

**PENGABDIAN MASYARAKAT KEPADA PEMUDA AWAL MENGENAI DAMPAK
GADGET Di SMK St.NAHANSON PARAPAT SIPOHOLON**

**July Trisnawati Hutabarat, Kristina Ompusunggu, Leni Elisa Silaban, Lasrin Aliando
Padang, Damayanti Nababan**

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI (IAKN) TARUTUNG

*Email 1: lenisilaban030@gmail.com(081265388914)

Article History:

Keywords: Gadgets, Student
Behavior, Adults

Abstract Gadget is a small device that has a special function related to today's technological developments. Almost all humans, especially high school/vocational school children nowadays, already have Gadgets. Gadgets are used to meet the needs of today's life which is the main target in everyday life. The impact of using positive gadgets is as a good learning tool, but the negative impact of gadgets makes attitudes that are not good or affect one's behavior and health. So from that, the author provides community service to early youth regarding the impact of Gadgets at St. Vocational High School. Nahanson parapat sipoholon, to use Gadgets in a good way. The method used by the author is the Qualitative Method, in which the author gives an explanation through material regarding the impact of gadgets. the development of globalization with the demands of the need for rapid exchange of information, the role of technology has become very important. So that it makes users uncontrollable in using these gadget

Abstrak

Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Hampir semua manusia khususnya anak SMA/SMK pada masa kini sudah memiliki Gadget. Gadget digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup masa kini yang menjadi suatu sasaran utama dalam kehidupan sehari-hari. Dampak dari penggunaan gadget positif yaitu sebagai sarana belajar yang baik namun dampak negative dari gadget menjadikan sikap yang tidak baik atau berpengaruh pada perilaku serta kesehatan seseorang. Maka dari hal itu penulis memberikan pegabdian Masyarakat kepada pemuda awal mengenai dampak Gadget di SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon, untuk menggunakan Gadget dengan hal yang baik. Metode yang dilakukan penulis adalah Metode Kualitatif, dimana penulis memberi pemaparan melalui materi mengenai dampak gadget. Penulisan Artikel ini bertujuan untuk menyampaikan kepada siswa/i SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon betapa besarnya dampak Gadget dalam kehidupan, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya. Seiring berkembangnya Globalisasi dengan tuntutan kebutuhannya pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam pemakaian Gadget tersebut.

Kata Kunci: *Gadget, Perilaku Siswa, Pak Dewasa*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada jaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti jaman dimana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia salah satunya yaitu *Gadget*. Febriani (2017) menyatakan Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi yang modern.

Penggunaan teknologi Gadget pada saat ini tidak mengenal umur. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama. Dampak negatif dapat mengakibatkan lupa berinteraksi dalam lingkungan sekitarnya, yang dimana para pengguna lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang disekitarnya.

Tanpa disadari teknologi komunikasi menyebabkan turunnya interaksi antara manusia. Karena dengan adanya gadget sering kali orang yang ada didekat kita seperti sedang jauh. Kondisi yang seperti ini sangatlah memperhatikan untuk psikologi anak dalam kehidupan dimasyarakat pada lingkungan sosialnya. Maka dari itu penulis sangat berperan untuk menyampaikan dampak gadget di SMK St. Nahanson Parapat Sipoholon. Pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Anggraeni & Hendrizal (2018) menyebutkan bahwa pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan gadget dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Saat ini gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual. Dikalangan anak tentunya tidak asing lagi dengan gadget. Sebagian besar anak menggantungkan gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan tugas. Novitasari (2013) penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak

positif. Penggunaan gadget yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, terdapat aplikasi aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Selain itu ada youtube, dimana anak dapat mencari berbagai hal dan informasi yang menarik. Rozalia (2017) menyatakan dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah..

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan penulis adalah Metode Kualitatif ,dimana penulis memberi pemaparan melalui materi mengenai dampak gadget.Artikel ini membahas tentang pengertian Gadget ,jenis-jenis gadget,dampak gadget beserta cara mengatasi kecanduan gadget

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. PENGERTIAN GADGET

Menurut KBBI

- a. Gadget adalah kata bendaditunjukdengankode *n* (*noun*). Ituartinya gadget merujukpadasebuahbenda, bukanfungsinya.
- b. Gadget adalahbenda yang berbentuk pirantielektronikataumekanis yang punyafungsiipraktis.

