



## **DAMPAK HANDPHONE TERHADAP ANAK - ANAK DI SDN DESA PALUH KURAU**

**Udi Syahputra**

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, STKIP Al Maksum Langkat  
*udisyahputra085@gmail.com*

### **Abstrak**

Perkembangan pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat dan menciptakan produk teknologi yang banyak memberikan manfaat dan mempermudah untuk manusia mengetahui ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Semua itu bisa didapatkan dengan menggunakan dalam mengakses melalui internet, salah satunya yang paling banyak berminat terhadap game online adalah anak-anak. Karena game online ini identik dengan bermain. Game online ini adalah sebuah gaya baru yang banyak peminatnya bahkan tua dan muda, dan saat ini banyak kita jumpai di daerah kerumunan warung yang menggunakan jaringan internet maupun itu di desa atau pun di kota. Dan mereka memfasilitasi internet agar menarik pelanggan. Di zaman dulu anak-anak hanya cumam mengenal permainan tradisional biasanya yang dimainkan kawan-kawan lainnya secara langsung seperti bermain kelereng dan petak umpet. Sedangkan permainannya sendiri pemikiran mereka sendiri. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut.

**Kata Kunci:** Handphone, Anak

### **A. PENDAHULUAN**

Kehidupan manusia dari kesederhanaan menjadi ke modernan yang meningkat pesat dalam kehidupan manusia. Saat ini dunia informasi tidak terlepas dari teknologi. Penggunaan teknologi oleh masyarakat seakan kehidupan yang baru menyempurnakan kebahagiaan yang nyata dalam diri manusia. Komunikasi yang dulu memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini datangnya teknologi semua menjadi berubah tanpa ribet dan sangat praktis dan tidak memakan waktu yang lama dengan munculnya teknologi yang semua manusia menggunakannya. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah gadget. Di awal kemunculannya, gadget hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini gadget bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba-lomba untuk memiliki gadget karena gadget bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya gadget sekaligus sebagai lifestyle (gaya hidup), tren, dan prestise (dalam Kogoya, 2015). Manusia adalah makhluk



sosial yg tak terlepas dari interaksi dan informasi untuk memudahkan jalinan hubungan antar manusia lainnya. Berkembangnya zaman manusia menciptakan sistem dan alat untuk mempermudah manusia berkomunikasi dengan cepat. Mulai dari instgram facebook dan whatsapp dll. alat komunikasi sudah semakin canggih dan semakin memudahkan manusia untuk berkomunikasi dan mendapatkan berbagai informasi dengan cepat serta hiburan seperti: musik, video, permainan dan lain-lain (dalam Simamora, 2016). Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengambil peningkatkan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet.

Handphone merupakan alat komunikasi yang sifatnya audio visual.sangat berperan dalam kehidupan sehari hari handphone yang canggih menggunakan fitur fitur yang sangat canggih membuat belajar anak semakin baik. Jika anak yang menggunakan handphone dengan baik untuk pembelajaran tidak masalah karena mereka akan menambah informasi dan wawasannya. Tapi jika anak salah menggunakan handphone maka akibat fatal karena anak anak akan keasyikan bermain game atau yg lain dan mengakibatkan si anak tidak fokus dalam pemebelajaran. Padahal anak SD seharusnya diberikan kebiasaan rutinitas dalam kegiatan pembelajaran sehinggah proses pertumbuhannya dan perkembangannya menjadi lebih baik. Perkembangan dan pertumbuhan siswa SD yang baik akan membuat mereka mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan. Menurut Jean Piaget (Slavin, 2011) Anak siswa SD berada pada tahap pemikiran operasional konkret sehingga membutuhkan penjelasan materi dengan memberikan contoh konkrit. Contoh konkrit ini diharapkan mampu membuat anak mengkonstruk ilmu pengetahuan sebelumnya dan apa yang diperolehnya dari panca indranya.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian yang di lakukan di desa paluh kurau SDN 104190 kemudian mengamati secara langsung perilaku anak terhadap teknologi serta literatur yang menelaah buku dan jurnal teknologi pendidikan. Penelitian ini membahas tentang pengertian gadget, perkembangan gadget, penyebab anak kecanduan gadget, serta dampak positif dan negative jika menggunakan gadget dan cara mencegah kecandua gadget pada anak, yang diharap semua paham bagaimana mengoptimalkan gadget pada kehidupan sehari-hari.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengertian Gadget Gadget ialah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Terdapat beberapa kategori gadget, antara



