

**HUBUNGAN PERAN KELUARGA TERHADAP
PENGUNAAN *GADGET* PADA REMAJA
DI SMA NEGERI 4 PALEMBANG**



SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Kedokteran (S. Ked)

Oleh:

PUPUT NADYLA MURTI

NIM 702021064

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN PERAN KELUARGA TERHADAP PENGUNAAN *GADGET* PADA REMAJA DI SMA NEGERI 4 PALEMBANG

Dipersiapkan dan disusun oleh

PUPUT NADYLA MURTI

NIM 702021064

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Kedokteran (S.Ked)

Pada tanggal 07 Agustus 2025

Mengesahkan:

dr. Putri Rizki Amalia Badri, M. KM

Dosen Pembimbing 1

Hj. Resy Asmalia, S. KM., M.Kes

Dosen Pembimbing 2

Dekan

Fakultas Kedokteran

dr. Liza Chairani, Sp.A., M.Kes

NBM/IDN: 1129226 / 0217057601

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini Saya menerangkan bahwa :

1. Skripsi Saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Palembang, maupun Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik atau sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini

Palembang, 07 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,


(Puput Nadya Murti)

NIM : 702021064

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan penyerahan naskah artikel dan softcopy berjudul : Hubungan Peran Keluarga Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Remaja di SMA Negeri 4 Palembang, Saya :

Nama : Puput Nadyla Murti

NIM : 702021064

Program Studi : Kedokteran

Fakultas : Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang

Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, setuju memberikan pengalihan Hak Cipta dan Publikasi Bebas Royalti atas Karya Ilmiah, Naskah, dan soft copy di atas kepada FK-UM Palembang. Dengan hak tersebut, FK-UMP berhak menyimpan, mengalihmedia atau formatkan, dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, menampilkan, mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin dari Saya, dan Saya memberikan wewenang kepada pihak FK-UMP untuk menentukan salah satu Pembimbing sebagai Penulis Utama dalam Publikasi. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini menjadi tanggungjawab Saya pribadi.

Demikian Pernyataan ini, Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Palembang

Pada tanggal : 07 Agustus 2025

Yang Menyetujui,



Puput Nadyla Murti

NIM. 702021064

ABSTRAK

Nama : Puput Nadyla Murti
Program studi : Kedokteran
Judul : Hubungan antara peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang

Kasus kecanduan *gadget* di seluruh dunia mencapai 6%, yang berarti sekitar 182 juta orang dari total populasi. Jumlah pengguna internet di Palembang pada tahun 2023 tercatat sebesar 81,11%. Penggunaan *gadget* lebih banyak memberikan dampak negatif. Remaja dapat mengalami berbagai gangguan, seperti kecenderungan untuk menjadi lebih tertutup, masalah kesehatan mata, gangguan tidur, serta paparan radiasi. Peran keluarga dalam hal ini orang tua untuk mengontrol penggunaan *gadget* sangat penting agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget*. Menggunakan pendekatan *cross sectional*, sampel berjumlah 180 orang. Data dianalisis menggunakan *Chi-Square*. Terdapat hubungan antara peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang dengan *p-value* 0,000 ($p < 0,05$). Peran keluarga yang buruk terhadap penggunaan *gadget* memiliki kecenderungan 7,38 kali lebih besar. Terdapat hubungan antara peran keluarga terhadap penggunaan *gadget*.

Kata Kunci : *Gadget*, Peran Keluarga, Remaja

ABSTRACT

Name : Puput Nadyla Murti

Study Program : Medicine

Title : The Relationship Between Family Roles Towards
Gadget Use in Adolescents at SMA Negeri 4 Palembang.

The global prevalence of gadget addiction is 6%, which represents world wide approximately 182 million people out of the total population. In Palembang, the number of internet users in 2023 was recorded as much as 81.11%. The use of gadget is associated with significant adverse consequences. Adolescents may experience various issues, such as increased social withdrawal, eye health problems, sleep disturbances, and exposure to radiation. The role of the family, particularly parents, in controlling gadget usage is crucial to prevent the negative effects associated with it. This study employed a cross-sectional approach, with a sample size of 180 participants. Data were analyzed using the Chi-Square test. A significant relationship was found between family roles towards the use of gadget among adolescents at SMA Negeri 4 Palembang, with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). A poor family role in managing the use of gadget was associated with a 7.38 times greater related to excessive use. There is a significant relationship between family roles towards the use of gadget in adolescents.

