

## KECANDUAN GADGET PADA REMAJA PASCA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19

*Gadget Addiction in Adolescent Post Online Learning  
in The Covid-19 Pandemic*

Vera fauziah fatah<sup>1</sup>, Nursyamsiyah<sup>1</sup>, Kamsatun<sup>1</sup>, Metia ariyanti<sup>1</sup>, Susi susanti<sup>1</sup>

<sup>\*1</sup> Department of Nursing Bandung Poltekkes Ministry of Health Bandung,  
[vera.fauziah.fatah@staff.poltekkesbandung.ac.id](mailto:vera.fauziah.fatah@staff.poltekkesbandung.ac.id)

### ABSTRACT

*Online learning during the Covid-19 pandemic resulted in excessive use of gadgets in adolescents which could have negative impacts. The results of a preliminary study on 10 teenagers in Bandung showed that most teenagers often shared their gadgets compared to socializing with their families. The purpose of this study was to determine the categories of gadget use among adolescents after online learning during the Covid-19 pandemic. This type of research was a quantitative descriptive study. The population of this research was all high school students in Bandung. The research sample consisted of 341 students from three schools that were randomly selected, with the inclusion criteria being teenagers who had gadgets and participated in online learning and the exclusion criteria for teenagers with special needs. The data collection technique was by measuring gadget addiction categories using the adapted Smartphone Addiction Scale Short Version. Validity and reliability tests were carried out on 30 respondents using the Pearson Product Moment correlation technique with a calculated R-value of each item above 0.361 which indicated that each item in the questionnaire was valid. The reliability test used Cronbach's Alpha with the result of Cronbach's Alpha value of 0.741 which indicated that the instrument in this study was reliable. Data analysis used univariate analysis. The results of the study found that 69.5% of adolescents were in the addiction category and 30.5% of adolescents were in the non-addicted category. It is recommended for teenagers, parents, and schools understand prevention and self-control in using gadgets.*

**Keywords:** Addiction, Adolescents, Gadget, Online Learning

### ABSTRAK

Pembelajaran daring saat pandemi Covid 19 mengakibatkan penggunaan gadget berlebihan pada remaja yang dapat memberikan dampak negatif, diantaranya timbul sikap ketidakpedulian terhadap orang-orang di sekitar dan sering terjadi ledakan kemarahan jika merasa terganggu saat bermain gadget. Hasil studi pendahuluan pada 10 remaja di Bandung menunjukkan sebagian besar remaja sering bersama gadgetnya di bandingkan bersosialisasi dengan keluarga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kategori penggunaan gadget pada remaja pasca pembelajaran

daring di masa pandemi Covid 19. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA di kota Bandung. Sampel penelitian sebanyak 341 siswa dari tiga sekolah yang terpilih secara acak, dengan kriteria inklusi yaitu remaja yang memiliki gadget, mengikuti pembelajaran daring dan kriteria eksklusi remaja berkebutuhan khusus. Teknik pengumpulan data dengan cara mengukur kategori kecanduan gadget menggunakan SAS-SV (*Smartphone Addiction Scale Short Version*) versi Bahasa Indonesia yang sudah diadaptasi. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada 30 responden menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan nilai  $r$  hitung tiap item diatas 0,361 (di atas nilai  $r$  tabel) yang menunjukkan bahwa tiap item dalam kuesioner valid. Uji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach* dengan hasil nilai *Alpha Cronbach* 0,741 (di atas 0,60) yang menunjukkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel. Analisis data menggunakan univariat (distribusi frekuensi dan persentase). Hasil penelitian didapatkan sebanyak 69,5% remaja dalam kategori adiksi dan 30,5% remaja dalam kategori tidak adiksi. Disarankan para remaja, orang tua maupun pihak sekolah agar memahami upaya pencegahan dan pengendalian diri dalam menggunakan gadget.

**Kata kunci:** Gadget, Kecanduan, Pembelajaran Daring, Remaja

## PENDAHULUAN

Awal tahun 2020, Indonesia menghadapi pandemi COVID-19 dengan jumlah kasus yang terus meningkat pesat, dimana 31.186 kasus terkonfirmasi dan 1.851 kasus kematian disebabkan covid 19 per Juni 2020<sup>1</sup>. Menurut Sohrabi et al tahun 2020 mengatakan bahwa wabah covid 19 mengakibatkan seluruh aktivitas sehari-hari manusia terhambat termasuk rutinitas yang biasa dilakukan remaja antara lain bersosialisasi & aktivitas pembelajaran<sup>2</sup>. Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962 /MPK.A /HK /2020 menyatakan agar semua kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah maupun di kampus universitas, harus menggunakan metode daring untuk mencegah perkembangan dan penyebaran Covid-19. Tentunya pembelajaran daring akan terlaksana dengan baik jika didukung dengan pemanfaatan teknologi.