lain smartphone, laptop, tablet, kamera computer, dll. Tetapi orang sering dan senang menggunakan smartphone, karena bentuknya yang simple dan dapat dibawa kemana-mana dan dapat membantu berkomunikasi dengan jarak yang jauh. Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang memudahkan kehidupan manusia. Pada zaman serba canggih ini banyak diluaran sana berlomba-lomba untuk menciptakan aplikasi yang diharap memudahkan dalam bekerja maupun belajar, terutama pada kalangan mahasiswa dan dosen yang dituntut harus mahir dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat diakses oleh gadget. Perkembangan Gadget Perkembangan teknologi sudah meningkat sangat pesat, pada abad 21 teknologi sudah dibutuhkan oleh manusia untuk pendidikan, rumah tangga, sosial serta untuk memperoleh informasi. Sebelum adanya abad 21 teknologi sudah berkembang pada abad sebelumnya, pada masa pra-sejarahpun teknologi sudah berkembang tetapi pada masa itu yang berkembang hanyalah alat untuk mempertahankan diri seperti pedang.

Di zaman kuno teknologi yang berkembang ialah dalam bidang transportasi yaitu sudah adanya kapal laut. Pada abad pertengahan perkembangan yang ada ialah penemuan dalam bidang medis, militer, matematika serta astronomi yang ditandai dengan adanya mesin cetak dan avigasi kapal. Pada era revolusi industri inilah mulai adanya telepon, karena dengan adanya kemandirian-kemajuan ini, tentu semua orang bahkan semua kalangan tidak ingin ketinggalan dan ingin terus mengikuti zaman. Terlebih dalam bidang komunikasi dan informasi, terdapat banyak alat komunikasi yang sudah beredar luas seperti gadget yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik serta menghibur, orang dulu menggunakan wartel (warung telepon) untuk menghubungi saudara atau temannya yang jauh bahkan merencanakan pertemuan, namun mereka harus keluar rumah terlebih dahulu untuk dapat berkomunikasi jarak jauh tersebut karena wartel ditempatkan di lokasi-lokasi tertentu.

Terdapat pula kotak telpon yang digunakan anak-anak sekolah untuk mengabari orang tuanya untuk minta dijemput. Kemudian kotak telepon mulai ditinggalkan karena sudah terdapat telpon rumah, sehingga pada masa itu orang tidak perlu keluar rumah untuk sekedar berkomunikasi dan merencanakan pertemuan. Namun karena telpon rumah masih berkabel dan dirasa tidak praktis tidak bisa digunakan sambil mengerjakan pekerjaan di tempat atau dibagian rumah lainnya, kemudian muncul lah telpon rumah yang wireless atau telpon rumah yang tanpa kabel. Karena sifat manusia yang selalu tidak puas maka dikembangkanlah dengan dimunculkan telepon genggam yang ukuranya relatife kecil dan bisa dibawa kemana mana serta bisa digunakan untuk mengirim teks pesan , telepon genggam inilah yang hingga saat ini belum ditemukan penggantinya hanya tipe dan kualitasnya yang terus terusan di perbarui dengan fitur-fitur yang lebih banyak dan canggih. Pada awal mulanya telepon genggam digunakan untuk alat komunikasi jarak jauh. Dan tentunya agar dapat meringankan dan memudahkan seseorang untuk bekerja dimana saja dan kapan saja menggunakan telpon genggam tersebut. Telepon genggam awalnya hanya terkenal dengan dua macam warna saja yaitu warna hitam dan putih, fitur