Keywords: Gadgets, Family Roles, Teenager

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat- Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Peran Keluarga Terhadap Penggunaan *Gadget* pada Remaja di SMA Negeri 4 Palembang” Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Kedokteran pada Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Palembang. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. dr. Putri Rizki Amalia Badri, M. KM dan Ibu Hj. Resy Asmalia, S. KM., M.Kes selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
2. Kedua orang tua, papa Tedy Irwansyah, S.H dan ibu Sahilah A.Md.Kep yang telah menjadi orang tua terhebat. Terimakasih telah memberikan dukungan, doa, materi, motivasi, dan perhatian dalam penyusunan Skripsi ini;
3. Sahabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata, saya berdoa semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Proposal Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Palembang, 07 Agustus 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.3.1 Tujuan Umum.....	2
1.3.2 Tujuan Khusus.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Teoritis	3
1.4.2 Manfaat Praktisi.....	3
1.5 Keaslian Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Keluarga	5
2.1.1 Pengertian Keluarga	5
2.1.2 Tipe Keluarga	5
2.1.3 Peran Keluarga	6
2.1.4 Fungsi Keluarga	8
2.1.5 Orang Tua	9
2.1.5.1 Pengertian Orang Tua.....	9
2.1.5.2 Peran Orang Tua.....	10
2.1.5.3 Fungsi Orang Tua.....	11
2.1.6 Peran Keluarga terhadap Penggunaan <i>Gadget</i>	11
2.2 <i>Gadget</i>	14
2.2.1 Definisi <i>Gadget</i>	14
2.2.2 Manfaat <i>Gadget</i>	14
2.2.3 Penggunaan <i>Gadget</i>	16
2.2.4 Dampak Negatif dalam Penggunaan <i>Gadget</i>	16
2.2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan <i>Gadget</i>	18
2.3 Remaja.....	19
2.3.1 Pengertian Remaja.....	19
2.3.2 Tahapan-Tahapan Remaja.....	20
2.4 Kerangka Teori.....	21
2.5 Hipotesis	22

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	23
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	23
	3.3.1 Populasi Penelitian.....	23
	3.3.2 Sampel Penelitian.....	23
3.4	Kriteria Inklusi dan Eksklusi	24
3.5	Cara Pengambilan Sampel.....	24
3.6	Variabel Penelitian.....	24
	3.6.1 Variabel <i>Independent</i>	24
	3.6.2 Variabel <i>Dependen</i>	24
3.7	Defisini Operasional	25
3.8	Cara Pengumpulan Data	25
3.9	Cara Pengolahan Data.....	25
3.10	Analisis Data.....	26
3.11	Alur Penelitian	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil Penelitian	28
4.1.1.	Analisis Univariat	28
	4.1.1.1 Karakteristik Responden Penelitian.....	28
	4.1.1.2 Peran Keluarga terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> pada Remaja	29
	4.1.1.3 Penggunaan <i>Gadget</i> pada Remaja	29
4.1.2	Analisis Bivariat	30
4.2.	Pembahasan	31
4.2.1	Pembahasan Univariat	31
	4.2.1.1 Peran Keluarga terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> pada Remaja.....	31
	4.2.1.2 Penggunaan <i>Gadget</i> pada Remaja	32
4.2.2	Pembahasan Bivariat.....	33
	4.2.2.1 Hubungan Peran Keluarga terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Remaja Terhadap Penggunaan <i>Gadget</i> pada Remaja di SMA Negeri 4 Palembang	33
4.3.	Keterbatasan Penelitian.....	36
4.4.	Nilai-Nilai Islam	36