Teknologi yang paling umum adalah teknologi utilitas atau kita mengenalnya dengan gadget. Gadget merupakan teknologi yang memiliki beberapa fungsi khusus yang merupakan inovasi.

Gadget tidak hanya bisa digunakan untuk mengirim pesan atau menelepon saja tapi ada fitur menarik lainnya, diantaranya media sosial berupa WhatsApp, Instagram, Tik tok dan lainnya yang bisa memudahkan seseorang untuk bersosialisasi dari jarak jauh dan untuk mengekspresikan diri. Saat ini banyak aplikasi lain juga yang menarik bagi remaja yaitu Game Online. Fitur yang sangat bagus dari aplikasi ini sangat menarik perhatian remaja saat wabah COVID-19.

Penelitian dari Syifa dkk tahun 2019, gadget dapat memiliki efek positif dan negative. Efek positif yaitu membantu remaja menemukan informasi akademik dan memfasilitasi komunikasi dengan teman sebaya<sup>3</sup>. Sementara efek negatif yaitu pertumbuhan emosional remaja yang menggunakan gadget menjadi mudah tersinggung, memberontak, meniru perilaku yang dilihatnya di gadget, dan tidak jarang terlihat lebih asyik berinteraksi dengan gadgetnya dibanding dengan sekitar. Disamping mempengaruhi kondisi emosional,

gadget memberi dampak pada perkembangan moral yaitu menurunnya kedisiplinan, anak menjadi tidak bersemangat melakukan kegiatan selain aktivitas dengan gadgetnya, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu mengulang materi belajar karena terlalu sering bermain game dan melihat youtube.

Pemakaian gadget oleh remaja secara terus-menerus dapat kita kenal istilahnya sebagai kecanduan gadget, dimana dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari remaja tersebut. Saat remaja dalam keadaan asyik dengan gadgetnya dapat menyebabkan timbul sikap ketidakpedulian terhadap orang-orang di sekitarnya dan sering terjadi ledakan kemarahan dari remaja jika orang sekitarnya mengganggu remaja tersebut saat bermain gadget<sup>4</sup>. Berdasarkan penelitian Gunay et al tahun 2018 didapatkan hasilnya sebanyak 26,4% siswa di Turki yang berada dalam kategori kecanduan gadget mengalami tanda dan gejala depresi<sup>5</sup>. Penelitian lainnya dari Pan and Yeh tahun 2018 didapatkan hasilnya bahwa individu dengan kecenderungan menggunakan internet terlalu sering maka lama kelamaan akan muncul perilaku menyakiti diri sendiri bahkan sampai bunuh diri dibandingkan individu yang berada dalam kategori tidak kecanduan internet<sup>6</sup>.

#### **METODE PENELITIAN**

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SMA di kota Bandung. Saat dilakukan random sampling terpilih 3 (tiga) sekolah yang mewakili terdiri dari 2 (dua) SMA dan 1 (satu) SMK yang berlokasi di daerah Kecamatan Kebon Jati Kota Bandung. Sebanyak 341 siswa yang didapat dari perhitungan sampel minimal menggunakan rumus Taro Yamane dan Slovin dengan populasi 1900 siswa dan

Tidak dapat disangkal bahwa selama pandemi covid 19, remaja lebih memiliki kecenderungan bermain dengan gadget daripada belajar dan berinteraksi dengan keluarga, saudara, dan orang disekitarnya. Sebagian besar waktu belajar remaja dihabiskan bersama gadget, penggunaan gadget yang semula hanya dimaksudkan untuk mendukung pembelajaran online justru banyak digunakan untuk bermain game online, streaming Youtube dan Tiktok. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan promosi untuk mencegah prevalensi kecanduan perangkat dan dampak lanjutan dari kecanduan perangkat.