didalamnya pun hanya bisa menelpon dan mengirim pesan teks saja, kemudian berkembang lagi dengan ditambahkan sedikit hiburan berupa game sederhana yang gambarnya masih terbilang kurang bagus namun bisa dikatakan lebih baik dari pada tidak ada hiburan sama sekali karena akan begitu membosankan jika hanya digunakan untuk telepon dan mengirim pesan teks saja, kemudian tak lama setelahnya muncullah telepon genggam dengan variasi warna yang beragam yang membuat tampilan menjadi lebih menarik, lalu telpon genggam. Dengan layar sentuh, kemudian pada abad 20 telpon genggam dilengkapi dengan fitur internet dan masih banyak lagi, sehingga pengguna telepon bisa melakukan banyak hal dengan telpon genggam saat ini selain dapat menelpon dan mengirim pesan teks, kini bisa digunakan sebagai sarana belajar, dapat juga sebagai sarana untuk mendapatkan informasi-informasi terkini, hiburan bahkan berbisnis. Karena segala kemudahan yang didapatkan dari menggunakan telepon genggam saat ini, orang-orang merasa dimanjakan sehingga tak perlu bersusah paya untuk sekedar mendapatkan informasi dari orang lain yang terpisah jarak. Sehingga tak heran jika banyak yang menggunakannya, pada generasi muda bahkan anak-anak yang masih belia. Pengguna gadget pada saat ini mulai tidak terkontrol, bisa dilihat bagaimana pengguna gadget lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget dari pada bercengkrama dengan anggota keluarganya yang lain. Berbagai dampak positif dan negatif tentunya ada. Sebenarnya pengaruh positif dan negatif yang ada pada gadget tergantung bagaimana diri seseorang memakai gadget tersebut untuk apa.

Orang tua sangat berperan penting didalam kemajuan teknologi saat ini. Gadget juga menjadi alat komunikasi dan alat pendidikan untuk anak. Namun terkadang banyak anak yang menyalahgunakan kegunaan gadget misalnya untuk bermain game, dan membuka situs yang tidak baik untuk dilihat untuk anak-anak seusia mereka, hal inilah yang menjadikan anak menjadi bermalasan dan merasa lebih seru bermain gadget untuk menghilangkan bosan dan rasa keingintahuan. Namun apabila penggunaan gadget terus-terusan dibiarkan, maka fungsi keluarga bisa saja beralih, dimana kedekatan orang tua dengan anak tersebut akan berkurang, yang mana biasanya orang tua menjadi pengasuh bagi sang anak, yang harusnya lebih dekat, yang harusnya berkomunikasi dan memberikan dukungan tidak lagi dirasakan maksimal oleh anak dan tergantikan oleh gadget, hal ini dapat menciptakan pola sikap yang lebih individual pada anak, dan anak-anak juga akan lupa dengan lingkungannya bahkan emosi anak akan luntur dikarenakan dia tidak dapat mengekspresikan emosinya akibat kecanduan bermain gadget. Sangat disayangkan banyak orang tua yang tidak sadar akan hal itu, bahkan menganggap wajar dan membiarkannya. Karena orang tua berfikir bahwa anak-anak pun akan mengikuti zaman maka dari itu kecanduan gadget dianggap sepele.

Penyebab Anak Kecanduan Gadget Setelah mengamati dan mewawancarai orang tua yang mempunyai anak dibawah umur bahkan balita, ternyata banyak yang sudah mulai kecanduan. Untuk anak SD awal mula kecanduan gadget setelah beredarnya covid-19 dan dihimbau untuk dirumah saja, ketika itu semua anak jarang main dengan teman-teman dan sekolah-sekolahpun



diadakan secara online yang mengharuskan anak menggunakan gadget dan secara tidak langsung dapat membiasakannya dengan gadget. Ketika ada tugas yang diberikan oleh gurunya anak tersebut tidak langsung mengerjakan tetapi membuka sosial media yang lain, yang dimana orang tua tidak tahu anak itu membuka yang lain selain tugas yang diberikan. Ketika tugas selesai dan tidak boleh bermain di luar pastinya anak akan merasa jenuh sehingga menggunakan gadgetnya untuk bermain game.

