat menuliskan evaluasi dan komitmen mereka terlihat pada hasil yang diterima.

## SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa para siswa telah memiliki kesadaran akan bagaimana penggunaan gadget yang telah dilakukan selama ini melalui evaluasi diri terkait durasi waktu penggunaan gadget dan dampaknya secara positif maupun negatif. Para siswa juga mampu menuliskan komitmen untuk memiliki sikap dan karakter yang benar dalam memanfaatkan teknologi untuk memperoleh dampak yang positif. Selain itu, kegiatan PkM ini juga semakin mempererat kerja sama antara UPH FIP dengan Sekolah Wijaya Kusuma Tangerang. Kerja sama melalui PkM ini diharapkan dapat berlanjut dan semakin efektif pada tahun ajaran berikutnya untuk memberikan penyuluhan dengan metode langsung melalui kegiatan webinar sesuai dengan kebutuhan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, S. (2007). Makna penyuluhan dan transformasi perilaku manusia. *Jurnal Penyuluhan*, 3(1).
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465–474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7080497>
- Bintari, R. (2020). Kecanduan gadget di masa pandemi Covid-19 pada siswa kelas XII. *Jurnal Kesehatan Hesti Wira Sakti*, 8(2). <https://doi.org/10.47794/jkhws.v8i2>
- Chaidirman, Indriasturi, & Narmi. (2019). Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) pada Kalangan Remaja Suku Bajo. *Journal of Holistic Nursing and Health Science*, 2(2).
- Chusna, P. A., & Al-Muslihun, S. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17(2).
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan Munisa. 13(1).
- Nuhan Mahfud, M., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan gadget untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Nuryadi, M. H., & Widiatmaka, P. (2022). Keunggulan Youtube sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Mahasiswa. *Journal of Civic Education*, 5(3).
- Poythrees, V. S. (2013). *Menebus sains: Pendekatan yang berpusat kepada Allah [Redeeming Science: A God-Centered Approach]*. Momentum.
- Pratiwi, R., & Malwa, R. (2021). Faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget terhadap perilaku remaja. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 5(2).

- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *Bitnet Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2).
- Sekolah Wijaya Kusuma. (2022). *Visi dan Misi Sekolah Wijaya Kusuma*. <http://smpwkpdaen.mysch.id/>
- Sidaria. (2018). Kecanduan gadget dan keterampilan sosial pada remaja di SMA PGRI 1 Padang. *Menara Ilmu*, XII(9).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sutarti, T., & Astuti, W. (2021). Dampak media youtube dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreatifitas bagi kaum milenial. *Jurnal Widya Aksara*, 26(1).