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan.....	38
5.2.	Saran	38

DAFTAR PUSTAKA	40
----------------------	----

LAMPIRAN.....	43
---------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Teori	21
------------	----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Keaslian Penelitian	3
Tabel 3.1	Definisi Operasional.....	25
Tabel 4.1	Karakteristik Responden.....	28
Tabel 4.2	Distribusi frekuensi peran keluarga terhadap penggunaan <i>gadget</i>	29
Tabel 4.3	Distribusi frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	29
Tabel 4.4	Peran Keluarga terhadap Penggunaan <i>Gadget</i>	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus kecanduan *gadget* di seluruh dunia mencapai 6%, yang berarti sekitar 182 juta orang dari total populasi. Menurut survei meta-analisis, kawasan Timur Tengah mencatat tingkat kecanduan internet melalui *gadget* tertinggi, yakni 10,9%, diikuti oleh Amerika Utara dengan 8,0% dan Asia dengan 7,1%. Di kalangan remaja Asia, khususnya di China, tingkat kecanduan internet tercatat antara 2,2% hingga 9,6%, sedangkan di Jepang berkisar antara 3,1% hingga 6,2%, di Filipina antara 4,9% hingga 21,1%, dan di Hong Kong antara 3,0% hingga 16,4% (Lau *et al.*, 2017).

Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 221.563.479 orang atau sekitar 79,50% dari total populasi di Indonesia. Angka ini mengalami peningkatan dibandingkan tahun 2023 yang tercatat sebesar 78,19%. Penggunaan *gadget* kini melibatkan berbagai kelompok usia dalam masyarakat, termasuk anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga orang tua. Dari berbagai kelompok tersebut, proporsi pengguna *gadget* di kalangan remaja mencapai 98,20%, menunjukkan bahwa hampir semua remaja di Indonesia memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka (APJII, 2024).

Di Sumatera Selatan, pada tahun 2024, persentase pengguna internet mencapai 74,62% dari total penduduk, yang setara dengan 6.695.777 jiwa (APJII, 2024). Sementara itu, di Palembang, jumlah pengguna internet pada tahun 2023 tercatat sebesar 81,11% (Badan Pusat Statistik (BPS), 2023). Penggunaan *gadget* lebih banyak memberikan dampak negatif. Remaja dapat mengalami berbagai gangguan, seperti kecenderungan untuk menjadi lebih tertutup, masalah kesehatan mata, gangguan tidur, serta paparan radiasi. Peran keluarga dalam hal ini orang tua untuk mengontrol penggunaan *gadget* sangat penting agar anak tersebut terhindar dari dampak negatif penggunaan *gadget* (Hidayatuladkia *et al.* 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh, dkk 2020 yang didapatkan hasil terdapat hubungan peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* (Karwati, *et al.*, 2020). Penelitian lain dilakukan oleh Sahriana, 2019 didapatkan hasil terdapat hubungan peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* (Sahriana, 2019).

Siswa SMA, terutama kelas XII, cenderung memiliki akses yang lebih besar terhadap penggunaan *gadget*. Mereka menggunakan *gadget* tidak hanya untuk hiburan tetapi juga untuk keperluan akademis, seperti mencari informasi, mengerjakan tugas sekolah, dan sebagai siswa yang akan memasuki perguruan tinggi atau dunia kerja, penggunaan *gadget* menjadi sangat penting.

Dari penjelasan di atas, hal ini menjadi landasan bagi peneliti untuk meneliti keterkaitan peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Mengidentifikasi kaitan peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui karakteristik responden penelitian.
2. Mengidentifikasi distribusi frekuensi peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang.
3. Mengidentifikasi distribusi frekuensi penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang.
4. Menganalisis hubungan peran keluarga terhadap penggunaan *gadget* pada remaja di SMA Negeri 4 Palembang.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini menyajikan bukti ilmiah yang menunjukkan keterkaitan antara peran keluarga dan penggunaan *gadget* di kalangan remaja.

1.4.2 Manfaat Praktisi

1. Mengurangi penggunaan *gadget* pada remaja.
2. Meningkatkan peran keluarga dalam membatasi penggunaan *gadget* pada remaja.

1.4.3 Manfaat Peneliti

1. Dapat meningkatkan keterampilan edukasi terkait peran keluarga terhadap penggunaan *gadget*

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Nama	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan
Hidayatuladkia <i>et al.</i> 2021	Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan <i>Gadget</i> pada Anak Usia 11 Tahun.	Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengatur durasi penggunaan <i>gadget</i> . Mereka memperbolehkan anak menggunakan <i>gadget</i> ketika anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran daring.	Penelitian ini merupakan observasional analitik, sampel pada penelitian ini remaja, waktu dan tempat juga berbeda
Astuti, 2023.	Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri	Membatasi anak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain yaitu hanya hanya mengizinkan anak bermain <i>handphone</i> , baik itu di dalam rumah maupun di luar rumah selama 1 jam lebih 30 menit.	Penelitian ini merupakan observasional analitik, sampel pada penelitian ini remaja, waktu dan tempat juga berbeda.