Karena terlalu asik bermain game sehingga lupa waktu maka semakin lama akhirnya dia menjadi kecanduan dengan game, jika gadget yang mereka gunakan saat bermain game di sita oleh orang tua mereka akan mengamuk dan nangis sampai gadget atau ponsel tersebut diberikan kembali. Selain itu, ketika ada tugas ataupun ujian anak pun jarang mau membaca buku tetapi langsung mencari jawaban di internet karena dirasa lebih cepat dan langsung menemukan jawabannya. Sehingga kemampuan menulis dan memahami pembelajaran sangat kurang, karena peran buku diganti oleh google. Terlebih saat pembelajaran online seperti saat ini, ketika ujian guru-guru lebih senang membuat soal menggunakan google formulir karena sangat mudah dalam

membuat dan merekap nilai setelah siswa mengerjakan soal tersebut. Kemudian untuk anak balita, awal mula kecanduan ketika orang tua ingin memperkenalkan banyak hal seperti, pengenalan nama dan suara hewan. Karena tidak semua orang tua memiliki waktu luang untuk mengajak anaknya melihat hewan-hewan di kebun binatang, jika tidak menggunakan teknologi maka pengetahuan si anak belum bisa berkembang dengan maksimal. Selain itu orang tua juga memperlihatkan video anak-anak yang sedang ngaji agar anaknya dapat mengikuti video tersebut. Untuk anak balita lebih gampang mengatur waktu kapan dia bermain dan kapan menggunakan hp, karena anak balita tersebut tidak dapat mengoperasikan hp dengan mahir. Jika terlalu lama dibiarkan, mereka akan menjadi pribadi yang introvert. Selain itu terdapat pula penyebab sang anak kecanduan gadget, antara lain:

1. Kesibukan orang tua dan seringnya melihat orang tua menggunakan gadget menjadi penyebab si anak kecanduan gadget, karena ketika si anak melihat orang tua sibuk bermain gadget entah untuk bekerja dan yang lainnya sehingga tidak mempunyai teman untuk bermain, anak tersebut akan merasa bosan serta jenuh. Yang anak kecil kakukan ketika jenuh dan bosan pasti menangis yang menyebabkan orang tua terganggu aktivitasnya, ketika itulah orang tua memberikan gadget agar si anak tidak merasa jenuh.
  2. Anak belum bisa mengendalikan diri sendiri tetap harus ada kontrol dari orang tua. Dan jika anak menangis menginginkan gadget sebaiknya orang tua mengalihkan dengan hal yang lain agar anak tidak terlalu bergantung dengan gadget.
  3. Fitur yang ada di gadget semakin lama semakin menarik, yang membuat orang tua ingin menunjukkan kepada anaknya. Tidak ada salahnya orang tua mengajarkan anaknya gadget karena zaman sekarang ini sangat membutuhkannya, tetapi tetap harus diawasi agar tidak kecanduan.
- Dampak Negatif dalam Menggunakan Gadget Dengan perkembangan dan kemajuan teknologi



yang pesat dan meluas saat ini. Rata rata penduduk di Indonesia ini sudah memiliki gadget berupa smartphone mulai dari golongan anak-anak sampai orang dewasa. Tidak ada salahnya jika orang tua memberikan fasilitas gadget pada anaknya. Karena tidak semua orang tua dapat mengawasi anaknya secara sempurna di rumah, apalagi yang kedua orang tuanya memiliki pekerjaan diluar rumah. Tujuan orang tua memberikan fasilitas hp kepada anak yaitu untuk menjaga komunikasi, memantau kegiatan anak jarak jauh serta anak tersebut tidak ketinggalan zaman. Tapi ketika orang tua lengah sedikit mengawasi dan memantau kegiatannya. Maka anak akan salah langkah dalam menggunakan gadget misalnya menggunakan gadget untuk hal yang tidak bermanfaat yang berakibat menurunkan kinerja otak anak serta membuat anak menjadi malas untuk belajar. Inilah dampak negatif yang terjadi pada penggunaan hp :

