

## Penyuluhan Mengenai Dampak Kecanduan Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Siswa di SD 01 Babakan

Endah Robiatul Adawiyah<sup>1</sup>, Tasma Rahmah Nur Alissa'diyyah<sup>2</sup>, Hana Rahmatuzakiyah<sup>3</sup>, Ai Nurul Azmi<sup>4</sup>, Akmal Mubarok<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Riyadul Jannah Subang, Indonesia

Received : 19 September 2025, Revised : 25 September 2025, Published : 13 Oktober 2025

### Corresponding Author

Nama Penulis: Tasma Rahmah Nur Alissa'diyyah

E-mail: [hrahmatuzakiyah@gmail.com](mailto:hrahmatuzakiyah@gmail.com)

### Abstrak

Smartphone atau yang biasa kita sebut gadget merupakan alat yang sering kita gunakan salah satunya untuk mempermudah berkomunikasi dan mencari informasi dan masih banyak fungsi lainnya. Kegiatan pengabdian ini yang bertema "dampak penggunaan smartphone". Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman melalui penyuluhan dan yang pertama dilakukan dengan observasi tempat yang dijadikan penyuluh ini agar memberikan pemahaman bahwa smartphone ini memiliki dampak positif dan negative. Penelitian ini menggunakan Participatory Action Research (PAR) yang mana jenis pengabdian ini yang diambil melibatkan aktif semua pihak yakni khususnya pada pengabdian ini target kepada siswa. Hasil dari kegiatan ini munculnya kesadaran dalam dampak penggunaan smartphone pada kecerdasan siswa, walaupun masih ada yang menggunakan smartphone tanpa pantauan orang tua. Penyuluhan ini menjadi bukti bahwa masih adanya yang bermain game tidak menggunakan ke hal yang lebih baik, akan tetapi bisa memberikan kesadaran terhadap pengaruh dalam kecerdasan siswa. Setelah melakukan observasi, wawancara, melakukan kegiatan penyuluhan bahwa ada kesadaran dengan penyuluhan ini, anak-anak menjadi mengingat dalam penyuluhan untuk tidak berlebihan dalam penggunaan smartphone.

**Kata kunci** – penyuluhan, dampak, smartphone, kecerdasan siswa

### Abstract

Smartphones, or what we commonly call gadgets, are tools we frequently use, including to facilitate communication and search for information, among many other functions. This community service activity is themed "the impact of smartphone use." This community service aims to provide understanding through counseling. The first step is to observe the location used for this counseling to provide an understanding that smartphones have both positive and negative impacts. This study uses Participatory Action Research (PAR), a type of community service that actively involves all parties, especially students. The results of this activity raise awareness of the impact of smartphone use on student intelligence, although some still use smartphones without parental supervision. This counseling is evidence that there are still those who play games without using them for better things, but it can raise awareness of the impact on student intelligence. After conducting observations, interviews, and conducting counseling activities, there is awareness through this counseling, children are reminded in the counseling not to overuse smartphones.

**Keywords** - impact, counseling, smartphone, student intelligence

**How To Cite** : Adawiyah, E. R., Alissa'diyyah, T. R. N., Rahmatuzakiyah, H., Azmi, A. N., & Mubarok, A. (2025). Penyuluhan Mengenai Dampak Kecanduan Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Siswa di SD 01 Babakan . Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4(2), 991–997. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.538>

**Copyright** ©2025 Endah Robiatul Adawiyah, Tasma Rahmah Nur Alissa'diyyah, Hana Rahmatuzakiyah, Ai Nurul Azmi, Akmal Mubarok

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan begitu banyak kemudahan yang memungkinkan setiap orang dapat berkomunikasi ke setiap orang dipenjuru dunia, karena mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas informasi yang akurat, serta percepatan informasi yang tidak mungkin lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Salah satu pertumbuhan teknologi saat ini adalah smartphone. Pada dasarnya smartphone itu sebagai sarana komunikasi dengan orang lain. Dengan banyak fitur canggih yang bisa mempermudah dalam memanfaatkannya dalam mengakses internet, hiburan, media sosial, dan membantu mengerjakan tugas sekolah (Hidayah et al., 2021).