Hasil studi pendahuluan terhadap 10 remaja di Bandung Sebagian besar lebih sering bersama gadgetnya di bandingkan bersosialisasi dengan keluarga. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan pemaparan mengenai kondisi pandemi yang mengharuskan pembelajaran daring juga dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan maka perlu dilakukan survey lanjutan terkait penggunaan gadget pada remaja agar dapat diketahui sejauh mana kategori penggunaan gadget remaja pasca pembelajaran daring di masa pandemi Covid 19 agar selanjutnya dapat dilakukan upaya promotif dan preventif terkait kemungkinan terjadinya kecanduan gadget pada remaja.

presisi 5%. Sampel pada sekolah yang pertama sebanyak 178 siswa, sekolah kedua sebanyak 91 siswa dan sekolah ketiga sebanyak 72 siswa. Tim peneliti datang ke sekolah untuk melakukan pengundian kelas dan meminta siswa yang kelasnya masuk kedalam undian sampai memenuhi jumlah sampel yang diinginkan. Untuk menjamin hasil penelitian sesuai dengan tujuan, maka penentuan sampel yang dikehendaki harus sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Adapun

kriteria inklusi untuk sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti pembelajaran daring selama pandemi Covid 19, bersedia bekerja sama dalam proses penelitian. Sedangkan kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah siswa yang berkebutuhan khusus. Pengumpulan data dilakukan bulan Juli - Agustus 2022.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Skala SAS-SV (*Smartphone Addiction Scale Short Version*) yang dibuat oleh Kwon, Kim, Cho, & Yang tahun 2013 yang telah diadaptasi ke versi Indonesia oleh Cindy Chias Arthy pada tahun 2019 menggunakan forward dan backward translation yang terdiri dari 5 (lima) aspek yaitu *daily life disturbance, withdrawal, cyberspace oriented relationship, overuse, dan tolerance*<sup>7</sup>. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengisian kuesioner yang dilakukan oleh siswa menggunakan *google form*. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan pada 30 responden. Teknik statistik yang digunakan untuk

menganalisis validitas item menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Dasar pengambilan keputusan ditetapkan dengan membandingkan nilai *r* hitung dengan *r* tabel. Nilai *r* tabel untuk sampel 30 responden adalah 0,361. Hasil nilai *r* hitung pada uji validitas ini diatas 0,361 yang menunjukkan bahwa tiap item pertanyaan valid. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan dasar pengambilan keputusan dikatakan reliabel jika nilai *Alpha Cronbach* diatas 0,60. Nilai *Alpha Cronbach* uji reliabilitas pada penelitian ini adalah 0,741. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel. Kegiatan pengumpulan data dilakukan setelah mendapatkan ijin etik dari Komisi Etik penelitian Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung dengan Nomor: 08/KEPK/EC/VI/2022 dan ijin dari pihak terkait. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat yaitu distribusi frekuensi dan persentase karena data bersifat kategorik.

## HASIL PENELITIAN

**Tabel 1 Gambaran Karakteristik Responden (n=341)**

Karakteristik		n	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	153	44,9
	Perempuan	188	55,1
Umur	14	6	1,8
	15	125	36,7
	16	119	34,9
	17	62	18,2
	18	29	8,5
Kelas	10	222	65,1
	11	48	14,1
	12	71	20,8

**Tabel 2 Gambaran karakteristik responden berdasarkan penggunaan gadget (n=341)**

Durasi Penggunaan gadget sehari	< 10 menit	2	0,6
	11-160 menit	32	9,4
	1-3 jam	66	19,4
	3-5 jam	81	23,8
	5-6 jam	60	17,6
	6 jam	100	29,3
Kuantitas Penggunaan gadget sehari	< 5x/hari	56	16,4
	6-10x/hari	122	35,8
	11-20x/hari	93	27,3
	21-50x/hari	40	11,7
	51-100x/hari	19	5,6
	>100x/hari	11	3,2
Jarak Penggunaan Gadget Setelah Bangun Tidur	5 menit	167	49,0
	6-30 menit	147	43,1
	Setelah > 60 menit	27	7,9
Aktivitas Penggunaan Gadget	Internet browsing	18	5,3
	Sosial media	267	78,3
	Telepon	6	1,8
	Gaming, dll	50	14,7