Menurut para Ahli

1. Menurut Garini Dalam Rohman

Ia berpendapat jika gadget adalah perangkat elektronik berukuran kecil yang memiliki banyak fungsi. **Gadget** dalam hal ini smartphone disebut juga dengan telepon genggam yang sekarang ini sudah dilengkapi banyak fungsi dan fitur untuk mempermudah ketika digunakan.

2. Menurut Derry

Derry berpendapat jika gadget merupakan sebuah instrumen atau perangkat elektronik. Fungsi dan tujuan gadget menurut Derry sangat praktis untuk membantu kegiatan manusia.

2. RAGAM JENIS GADGET

a) Handphone (HP)/Smartphone

Handphone merupakan salah satu jenis gadget yang paling banyak digunakan. Seiring dengan perkembangannya, handphone ragamnya ada banyak sekali.

b) Laptop/Notebook/Komputer

Selain Hp, gadget lain yang banyak penggunanya adalah laptop, komputer atau notebook. Jenis gadget ini paling banyak digunakan untuk mendukung pekerjaan.

c) Tablet

Tablet atau yang biasa diringkas dengan sebutan tablet adalah suatu portable komputer

lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh datar. Ciri utama yang paling menonjol pada sebuah tablet adalah penggunaan layar sebagai peranti masukan yang menggunakan ujung jari tangan, stilus, maupun pena digital. Selain itu, ukuran tablet relatif lebih kecil jika dibandingkan dengan komputer PC maupun laptop.

d) **Kamera Digital**

Kamera digital juga masuk dalam kategori atau jenis Gadget. Jenisnya kamera digital ada beragam, ada kamera Poket, kamera DSLR dan juga kamera Mirrorless. Kita bisa gunakan kamera Digital untuk mengabadikan moment penting melalui jepretan foto.

e) **Headphone/Headset**

Salah satu cara terbaik menikmati musik adalah dengan menggunakan Gadget Headphone atau headset. Cara mendengarkan musik menggunakan gadget ini terbilang lebih tenang dan mantap. Menggunakan headphone atau headset saat mendengarkan musik tidak akan mengganggu orang lain.

3. DAMPAK POSITIF MENGGUNAKAN GADGET

Manfaat Penggunaan Gadget

1. **Memperlancar Komunikasi**
Memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan.
2. **Mengakses Informasi**
Informasi tersebut bisa mempermudah penggunaannya untuk melakukan suatu aktivitas.
3. **Wawasan Bertambah**
Wawasan yang bertambah merupakan manfaat gadget dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan anda dapat bertambah.
4. **Hiburan**
Bukan rahasia lagi bahwa gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan Anda melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.
5. **Gaya Hidup**
Memiliki gadget menjadi sebuah gaya hidup, karena seseorang memanfaatkan gadget ini untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya agar tidak ketinggalan trend terkini.
6. **Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya piker tanpa dibatasi oleh kenyataan).**
7. **Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar)**
8. **Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)**
9. **Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)**

4. DAMPAK NEGATIF MENGGUNAKAN GADGET

Penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak. Gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunaannya diantaranya adalah membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktuluang, hiburan dan sampai pada menambah pertemanan melalui media sosial. Dalam hal ini, penggunaan gadget pada saat ini perlu diperhatikan secara khusus karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunaannya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Menurut Christiany Judhita durasi penggunaan gadget dapat di bagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- (a) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- (b) penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- (c) penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Senada dengan hal ini, menurut Nielson rata-rata orang indonesia memanfaatkan smartphone selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- a. 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau Instant Message, dan mengirim e-mail.
- b. Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan game tertentu dan melihat video atau audio.
- c. 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di download.
- d. 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.¹³ Dengan demikian, gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak buruk penggunaan gadget antara lain