Smartphone merupakan alat elektronik kecil dan pipih yang memiliki fungsi khusus dan sering dianggap baru atau inovatif. Smartphone dan gadget ini memiliki perbedaan, smartphone adalah ponsel yang memiliki fitur canggih dalam mengakses internet, kemampuan menjalankan aplikasi, dan layar sentuh, sedangkan gadget atau handphone ini alat yang hanya bisa mengirim pesan dan menelepon. Keduanya memiliki manfaat dan kegunaan yang bisa kita gunakan dalam mengakses dengan alat tersebut. Kecanduan (*addiction*) sendiri didefinisikan sebagai kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan substansi tertentu, tidak memperdulikan konsekuensi buruk, dalam Kesehatan fisik, sosial, mental maupun financial dari tiap individu.

Berbicara masalah alat komunikasi tentu tidak terlepas dari proses komunikasi itu sendiri. Proses komunikasi itu terjadi karena adanya suatu hubungan interaksi dengan manusia lainnya. Hubungan timbal balik antar pribadi, kelompok, maupun antar pribadi dengan kelompok inilah disebut dengan interaksi sosial. Islam sangat memperhatikan masalah interaksi sosial, seperti yang telah dijelaskan dalam Q.S. Al-Hujurat (49) ayat 13. Q.S. Al-Hujurat (49) ayat 13 menjelaskan bahwa dalam penciptaan manusia tidak terlepas dari hubungan antar manusia lainnya meskipun berbeda bangsa dan suku, karena pada hakikatnya manusia sebagai makhluk sosial akan senantiasa membutuhkan bantuan dari orang lain sehingga Allah swt. memerintahkan kepada manusia untuk saling mengenal antar manusia lainnya. Selanjutnya, Allah menjelaskan pula diantara manusia tersebut yang paling mulia adalah yang paling bertakwa.

Penggunaan smartphone ini menimbulkan dampak positif antara lain memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan digunakan untuk mengakses yang negatif maka penggunaan smartphone berdampak negatif. Menurut Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negative penggunaan smartphone yaitu mampu menyebabkan perilaku yang tidak baik jika tidak ada dalam pengawasan orang tua, karena itu sangat penting sekali dengan membatasi penggunaan agar tidak kecanduan memakai smartphone.

Penggunaan smartphone ini mempunyai akses khusus tidak hanya mencari informasi akan tetapi bisa menggunakan aplikasi lainnya dengan internet. Seperti membantu dalam pembelajaran dengan aplikasi edukatif serta membantu memperluas wawasan pengetahuan yang lebih dalam melalui sumber pengetahuan digital. Namun di sisi lain, ada beberapa dampak yang menyebabkan keseringan menggunakan smartphone meskipun smartphone mempermudah akses semakin berkembang digital ini anak-anak terkhususnya kurang berkonsentrasi dalam belajar, bahkan bisa menurunkan kemampuan berpikir kritis.

Rata-rata anak-anak itu ketika menggunakan smartphone untuk bermain game atau mencari hiburan dari pada menggunakan hal lainnya. Hanya sedikit dari mereka menonton kartun. Karena smartphone ini lebih canggih dari pada gadget. Pada kenyataannya, anak-anak sering menggunakan gadget untuk bermain game dari pada belajar dirumah ataupun bermain diluar rumah dengan teman-teman seusianya (Nurrachmawati, 2019)

Oleh karena itu, perlunya analisis cara bagaimana agar anak-anak terhususnya tidak terfokus pada smartphone yang bisa menurunkan kecerdasan siswa dalam belajar, baik dari segi positifnya ataupun yang negatifnya. Analisis ini membantu agar memperjelas dan memberi Gambaran bahwa dampak penggunaan smartphone ini terhadap perkembangan intelektual siswa, sekaligus menjadi acuan untuk mengurangi penggunaan smartphone kepada pendidik agar lebih dipantau oleh orangtua khususnya agar anak-anak dan remaja tidak kecanduan smartphone.