**Tabel 3. Gambaran Kecanduan Gadget Pada Remaja di Kota Bandung (n=341)**

Kategori	n	%
Tidak Adiksi	104	30,5
Adiksi	237	69,5

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa lebih dari setengah siswa berjenis kelamin perempuan (55,1%). Mayoritas siswa berusia pada tahap usia remaja pertengahan dimana usia 14 tahun (1,8%), 15 tahun (36,7%), 16 tahun (34,9%), 17 tahun (18,2%), dan 18 tahun (8,5%). Siswa terdiri dari kelas 10 (65,1%), kelas 11 (14,1%), kelas 12 (20,8%). Dilihat dari durasi penggunaan gadget sebanyak 100 siswa (29,3%) menggunakan gadget selama 6 jam sehari. Dilihat dari kuantitas penggunaan gadget paling banyak menggunakan

gadget 6 – 10 x/hari yaitu sebanyak 122 siswa (35,8%). Dilihat dari jarak penggunaan gadget setelah bangun tidur sebanyak 167 siswa (49,0%) langsung menggunakan handphone setelah 5 menit bangun tidur.

Dilihat dari aktivitas penggunaan gadget sebagian besar sebanyak 267 siswa (78,3%) menggunakan gadget untuk membuka social media. Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori adiksi yaitu sebanyak 237 siswa (69,5%).

## PEMBAHASAN

Istilah kecanduan gadget merupakan perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap gadget yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Gadget adalah alat yang multi-indra karena melibatkan berbagai macam indera dalam penggunaannya. Gadget menarik penggunaannya karena dapat merangsang mata dan telinga, gadget juga memiliki sistem layar sentuh dengan gambar yang bergerak dan memiliki warna yang menarik, sehingga membuat penggunaannya merasa penasaran dan termotivasi untuk memainkannya<sup>8</sup>.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi RI tahun 2017, didapatkan 98% anak sudah mengetahui tentang internet dan 79,5% adalah pengguna dari internet<sup>9</sup>. Angka tersebut akan mengalami perubahan seiring dengan terjadinya pandemi covid 19, dimana kondisi tersebut merubah sistem pendidikan di Indonesia dari yang sebelumnya menggunakan sistem pembelajaran *offline* (tatap muka) menjadi sistem pembelajaran *online* (daring). Hasil penelitian menunjukkan yang dilakukan oleh tim peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar remaja berada dalam kategori adiksi gadget yaitu sebanyak 237 siswa (69,5%). Dimana Mayoritas usia responden dalam penelitian ini ada di rentang usia 14-18 tahun yaitu kategori remaja.

Sejalan dengan penelitian Kwon, dkk tahun 2013 menyebutkan bahwa kecanduan *smartphone* lebih mungkin terjadi pada remaja dibandingkan pada orang dewasa. Hal tersebut dikarenakan remaja cenderung akan fokus pada semua konten media yang ada di *smartphone* dan lebih interaktif dan proaktif, hal ini membuat kecanduan pada remaja lebih mungkin terjadi<sup>8</sup>. Selanjutnya Haug, Kastro, Kwon, Filler, Kowatsch, dan Schaub pada tahun 2015 melakukan penelitian terhadap 1.519 siswa, hasilnya didapatkan bahwa angka kecanduan *smartphone* pada usia remaja lebih tinggi dibandingkan angka kecanduan pada orang dewasa. Hasil tersebut disebabkan pada

masa remaja adalah masa mereka ingin melakukan hal-hal baru dalam hidupnya<sup>10</sup>. Banyak dari remaja kurang terbuka untuk mengungkapkan mengenai apa yang mereka rasakan dan pikirkan, menyebabkan mereka lebih nyaman menghabiskan waktu untuk mencoba hal-hal yang bisa membuat mereka merasa lebih nyaman sehingga bisa melupakan apa yang tidak mereka inginkan tanpa harus langsung mengatakan apa yang sedang mereka alami dan rasakan.

Tingginya angka adiksi gadget dalam penelitian ini didukung dengan data responden dilihat dari jarak penggunaan gadget saat bangun tidur, dimana mayoritas responden langsung menggunakan gadget saat bangun tidur yaitu kurang dari 30 menit setelah bangun tidur. Hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Febriana tahun 2020 yang menganalisis durasi bangun tidur dengan tingkat kecanduan gadget hasilnya menunjukkan bahwa semakin dini remaja melihat gadget setelah bangun tidur, semakin tinggi tingkat kecanduan gadget<sup>11</sup>. Hal tersebut terjadi karena melibatkan banyak aktivitas, notifikasi dan iklan serta berbagai fitur yang dapat digunakan, menyebabkan rasa kebutuhan dan kecanduan yang tinggi sehingga hal pertama yang responden ingat ketika bangun tidur adalah perangkat gadgetnya.