Nama	Judul Penelitian	Hasil	Perbedaan
Dwiana Agnes <i>et al.</i> 2021	Hubungan Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Mata dengan Sikap Penggunaan <i>Gadget</i> yang Berlebihan di SD N 13 Engkasan Kalimantan Barat	Hasil Uji <i>Chi Square</i> adalah $\text{sig} = 0.000 < 0,05$, bedasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar dari responden memiliki pengetahuan yang cukup yaitu 30 orang (54,54%), mayoritas r responden mempunyai sikap yang positif sebanyak 36 orang (65,45 %).	Perbedaannya pada sampel penelitian ini remaja, waktu dan tempat juga berbeda.
Yanuansa <i>et al.</i> 2020	Pengurangan pengaruh negatif <i>gadget</i> pada remaja dan anak melalui workshop	Hasil penelitian menunjukkan adanya gejala dampak negatif yang tidak aman dialami oleh anak dan peran serta menjadi penentu utama dalam perkembangan dini anak anak terutama pengaruhnya terhadap penggunaan <i>gadget</i> .	Jenis penelitian, tempat, variabel waktu, populasi sampel dan penelitian.
Syifa <i>et al.</i> 2020.	Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini, anak yang menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku baik itu yang berdampak positif maupun berdampak negatif.	Jenis penelitian, tempat, variabel waktu, populasi sampel dan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tafsir. 2020. *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- APJII. 2024. Survei dan Penetrasi Perilaku Internet. Diakses pada 17 Oktober 2024, dari <https://survei.apjii.or.id/>
- Astawan, I. K. T. 2022. Implementasi *E-Filling System* sebagai Pusat Penyimpanan Data Perusahaan Medi Groups berbasis Cloud dengan menggunakan Aplikasi *Google One*. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi (JMASIF)*, 1(2), 41-51.
- Astuti Ria. 2023. Penggunaan *Gadget* dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5 No.1, Juni 2023. E-ISSN: 2716-2516.
- Bastian, R. (2020). Pengaruh sosialisasi dalam keluarga terhadap perkembangan sosial anak usia dini di masyarakat desa koto lamo sumatera barat. *Indonesian Journal Of Adult and Community Education*, 2(1), 16-25.
- Damayanti, R. A. M. 2017. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Pencapaian Tugas Perkembangan Anak Usia Remaja Awal SDN di Kecamatan Godean. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.
- Dwiana, A., Lestari, C., & Astuty, L. 2021. Hubungan Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Mata dengan Sikap Penggunaan *Gadget* yang Berlebihan di SD M 13 Engkasan Kalimantan Barat. *Journal of Health Research*, Vol 4 No 1. Maret 2021 (1 - 8). Doi 10.36419
- Dyah Sriwulujeng. 2017. Panduan Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter. Esensi Devisi : Erlangga
- Fitriyani, D., Irawan, G., Susanah, S., Husin, F., Mose, J. C., & Sukandar, H. 2015. Kajian kualitatif faktor-faktor yang memengaruhi pernikahan remaja perempuan. *Jurnal Pendidikan dan Pelayanan Kebidanan Indonesia*, 2(3), 38-44.
- Friedman, M. 2010. *Buku Ajar Keperawatan Keluarga Riset, Teori, dan Praktik*. Jakarta: EGC.
- Hayati, T. W. P. D., 2021. *Buku Ajar Keperawatan Keluarga*. 1 ed. Jawa Barat: CV. Jejak.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D 2021. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(3), 363-372. P-ISSN: 1979-7109 E-ISSN: 2615-4498.
- Irfannuddin. 2019. *Buku Ajar Sistematis Meneliti*. Jakarta: Penerbit Rayyana
- Irfan, I., Rahmasandi, R., Azhar, A., & Azmin, N. 2023. Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 1-7
- Jarot Wijanarko & Ester Setiawati. 2019. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai (Nuroniayah, 2023)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2018. Jakarta: Balai Pustaka
- Karwati, Lilis., Kurniawan, Didik & Anggraeni, Rena. 2020. "Pendampingan Orang Tua pada Anak Pengguna Gawai di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah PTK PNF*. 15 (1).33 –39.
- Khairani Fitri *et al.* 2024. Hubungan peran orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan. *Tropical Public Health Journal* Vol. 04, No. 01 (2024) 52-58. doi.org/10.32734/trophico.v4i1.15485