## METODE

Penelitian ini menggunakan *Participatory Action Research* (PAR) yang mana jenis penelitian ini

yang diambil melibatkan aktif semua pihak yakni khususnya Masyarakat dalam seluruh proses penelitian. Mulai dari mengidentifikasi masalah hingga mengimplementasikan Solusi. Pengabdian ini bertujuan untuk perubahan sosial yang positif dan berkelanjutan, yang mana dengan adanya penelitian ini membantu mencari Solusi agar dalam meminimalisir penggunaan smartphone. PAR juga didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang menggabungkan suatu aksi pembelajaran untuk meningkatkan lagi dalam belajar disekolah. Dengan mengembangkan strategi dan cara mengatasinya (Lárez et al., 2023)

Pengabdian ini bertujuan menganalisis mengenai analisis dampak penggunaan smartphone terhadap anak di SD 01 Desa babakan kecamatan wanayasa kabupaten Purwakarta yang dilaksanakan pada tanggal 05 agustus 2025 yang berlokasi di SD 01 Babakan. Metode yang diambil melalui observasi, wawancara lalu melakukan seminar kurangi gadget atau smartphone dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar kelas 4,5, dan 6 begitupun didampingi oleh wali kelas.

Data ini dikumpulkan langsung dari lapangan atau dari sumber asli melalui metode penelitian observasi, dan melalui penyuluhan ke SD 01 Babakan. Anak-anak kelas 4,5, dan 6 ini telah mengikuti acara penyuluhan ini dengan baik, yang mana masih banyak yang menggunakan smartphone ini ke hal yang negative seperti bermain game karena sampai menyebabkan lupa waktu dan meninggalkan kewajiban sebagai manusia. Yang mana anak-anak diberikan pemahaman mengenai agar tidak kecanduan smartphone dengan mengurangi penggunaan smarphone, dengan diganti ke yang lebih positif seperti menggunakan aplikasi edukatif. Hal pertama yang dilaksanakan ketika kegiatan itu dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan observasi ke sekolah dengan pemetaan sosial dengan membangun kepercayaan kepada pihak sekolah untuk mengadakan dan mengajukan penyuluhan mengenai dampak penggunaan smartphone yang berpengaruh pada kecerdasan siswa.
- 2) Mengidentifikasi masalah yang sedang maraknya di sekolah dalam menganalisis secara mendalam melalui percakapan atau dialog. Yang mana yang diambil dalam penelitian ini dampak penggunaan smartphone yang berpengaruh pada kecerdasan siswa.
- 3) Perumusan rencana tindakan adalah menjalankan alternatif yakni dengan merencanakan agenda kegiatan penyuluhan disekolah karena sekolah menjadi salah satu yang dituju dalam pengabdian.
- 4) Pelaksanaan aksi adalah pelaksanaan disini setelah merencanakan kegiatan ini yang mana sudah di setujui oleh pihak sekolah , maka kegiatan ini dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan ini pada tanggal 05 agustus 2025 yang berlokasi di SD 01 Babakan Kecamatan Wanayasa Kabupaten Purwakarta. Yang targetnya kepada anak-anak kelas 4-6. Yang mana dengan mengundang seorang pemateri yang berwawasan yang bernama Rifa nurfalah.
- 5) Pengamatan dan evaluasi, setelah melakukan kegiatan penyuluhan tersebut, dengan ini selalu mengamati apakah ada perubahan setelah mengadakan kegiatan penyuluhan. Agar menjadi bahan evaluasi ke depannya dengan mengevaluasi setelah kegiatan itu dilaksanakan.
- 6) Refleksi adalah dengan merefleksikan semua proses dan hasil yang telah dilaksanakan Bersama dalam menyimpulkan Pelajaran yang sudah di dapat. Setelah refleksi ini anak-anak menjadi lebih mengingat dalam penyuluhan ini dan anak-anak pun cerita bahwa. Ketika memakai smartphone itu jadi ingat waktu penyuluhan dan menjadi sadar untuk tidak memakai smartphone terlalu lama.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Salah satu pertumbuhan alat komunikasi yang berkembang dengan pesat dan luar biasa, yang juga merupakan produk teknologi informasi dan komunikasi adalah smartphone. Smartphone merupakan salah satu alat yang paling revolusioner di dunia. Smartphone atau yang biasa disebut dengan telepon seluler atau handphone merupakan telepon praktis yang ringan, mudah dibawa, dapat mengirim dan menerima pesan baik secara lisan (percakapan suara) maupun secara tulisan (SMS), dan lain sebagainya. (Saydam, 2017).