1. Terbuangnya waktu Saat anak sedang asik bermain hp terkadang banyak anak yang lupa akan tugasnya misalnya waktu sholat tertunda bahkan dilupakan, banyak juga anak yang lupa makan karena sudah asik dengan hpnya.
2. Lemahnya perkembangan otak Dengan asiknya anak bermain hp sampai seharian maka akan menghambat daya pikir anak untuk berkreasi.
3. Menurunnya norma agama dan pendidikan Disebabkan karena banyaknya aplikasi yang tidak sesuai dan lemahnya pengawasan orang tua.
4. Mengganggu kesehatan Karena dengan menggunakan hp terlalu lama maka akan mengganggu kesehatan terutama pada kesehatan mata serta menurunnya minat baca karena anak lebih tertarik pada game.
5. Timbulnya rasa individualisme Di zaman ini apa apa sudah bisa dilakukan dengan hp misalnya bermainpun anak-anak lebih tertarik dengan gadget. Mereka lebih asik bermain online, bermain bola pun dapat dilakukan menggunakan gadget dengan menginstal aplikasi yang ada.
6. Ketergantungan Anak menjadi ketergantungan dengan gadget, tanpa gadget mereka akan merasa kurang dan gelisah karena terbiasa melakukan hal apapun menggunakan gadget.
7. Timbulnya rasa malas Dengan adanya gadget anak menjadi banyak yang suka bermalasan, lupa belajar dan terkadang ada anak yang acuh tak acuh tidak membantu pekerjaan orang tuanya di rumah misalnya beres beres rumah karena mereka lebih asik bermain gadget.

#### **D. Pencegahan Agar Anak Tidak Kecanduan Bermain Gadget**

Penggunaan gadget pada anak terdapat sisi positif dan negative nya, namun apabila dari orang tua sendiri membiarkan anak terus terusan bermain ponselnya tentu akan tidak baik bagi anak itu sendiri, hal ini akan mempengaruhi aspek sosial dan budaya dimana mereka akan merasa asik dan melupakan perkembangan budaya yang ada di sekitarnya, anak akan terus berfokus pada gadgetnya selama berjam-jam berfokus dengan dunia maya sehingga tak heran banyak anak-anak yang meniru budaya kebarat-baratan karena pengaruh gadget yang dimainkan





dan penyajian yang ada didalam ponsel tersebut, sehingga apabila dibiarkan terus menerus moral bangsa akan menjadi rusak, rasa peduli terhadap bangsanya sendiri menjadi berkurang bahkan kebudayaan-kebudayaan daerah di bangsa ini bisa saja lenyap sebab masyarakatnya sejak dini sudah tidak meperdulikan atau tidak mengembangkan budaya yang ada. Maka agar anak-anak tidak kecanduan bermain gadget ada beberapa pencegahan yang bisa dilakukan yaitu: Pertama, tentu dari orang tua si anak itu sendiri perlu tegas dalam membatasi anak untuk menggunakan ponselnya seperti dengan mengawasi anak saat sedang bermain ponsel, misalnya jika waktu makan, sholat, tidur, sebaiknya ponsel anak di sita atau diambil sementara, sekalipun dia menangis, tetap harus bersikap tegas karna apabila dibiarkan dan dituruti akan terus manja bahkan menjadi anak yang tidak patuh dan tidak menghormati orang tua. Kemudian yang kedua, orang tua harus sering mengajak seorang anak berkomunikasi agar anak lebih dekat dengan orang tua, merasa lebih nyaman mengobrol dengan menjadi teman dan pendengar yang baik bagi anak sehingga anak tersebut tidak akan merasa kesepian dan orang tua pun menjadi banyak tau tentang keinginan atau kemauan anaknya, meskipun orang tua sibuk bekerja namun tetap harus meluangkan waktu sebentar untuk berkomunikasi dengan anak, dengan begitu orang tua juga dapat membantu anak mengembangkan komunikasinya dengan orang lain. Lalu ketiga, ajak anak liburan atau berrekreasi ke tempat alam saat waktu senggang seperti mengajak anak ke kebun binatang, pantai dan lain-lain agar anak lebih peka terhadap lingkungan dan alam sekitarnya, sekaligus menghilangkan penat karena kegiatan-kegiatan dirumah yang sama setiap harinya, dengan begitu anak pun akan lupa dengan gadgetnya dan menikmati liburannya serta menghiangkan penat dan rasa bosan yang dijalani setiap harinya dirumah. Dan yang terakhir, ajak anak untuk mengenal teman sebayanya, jika orang tua mempunyai anak laki-laki, orang tua harus membiarkan atau bahkan meminta anak untuk bermain dengan teman-temannya, seperti bermain dengan anak-anak di lingkungan sekitar rumah, misalnya bermain sepak bola, kelereng, dan lain-lain, jika mempunyai anak perempuan biarkan dia bermain masakmasakan, boneka-bonekan, dan lain-lain dengan begitu anak-anak akan lupa akan ponselnya, namun orang tua juga tetap harus memastikan bahwa anak mereka bermain pada lingkungan yang tepat, karena teman sebaya juga dapat berpengaruh pada pembentukan karakter anak.