Tingginya angka adiksi kecanduan gadget pada remaja didukung dengan kondisi perubahan proses pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi daring. Saat pembelajaran daring siswa remaja akan memiliki intensitas memegang gadget lebih lama dibandingkan dengan saat pembelajaran tatap muka. Selain itu, siswa remaja yang sebelumnya tidak memiliki fasilitas gadget untuk mendukung pembelajaran daring akan difasilitasi gadget oleh orang tuanya. Hal tersebut didukung dengan penelitian dari Bintari tahun 2020 hasilnya didapatkan bahwa kecanduan gadget kategori sedang yang dialami oleh responden pada saat pandemi disebabkan karena adanya fasilitas yang disediakan oleh orang tua di rumah memudahkan anak-anak untuk mengakses berbagai aplikasi konten yang membuat mereka ingin mencoba menjelajah menggunakan internet<sup>12</sup>. yang akhirnya menimbulkan rasa

nyaman, seru, akhirnya mereka akan selalu mengakses aplikasi konten yang mereka inginkan tersebut.

Gadget yang awalnya digunakan untuk belajar oleh siswa remaja nyatanya lebih banyak digunakan untuk membuka aplikasi dan konten lain. Hasil penelitian ini didapatkan mayoritas responden sebanyak 78,3% menggunakan gadget untuk membuka social media, hal tersebut sejalan dengan survey yang dilakukan Kementerian Komunikasi dan Informasi RI tahun 2017 didapatkan sebanyak 64% pengguna media sosial di Indonesia adalah usia remaja<sup>9</sup>. Remaja berada dalam masa transisi dimana mereka cenderung menginginkan perhatian yang lebih dan terus menerus, sehingga mereka memilih media sosial sebagai cara untuk mendapatkan perhatian.

Pembelajaran daring dalam bentuk zoom, google meet, juga menggunakan media video<sup>16,18</sup>, Audio visual<sup>17</sup>, Film Animasi<sup>19</sup> yang dilaksanakan dimasa pandemi Covid 19 hendaknya diikuti dengan kesiapan orang tua dalam mendampingi anaknya dalam pembelajaran daring. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lutfiah tahun 2020 dengan judul Persepsi Orang Tua Mengenai Pembelajaran *Online* di Rumah Selama Pandemi covid19, hasil penelitiannya menunjukkan sebagian orang tua merasa tidak siap untuk mendampingi anak dalam proses pembelajaran daring<sup>13</sup>. Kurangnya pendampingan orang tua selama pembelajaran daring dapat menyebabkan remaja akan lebih bebas menggunakan gadgetnya sesuai keinginan tanpa dibatasi aplikasi yang ingin di buka juga berapa lama ia ingin bermain dengan gadgetnya.

Orang tua memiliki peran penting untuk memantau dan membimbing pembelajaran *online* di rumah selama pandemi COVID-19, tujuannya agar remaja dapat menggunakan gadget untuk belajar dan bukan untuk tujuan yang lain. Karena keberhasilan tujuan pendidikan di masa pandemi ini sangat bergantung pada pengawasan orang tua dan tentunya penguasaan orang tua untuk menggunakan teknologi gadget tersebut<sup>14</sup>.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar remaja berada pada kategori adiksi yaitu

sebanyak (69.5%). Angka ini meningkat dari sebelum terjadinya pandemic covid 19 yang mengharuskan dilakukannya pembelajaran yaitu sebesar 42,4% mengalami kecanduan<sup>15</sup>. Lembaga pendidikan dan juga masyarakat di semua tingkatan perlu memberikan perhatian khusus terhadap fenomena kecanduan gadget yang terjadi di kalangan remaja tersebut. Sebagai langkah antisipasi, dapat ditawarkan program yang bertujuan untuk menggunakan gadget sebagai sarana menyalurkan minat dan kreativitas secara positif bukan hanya sekedar untuk kesenangan dan kenyamanan remaja. Untuk mengatasi fenomena adiksi yang sudah terjadi dapat diberikan psikoedukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak dan cara mengontrol keinginan untuk menggunakan gadget kepada responden tersebut dan para pendampingnya baik orang tua maupun guru mengenai upaya-upaya dan batasan yang perlu dilakukan agar kecanduan tidak berlanjut.