Smartphone berdampak pada perkembangan sosial anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh V. M. Putri & Eliza (2021), perkembangan bahasa anak terhambat ketika mereka terlalu banyak menghabiskan waktu di depan smartphone. Anak-anak juga mengalami kesulitan berkomunikasi dengan orang dewasa tentang lingkungan mereka karena mereka jarang membagikan pengamatan mereka. Keseimbangan anak-anak dipengaruhi oleh penggunaan smartphone sejak usia muda. 26% anak usia 4–6 tahun di sekolah menggunakan perangkat elektronik, sementara hampir

94% anak usia 6–16 tahun menggunakan smartphone (Suryani et al., 2020; Zaini & Soenarto, 2019).

Anak-anak yang menggunakan ponsel secara berlebihan cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih suka berada di dalam ruangan bermain di ponsel mereka daripada dengan teman-teman mereka. Karena penurunan atau penghapusan keterlibatan sosial, anak-anak akan mengembangkan ketidakmampuan untuk mengungkapkan perasaan mereka secara verbal (Itsna & Rofi'ah, 2021; Rahmandani et al., 2018). Salah satu teknologi yang memudahkan anak, untuk belajar sekaligus bermain adalah smartphone gadget. Smartphone merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang smartphone atau gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan diperoleh hampir semua orang tua (90%) menyatakan bahwa anak mereka bisa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam (R. Delima, Arinti dan Pramudyawardani : (2015).

Berdasarkan dari hasil analisis dalam hal ini bahwa penelitian melihat bagaimana penggunaan smartphone sebagai media berpengaruh besar terhadap kecerdasan siswa, sehingga menimbulkan penurunan interaksi sosial anak lebih memilih focus dilayar smartphone terutama berpengaruh dalam pergaulan. Penggunaan smartphone memiliki dampak ada yang positif dan negatif. Karena hal ini menjadi pengaruh nya penggunaan smartphone jika berlebihan. Ada beberapa dampak dalam hal positif:

1. membantu mengakses informasi dan pengetahuan yang lebih mendalam atau secara cepat melalui internet seperti e-book, jurnal, dan aplikasi edukatif.
2. media pembelajaran interaktif seperti forum diskusi online lewat zoom yang membantu agar anak memahami materi dengan lebih menarik dan juga bisa jarak jauh,
3. pengembangan skill dalam digital, dalam poin ketiga ini kemampuan siswa dalam mengoperasikan teknologi, seperti dalam pencarian data serta menggunakan aplikasi produktif. Dengan ketiga dampak positif ini sudah diterapkan kepada siswa seperti menonton hiburan atau pembelajaran lewat youtube dan melihatnya lewat infokus jadi anak-anak bisa melihat video pembelajaran.

Adapun dampak negatifnya, diantaranya :

1. menurunnya konsentrasi dan focus yang mana sering membuka aplikasi sosial media dan mudah terdistraksi oleh game sehingga berpengaruh pada prestasi akademik.
2. kecerdasan emosional terhambat, karena siswa lebih banyak berkomunikasi dan lebih focus dilayar smartphone, hal ini mempengaruhi interaksi sosial, dan pengendalian emosi.
3. dampak pada Kesehatan otak pemakaian berlebihan terutama hiburan (scrolling media sosial, menonton video, dan bermain game) membuat otak ingin berpikir instan sehingga kemampuan berpikir kritis dan daya ingat jangka Panjang menjadi melemah.