## **E. KESIMPULAN**

Terdapat banyak sekali anak yang kecanduan teknologi, terlebih di zaman sekarang yang semakin lama teknologi semakin berkembang. Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu tidak akan ada habisnya. Sehingga teknologi tersebut menjadi bagian dari manusia, tanpa teknologi manusia tidak akan berkembang. Banyak manfaat yang dapat kita rasakan ketika teknologi sudah berkembang tetapi tidak semua orang menggunakan teknologi tersebut dengan bijak. Terdapat beberapa orang menggunakan teknologi untuk menggali ilmu untuk menambah pengetahuan tetapi ada pula orang yang menggunakan teknologi hanya untuk bermain game dan pengisi waktu luang saja. Dengan teknologi kita akan lebih mudah mendapatkan informasi yang



ingin kita ketahui, tetapi dengan teknologi pula kita akan kecanduan bermain game dan lain-lain. Itu semua tergantung cara kita memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang ada.

Untuk anakanak dibawah umur, orang tualah yang bertanggung jawab dalam mengatur waktu anak mereka kapan menggunakan teknologi untuk belajar dan kapan untuk bermain agar anak tersebut tetap mau belajar tetapi tidak terbebani. Terkadang ketika mereka diberikan gadget untuk belajar, malah menggunakannya untuk hal lain sehingga dapat membuat anak kecanduan. Tetapi ketika dibiarkan terlalu lama maka akan mengganggu kehidupannya yang akan berakibat buruk kedepannya, seperti anak akan mengalami melemahnya perkembangan otak, menjadi pribadi yang introverted, dan akan lebih tertutup karena mereka tidak dibiasakan dalam mengobrol. Selain itu dapat pula menjadikan anak menjadi pribadi yang individualisme yang mengakibatkan anak tidak mempunyai teman.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Antonius Simamora. (2016). Persepsi Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung.

Yusufhadi Miarso (2004). MENYEMAI BENIH TEKNOLOGI PENDIDIKAN. Jakarta : Prenadamedia Group.

Edi Subkhan (2016). SEJARAH DAN PARADIKMA TEKNOLOGI PENDIDIKAN Untuk Perubahan Sosial. Jakarta : Prenadamedia Group.

Derry Iswidharmanjaya, Beranda Agency (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget. Bisakimia.

Usep Kusniawan (2016). Buku Pengembangan Media Pengembangan Anak. Malang : Gunung Samudera.

Jonathan. Dkk (2015). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya

Hastuti (2012).Psikolog Perkembangan Anak. Yogyakarta: Tugu Publisher.