- Lau, J. T., Gross, D. L., Wu, A. M., Cheng, K. M., & Lau, M. M. 2017. *Incidence and predictive factors of Internet addiction among Chinese secondary school students in Hong Kong: a longitudinal study. Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology* 52, 657–667. <https://doi.org/10.1007/s00127-017-1356-2>
- Maharani, A., Zeifuddin, A., Safitri, D. A., Rosada, H. S., & Anshori, M. I. 2023. Kesejahteraan Mental Karyawan dalam Era Digital: Dampak Teknologi pada Kesejahteraan Mental Karyawan dan Upaya untuk Mengatasi Stres Digital. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Manajemen*, 2(4), 113-130.
- Mutmainnah, A. N., & Islam, N. 2019. Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku dan Intensitas Komunikasi Keluarga (Studi Kasus Kecamatan Soreang Kota Parepare). *KOMUNIDA: Media Komunikasi dan Dakwah*, 9(2), 143-160.
- Notoatmodjo, S. 2017. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Egc
- Nurrahmah, Sukamti, N., Fajariyah. 2024. Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Emosional pada Remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan. *Malahayati Health Student Journal*, 4(2). 2024. 623-636. P-ISSN: 2746-198X E-ISSN: 2746-3486
- Nuriyanto, A. 2020. *Perkesmas: Aplikasi Keperawatan Profesional di Puskesmas. Gmb-Indonesia*.
- Nuroniya, W., 2023. *Psikologi Keluarga*. Cirebon: CV. Zenius Publisher
- Palar, E., Onibala, F., & Oroh, W. 2018. Hubungan Peran Keluarga dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* pada Anak dengan Perilaku Anak dalam Penggunaan *Gadget* di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Ejournal keperawatan (e-Kp)*, Volume 6 Nomor 2, Agustus 2018
- Prayitno, S., Rusdianah, E., & Yuliana, F. 2024. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Sosial-Emosional pada Anak Usia Prasekolah 4-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(5), 2229-2238. doi.org/10.37287/jppp.v6i5.3323
- Pramudya Wardhani *et al.* 2024. Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional* Volume 6 Nomor 5, Oktober 2024 e-ISSN 2715-6885
- Ratuliu Mona. 2017. *Digital Parentthink*. Jakarta: PT Mizan Publika. Hlm 50-56
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *Fibonacci: jurnal pendidikan matematika dan matematika*, 4(1), 25-36.
- Rufaedah, E. A. 2020. Peranan pendidikan agama dalam keluarga terhadap pembentukan kepribadian anak-anak. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 1(1), 8-25.
- Sahriana, Nanang. 2019. Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini". *Jurnal Smart PAUD*. 2(1).60–66
- Sastraatmadja, A. H. M., Nurhasanah, D. P., Priyana, Y., & Supriandi, S. (2023). Peran Keluarga dalam Pendidikan Islam Guna Membentuk Generasi Islam yang Berkualitas di Jawa Tengah. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(10), 632-643.
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. 2023. E Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja. *IJCOSIN: Indonesian Journal of Community Service and Innovation*, 3(1), 64–71. doi.org/10.20895/ijco.sin.v3i1.919
- Subianto, J. 2013. Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam pembentukan

- karakter berkualitas. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2).
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Ulfiah, 2016. *Psikologi Keluarga Pemahaman Hakikat Keluarga dan Penanganan Problematika Rumah Tangga*. Bogor: Ghalia Indonesia .
- Windayani, N. L. I., & Putra, K. T. H. 2021. Pola Asuh Otoritatif Untuk Membentuk Karakter Anak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 173-182.
- Yannuansa, N., Kurniadi, H., Mutrofin, A., Ramadhani, R., & Samudra, A. (2020). Pengurangan Pengaruh Negatif Gadget pada Remaja dan Anak melalui Workshop. *ABIDUMASY Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 49-53.
- Yumarni, V. 2022. Pengaruh *Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107119. doi.org/10.47 783/literasiologi.v8i2.36
- Yunariyah, J. N. P. T. S. S. B., 2024. Penggunaan *Gadget dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban*. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 3(2944-2434), pp. 376-383.
- Zakiah Darajat. 2018. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Pt Bumi Aksara