- menjadi pribadi tertutup
Seseorang yang kecanduan gadget akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain gadget. Kecanduan yang diakibatkan oleh gadget dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.
- Kesehatan terganggu
Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar gadget, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.
- gangguan tidur
Anak yang bermain gadget tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya.
- suka menyendiri
Anak yang senang bermain gadget-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain gadget

- dan ancaman cyberbullying
Cyberbullying adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan gadget untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya cyberbullying lebih tinggi.
 - Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut)
 - Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
 - Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
 - Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
 - Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
 - Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
 - Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).
 - Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).
- Dari hasil penelitian Juliadi (2018) penyebab penggunaan gadget pada remaja adalah:
- (1). Untuk Mendapatkan Informasi;
 - (2). Mengikuti Perkembangan Zaman;
 - (3). Konformitas;
 - (4). Mengisi Waktu Luang;
 - (5). Kurangnya Kontrol Diri Anak Dari Orang Tua;
 - (6). Kurangnya Peraturan Sekolah

5. CARA MENGATASI KECANDUAN GADGET

Cara mengatasi kecanduan gadget yaitu

- Lebih mendekat kepada firman Tuhan melalui beberapa ayat ini
1 korintus 15:33 “janganlah kamu sesat: pergaulan yang buruk, merusak kebiasaan yang baik”.
Yakobus 4:7 “Hai kamu, orang-orang yang tidak setia! Tidakkah kamu tahu, bahwa persahabatan dengan dunia adalah permusuhan dengan Allah? Jadi barangsiapa

hendak menjadi sahabat dunia ini, ia menjadikan dirinya musuh Allah”

Titus 2:12 ”Ia mendidik kita supaya kita meninggalkan kefasikan dan keinginan-keinginan duniawi dan supaya kita hidup bijaksana, adil dan beribadah di dalam dunia sekarang ini”

Peran PAK dalam penggunaan Gadget

Peran pendidikan agama Kristen di era digital suebagai upaya untuk mengantisipapenggunaan gadget pada anak sangat penting.Peran pendidikan Agama Kristen dapat di lakukan pada anak untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di rumah dan disekolah.Peran pendidikan agama Kristen yang di lakukan dalam keluarga melalui pola asuh orang tua dengan beberapa peran yang dilakukan oleh orang tua dalam keluarga untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak.Peran pendidikan agama Kristen sebagai upaya untuk mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan perlu untuk di lakukan diseklolah karena guru pendidikan agama Kristen juga berperan penting untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak. Selain mengajarkan Firman Tuhan sebagai teori belajar PAK, guru PAK juga perlu mengajarkan apa yang sedang di alamai oleh peserta didik saat karena itu akan sangat berpengaruh terhadap pengajaran Pendidikan agama Kristen yang telah di sampaikan oleh guru di sekolah sehingga tujuan pendidikan agama Kristen tidak tercapai. Upaya pendidikan agama Kristen untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di era digital dalam keluarga merupakan hal yang sangat penting dan tepat karena melalui peran orag tua dalam mengajar, mendidik dan mendampingi anak dalam penggunaangadgetakan mengarahkan anak menggunakan gadget sesuai dengan arahan dan kontrol dari orang tua sehingga hal ini akan mengurangi dampak negatif dari penggunaangadgetyang berlebihan pada anak. Dalam hal ini, keluarga merupakan tempet pertama dan utama bagi pendidikan agama Kristen. Keluarga dikatakan sebagai tempat pertama dan utama bagi pendidikan agama Kristen karena karena peran orang tua sangat penting untuk mengasuh anak-anaknya dalam segala hal. Menurut Homrighausen pendidikan agama Kristen dalam keluarga merupakan dasar dari seluruh pendidikan lainnya, dalam hal ini, sebagai dasar pendidikan agama Kristen dalam keluarga, orang tua harus mengajar, mendidika dan mendampingi anakanak dalam penggunaan gadget di rumah gadget sehingga mereka tidak salah menggunakan gadget, tidak kecanduan gadget, tidak menjadi budak teknologi, tidak mentuhankan teknologi dan gadget tidak pribadi yang individual. Dengan demikian, orang tua harus tidak boleh menyalahgunakan kewenangannya dalam tetapi memiliki sikap yang penuh kasih sayng dalam mengajar, mendidik, dan mendisiplin anak dalam keluarga terhadap penggunaan gadget segingg orangtua tidak menjauhkan anak dari gadget, namun menjadikan anak dan gadget sahabat dan juga orang tua tidak menjadi musu bagi anak gara-gara ajaran, didikan, dan pendampingan pada anak dalam penggunaan gadget. hal ini sebagai mana tertulis dalam alkitab “ jangan bangkitkan amarah di dalam hati anak-anakmu” (Ef 6 : 4), disini Alkitab mengajarkan pentingnya orangtua memahami hati setiap anak dalam mengajar, mendidik dan membina mereka sehingga menghindari kesalahan rasa sakit hati, demdam, kepada orangtua dalam didikan yang terlalu tegas dan penuh kekerasan. Dalam upaya pendidikan agama Kristen di keluarga untuk

mengantisipasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak, maka pola asuh yang efektif dari orang tua.

PENUTUP KESIMPULAN

Gadget adalah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Pengabdian masyarakat yang penulis berikan lebih memfokuskan pada jenis gadget(handphone).Siswa siswi di SMK tersebut menerima setiap pembahasan yang penulis paparkan.Dengan banyaknya dampak negative beserta dampak positif para pemuda diharapkan untuk lebih menggunakan Handphone sebaik-baiknya untuk memberikan dampak positif pada setiap pengguna. Melalui beberapafirman Tuhan1 Korintus 15:33, Yakobus 4:7, Titus 2:12 diharapkan setiap manusia dapat lebih mengimani Firman Tuhan dalam kehidupan dan meninggalkan hal keduniawian untuk jadi sahabat Yesus. Pengabdian masyarakat terhadap SMK St.Nahanson ini bertujuan untuk menyampaikan bahwa kecanduan dalam menggunakan handphone sangat berbahaya.

LAMPIRAN



Dalam Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon, Diperlukan Spanduk.

Gambar 1

Foto bersama dengan para siswa-siswi dan guru-guru yang ikut serta dalam Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.

Gambar 2

Foto saat Narasumber 1 memaparkan Materi dalam Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.

Gambar 3

Foto saat Narasumber 2 memaparkan Materi dalam Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.

Gambar 4

Foto saat Narasumber 3 memaparkan Materi dalam Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.

Gambar 5

Foto saat Narasumber 4 memaparkan Materi dalam Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.

Gambar 6

Foto peserta didik saat Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon.

DAFTAR REFERENSI

- Irawan, Jaka, dkk. 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. Jurnal An-nafs. Vol. 04. No. 01. Diakses tanggal 2018.*
- Syifa layyinat. dkk, " Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi pada anak Sekolah Dasar". jurnal ilmiah Sekolah Dasar Vol.3 No.4 : 2019*
- Marpaung junierissa, "Pengaruh Penggunaan Gadget dalam kehidupan". Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling. Vol 5, No 2 :2018*
- Ramadhani, Jihan, "Optimasi gadget dan implikasinya terhadap pola Anak". Jurnal Inovasi penelitian. Vol 1. No 8 Januari 2021*
- Deskinuskogoya. 2015. Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat (Studi kasus: Masyarakat Desa Piyungan Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua). E-Journal. Volume IV. No.4. Tahun 2015.*
- Manumpil, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawatan (e-Kep) volume 3 no 2.*
- Fitria, Anizar Ahmad, F. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM KELUARGA. Psikoislamedia Jurnal Psikologi, 05, 182–194.*
- <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/Smartphone/mpp/article/view/124/111> (diakses 31 Januari 2020)*
- BoiliuMelkias Fredik." Peran pendidikan agama Kristen di era digital sebagai upaya mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dalam keluarga di era disrupsi 4.0. journal of Christian Education Vol 1. No 1. 2022*
- Onibala, Franly. " Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa, Jurnal Keperawatan. Vol 3 No 2 : 2015*
- Saniyyah latifatus, dkk, "Dampak penggunaan Gadget terhadap perilaku sosial Anak di desa jekulo kudos", Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 3, No 4 2021*