Lei et al., (2020) menjelaskan bahwa awal mula kecanduan smartphone itu adalah yang pertama karena stress, dan tidak terkontrol diri sampai ketergantungan pada smartphone sehingga ketika berhenti penggunaan smartphone jadi kecanduan karena tidak terkontrol diri. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa emas dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anak pun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Gadget dapat mengganggu kesehatan karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker. Dan studi juga mengatakan bahwa smartpnoe ini beresiko tinggi yang bisa mengakibatkan stres. Hal ini disebabkan karena sering merespon terus menerus dan banyak notifikasi informasi yang sulit dikelola (Goodlife 2023).

Adapun yang menimbulkan stress itu yakni karena adanya tekanan untuk mendapatkan prestasi, belajar ditingkatkan, kecemasan menghadapi ujian yang akan datang, banyaknya tugas yang dikerjakan, serta mendapatkan nilai yang jelek, bahkan bisa menurunkan dalam menentukan keutusan dalam berkarir dan manajemen waktu (Tangmunkongvorakul et al., 2020).

Beberapa anak jika sudah kecanduan smartphone, anak menjadi sering tantrum jika tidak memberikan smartphone, atau smartphone diambil dari anak tersebut yang keadaannya smartphone

nya lagi dipakai, tidak mendengarkan nasihat orang tua terlebih ketika ada panggilan atau pesan di smartphone, lalu menyebabkan penurunan nilai akademik dan kecerdasan dan anak hanya tertarik pada smartphone saja. Dengan hal ini setelah menganalisis dampak kecanduan penggunaan smartphone ini harus lebih dipantau lagi terlebih kepada pendidik untuk tidak lepas dari pantauan orangtua karena smartphone ini ada dampak positif dan negatifnya, dengan ini kepada pelajar juga untuk saling sadar bahwa smartphone itu kita pakai ketika membutuhkan saja seperti dalam belajar, untuk mencari tugas sekolah dan mencari teman di media sosial, atau bahkan untuk menghilangkan kebosanan, smartphone ini bukan hal baru, melainkan sudah menjadi kebiasaan sehari-hari yang mana para pelajar pun sudah mahir dalam menggunakan smartphone. Dan juga mengingatkan untuk tidak sering memakai smartphone. Batas maksimal penggunaan gadget itu dikatakan bahwa 120 menit perhari atau 75 menit dalam sehari itu menjadi batas maksimum. Penggunaan serta lebih dari 3 kali dalam sehari dengan 30-75 menit perkali (Wahyuni et al. 2019)



**Gambar 1.** Kegiatan penyuluhan siswa di SD 01 Babakan

Gambar diatas menjadi bukti terlaksananya pengabdian kepada Masyarakat dan target nya kepada anak-anak kegiatan penyuluhan mengenai dampak penggunaan smartphone terhadap kecerdasan siswa. Dengan harapan anak-anak tidak kecanduan smartphone dengan menggantikan ke yang lebih baik seperti dalam membantu dalam mengakses informasi, membantu juga dalam pembelajaran daring. Dan dengan ini anak-anak bisa meminimalisir dalam penggunaan smartphone. Cara mengatasi penggunaan smartphone adalah dengan menjeda waktu dari penggunaan smartphone, dengan mengurangi frekuensi notifikasi smartphone minimal 1 kali 1 jam, dan mengurangi waktu lama dengan stop melihat atau membuka konten negatif (Murray, 2020).