#### DAFTAR RUJUKAN

1. Kemenkes. *Peta Sebaran Transmisi Lokal Dan Wilayah Terkonfirmasi.*; 2020. <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/dashboard/covid-19>
2. Sohrabi C, Alsafi Z, O'Neill N, et al. World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19). *Int J Surg.* 2020;79(January):163-164. doi:10.1016/j.ijssu.2020.05.066
3. Syifa L, Setianingsih ES, Sulianto J. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *J Ilm Sekol Dasar.* 2019;3(4):538. doi:10.23887/jisd.v3i4.22310
4. Lau JT, Gross DL, Wu AM, Cheng K-M, Lau MM. Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study. *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol.* 2017;52(6):657-667. doi:doi: 10.1007/s00127-017-1356-2
5. Gunay O, Ozturk A, Arslantas EE, Sevinc N. Internet addiction and depression levels in Erciyes University students. *Dusunen Adam - J Psychiatry Neurol Sci.* 2018;31(1):79-88. doi:10.5350/dajpn2018310108
6. Pan PY YC. Internet Addiction among Adolescents May Predict Self-Harm/Suicidal

- Behavior: A Prospective Study. *J Pediatr.* 2018;197:262-267.
7. Arthy CC, Effendy E, Amin MM, Loebis B, Camellia V, Husada MS. Indonesian version of addiction rating scale of smartphone usage adapted from smartphone addiction scale-short version (SAS-SV) in junior high school. *Open Access Maced J Med Sci.* 2019;7(19):3235-3239.doi:10.3889/oamjms.2019.691
  8. Kwon M, Lee JY, Won WY et al. Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS One.* 2013;8(2):e56936.
  9. Kominfo. *Pengaruh Gadget Pada Anak;* 2017.  
<http://keminfo.go.id/konten/detail/10161pengaruh-gadget>
  10. Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub MP. Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *J Behav Addict.* 2015;4(4):299–307.
  11. Febrina C, Mariyana R. Hubungan karakteristik remaja dengan tingkat kecanduan gadget di kota bukitinggi. *RNJ Real Nurs J.* 2020;3(3):174-183.  
<https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/index>
  12. Bintari RH. Kecanduan Gadget di Masa Pandemi covid-19 pada Siswa Kelas XII MIPA SMAN 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. *J Kesehat Hesti Wira Sakti.* 2021;8(2). doi:10.47794/jkhws.v8i2.294
  13. Siti L. Persepsi Orang Tua Mengenai Pembelajaran Online di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Dealektik.* 2020;2(2):69-73.
  14. Salsabila. Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Online Tingkat SD Di Masa Pandemi Covid-19. *J Inov Penelit.* 2021;8(9):1717-1718.
  15. Saputra A. Hubungan Kecanduan Internet Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas Xi Sma N 1 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Published online 2016:19-37.
  16. Supliyani, E.; Djamilus, F. Efektifitas Media Video Tutorial Penatalaksanaan Asi Eksklusif Terhadap Keterampilan Ibu Dalam Menyusui . *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung, [S. l.]*, v. 13, n. 1, p. 143-151, 2021. DOI: 10.34011/juriskesbdg.v13i1.1877.
  17. Ayu Agung Budhi, N. M.; Nurhayati, T. Efektifitas Bimbingan Ibu Hamil Tentang Deteksi Dini Tanda Bahaya Pada Ibu Dengan Media Leaflet Dan Audio Visual. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung, [S. l.]*, v. 12, n. 1, p. 1-11, 2020. DOI: 10.34011/juriskesbdg.v12i1.886. Disponivel em: <https://juriskes.com/index.php/jrk/article/view/886>. Acesso em: 21 dec. 2022.
  18. Laut, D. M., N. Alfiaty, H. Nurnaningsih, and E. Herijulianti. “Perbedaan Hasil Kontrol Plak Sebelum Dan Sesudah Melihat Video Tutorial Modified Bass Technique”. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, vol. 13, no. 1, May 2021, pp. 180-5, doi:10.34011/juriskesbdg.v13i1.1835.
  19. Suhartika, T., and S. Mulyati. “Pengaruh Film Animasi Tanda Bahaya Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Suami Ibu Hamil Dalam Mendeteksi Komplikasi Kehamilan: -”. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, vol. 13, no. 1, May 2021, pp. 195-01, doi:10.34011/juriskesbdg.v13i1.1865.