Awal terlaksana nya kegiatan ini yang pertama mengobservasi target penyuluhan ini yakni kepada anak-anak SD 1 Babakan, berkomunikasi dengan pihak sekolah kemudian merencanakan strategi dan mengajukan adanya pemateri untuk penyuluhan dampak gadget terhadap kecerdasan siswa. Pematerinya yang bernama Rifa nurfalah dari Subang, dengan memberikan materi dan pemahaman terhadap kesadaran akan berpengaruhnya smartphone dan dampaknya. Setelah melakukan kegiatan tersebut bahwa sudah terlihat dampak dari penyuluhan tersebut, bahwa memberikan kesadaran untuk meminimalisir penggunaan smartphone sesuai kebutuhan. Dengan ini bahwa kegiatan penyuluhan berhasil dilakukan sesuai proker dalam pengabdian yang telah direncanakan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Smartphone merupakan alat Berdasarkan penelitian diatas dengan menggunakan konsep atau teori Participatory Action Research (PAR) bahwa anak-anak di SD 01 Babakan ini masih banyak anak-anak yang menggunakan smartphone untuk bermain game dan hiburan lainnya sampai jadi malas untuk belajar, tapi terlepas dari itu mereka masih mengikuti kegiatan dan pembelajaran disekolah dan di madrasah diniyah. Dan ditanya kepada anaknya bahwa anaknya masih suka bermain smartphone ketika waktu luang. Dengan ini memberikan pemahaman melalui penyuluhan ini agar anak-anak tidak sering bermain smartphone. Setelah melakukan penyuluhan penggunaan dampak ini memberikan perubahan dalam mempengaruhi kesadaran anak-anak. Dengan adanya PKM ini bisa membantu anak-anak tumbuh untuk lebih giat belajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Para penulis ucapkan terima kasih kepada pihak kampus Sekolah Tinggi Agama Islam Riyadul Jannah dan pihak pemerintahan desa, Bapak dan Ibu Guru SD 1 Babakan yang telah memberikan ijin dan dukungan fasilitas demi terlaksananya kegiatan penyuluhan ini, dan kepada pemateri Rifa Alfalah yang telah membantu dalam memberikan ilmunya kepada anak-anak. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh tim mahasiswa pelaksana yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- As-Tsauri, M. S., Arifin, B. S., & Tarsono, T. (2021). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan Di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Perkembangan Psikologis Anak. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 14-22.
- Delima, Arinti, Pramudyawardani. (2015), *Peran Gadget Pada Era Globalisasi*.
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak." *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>
- Itsna, N. M., & Rofi'ah, R. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1)
- Lárez, N. A., Sharkey, J. D., Frattaroli, S., Avila, E., & Medina, A. (2023). Implementing youth participatory action research at a continuation high school. *Health Services Research*, 58(S2), 198–206. <https://doi.org/10.1111/1475-6773.14190>
- Lei, L. Y.-C., Ismail, M. A.-A., Mohammad, J. A.-M., & Yusoff, M. S. B. (2020). The relationship of smartphone addiction with psychological distress and neuroticism among university medical students. *BMC Psychology*, 8(1), 1–9.
- Muflih, M., Hamzah, H., & Purniawan, W. A. (2017). Penggunaan smartphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri I Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 8(1), 12-18.
- Mulyani, M. A., Razzaq, A., Sumardi, W. H., & Anshari, M. (2019). Smartphone Adoption in Mobile Learning Scenario. *2019 International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)*,
- MurrayD. (2020). 11 Practical Ways to Reduce Digital Consumption. Crossway Article.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(3), 182-186.
- Prizki, T. B. D., & Sari, S. P. (2020). Kecanduan gadget pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 11-20.
- Putri, V. M., & Eliza, D. (2021). The impact of negative gadgets on children's language development during the Covid-19 pandemic. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education (IJEIECE)*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v3i1.414>
- Rahma, A. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktifitas kehidupan siswa (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, 2(2).
- Retalia, R. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(2), 45–55
- Saydam, G. (2017). Sistem Telekomunikasi di Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Suryani, Y., Palupi, R., & Kusuma, A. (2020). Pendekatan modelling keperawatan anak pada orangtua dalam menstimulasi anak usia dini dengan masalah perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget. *Majalah Kesehatan Indonesia*, 1(1)
- Tangmunkongvorakul, A., Musumari, P. M., Tsubohara, Y., Ayood, P., Srithanaviboonchai, K., Techasrivichien, T., Suguimoto, S. P., Ono-Kihara, M., & Kihara, M. (2020). Factors associated with smartphone addiction: A comparative study between Japanese and Thai high school students. *PLoS One*, 15(9), e0238459.
- Vitrianingsih, Sitti Khadijah, Inayati Ceria. (2018) 'Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah Di Tk Gugus Ix Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta'. 3 (2): 101-109.

- 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.
- Zhang, M. X., & Wu, A. M. S. (2020). Effects of smartphone addiction on sleep quality among Chinese university students: The mediating role of self-regulation and bedtime procrastination. *Addictive Behaviors*, 111, 106552.