

**PENGARUH GADGET TERHADAP KESEHATAN MAHASISWA ILMU PERPUSTAKAAN DAN
INFORMASI ISLAM ANGKATAN 2022**

LAPORAN PENELITIAN MANDIRI

HJ.JUAIRIAH

MAHASISWA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PRODI ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan penelitian oleh Prof. Dr.H. Juairiah, M.Pd dan mahasiswa ini selesai pada
bulan Mei 2024

Mengetahui

Dekan FTK



Dr. H. Hamdan, M.Pd

HASIL CEK PLAGIASI

Laporan Penelitian Mandiri

Judul: "PENGARUH GADGET TERHADAP KESEHATAN MAHASISWA ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI ISLAM ANGKATAN 2022

Nama Peneliti: Prof. Dr.H.Juairiah, M.Pd dan mahasiswa IPII

Tempat Penelitian: Prodi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin

Laporan penelitian ini selesai pada : Bulan Mei 2024

Hasil Cek Plagiasi: 5%

LEMBAR CEK PLAGIASI

DAFTAR ISI

	HALAMAN
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	2
2. Rumusan Masalah	4
3. Tujuan Penelitian	5
4. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Gadget	6
B. Ragam Gadget	7
C. Manfaat Gadget	9
D. Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Manusia	9
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	11
B. Data dan Sumber Data	11
C. Teknik Pengumpulan Data	11
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data	12
B. Pembahasan	16
BAB V PENUTUP	
1. Simpulan	19
2. Saran-saran	19
DAFTAR PUSTAKA	20

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan perkembangan teknologi sangat membantu dalam kegiatan manusia dalam kegiatan sehari-hari. Penggunaan teknologi sangat membantu manusia untuk lebih cepat menyelesaikan suatu pekerjaan. Kini penggunaan teknologi tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan manusia dan sekarang manusia sangat bergantung pada teknologi.

Kemajuan perkembangan teknologi saat ini sangat berdampak bagi kehidupan manusia, baik di negara yang sedang berkembang atau di negara yang sudah maju, terutama informasi dan komunikasi (Taopan, Oedjoe., dan Sogen, 2019). Salah satu alat teknologi pada bidang informasi dan komunikasi adalah gadget. Gadget merupakan teknologi modern terkenal yang digunakan seseorang, seperti laptop, komputer, smart phone, dan lain-lain (Subarkah, 2019). Gadget merupakan barang atau alat elektronik yang update tiap hari untuk menyesuaikan kebutuhan manusia seiring dengan perkembangan zaman.

Dulu, jika seseorang ingin mengirim pesan kepada orang lain harus mengirim surat terlebih dahulu dan memerlukan waktu lama sampai diterima oleh yang bersangkutan. Berkat kemajuan teknologi saat ini, hanya dalam hitungan detik saja pesan tersebut sudah terkirim kepada penerima.

Pada kemajuan teknologi saat ini, gadget bukan hanya sebagai alat komunikasi dan kirim pesan saja, tetapi juga sebagai media mencari informasi, media belajar, dan media hiburan. Fitur-fitur umum pada gadget, yaitu internet, kamera, video call, telepon, email, SMS, WIFI, Bluetooth, Games, MP3, dan lain-lain (Junierissa, Marpaung, 2018, 55-64).

Dari fitur-fitur di atas, banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan dari penggunaan gadget. Namun, seringkali penggunaan gadget menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak, remaja, orang dewasa, siswa, dan mahasiswa, seperti temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Agustina, Erik, dan Ika (2022). Mereka menemukan kerap kali acuh tak acuh, bertindak tidak sopan, enggan membantu orang lain, suka marah-marah, berkata kasar, dan tidak menghormati orang lain. Bahkan dampak negative ketika salah penggunaan gadget bagi seseorang dapat membahayakan kesehatan, rawan terhadap tindak kejahatan, perubahan perilaku, dan pemborosan.

Mahasiswa dengan gadget adalah kesatuan yang tidak bias dipisahkan dan juga merupakan suatu kebutuhan. Penggunaan gadget dalam perkuliahan sangat memudahkan mahasiswa dalam menjalankan kegiatan perkuliahan. Selain itu juga, berfungsi sebagai alat komunikasi kepada sesama teman ataupun orang lain.

Kita sering melihat mahasiswa yang menggunakan gadget pada saat perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Penggunaan gadget bagi mahasiswa bisa memberikan dampak positif maupun negatif. Salah satu manfaat positif penggunaan gadget bagi mahasiswa adalah membantu mahasiswa dalam perkuliahan, seperti mengirim atau

menerima tugas, mengerjakan tugas, mengumpulkannya, mencari informasi atau referensi tugas perkuliahan.

Menggunakan gadget dengan baik sangat membantu dan sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam perkuliahan. Namun, penggunaan gadget tersebut khususnya mahasiswa merupakan suatu tantangan karena penggunaan benda ini mengakibatkan malas belajar, sehingga mahasiswa terus-menerus akan memainkan gadgetnya atau bahkan mereka akan kecanduan terhadap kebiasaan yang ia lakukan dan mereka akan lupa dengan kewajiban terhadap dirinya untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Jenis gadget apa sajakah yang digunakan mahasiswa terhadap kesehatan mahasiswa IPII angkatan 2022?
2. Berapa lama penggunaan gadget dalam sekali pakai?
3. Apa sajakah yang dirasakan oleh mahasiswa pada saat menggunakan gadget?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui jenis gadget yang digunakan oleh mahasiswa IPII angkatan 2022
2. Mengetahui lama penggunaan gadget dalam sekali pakai
3. Mengetahui pengaruh gadget terhadap tubuh mahasiswa

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan mahasiswa agar bijak dalam menggunakan gadget
2. Agar mahasiswa dapat mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk dalam penggunaan gadget
3. Agar dapat menjadikan mahasiswa yang baik terhadap pribadinya tanpa ketergantungan gadget.

BAB 11

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Gadget

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki berbagai fungsi khusus. Selain itu, gadget juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat berbagai aplikasi. Aplikasi ini kemudian dijadikan sebagai sumber informasi, jejaring sosial, hobi, kreativitas dan lain-lain.

Alat teknologi itu juga mempermudah seseorang untuk berbagai aktivitas. Melalui aplikasi yang terhubung dengan koneksi internet, hingga saat ini, gadget membantu kebutuhan manusia, seperti pada penjualan barang, membeli, mencari teman, dan bekerja. Jadi, gadget merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang memiliki banyak fungsi.

Perbedaan gadget dengan benda elektronik lainnya adalah pembaharuan. Saat ini, gadget terus diperbaharui untuk berbagai kebutuhan manusia. Bahkan, gadget atau gawai juga berfungsi sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, untuk mendengarkan musik, dan lain-lain. Tidak hanya itu, gadget juga digunakan sebagai sarana belajar secara daring ataupun luring.

Beberapa pakar mendefinisikan tentang gadget, seperti berikut.

1. Arifin (2022) mengemukakan bahwa istilah gadget diambil dari Bahasa Inggris dengan arti sebuah perangkat mini yang memiliki manfaat dan kegunaan khusus untuk mendapatkan informasi baru melalui sebuah teknologi atau fitur yang memudahkan aktivitas manusia.
2. Pudyastuti, Rita Rena., dan Kariyadi. (2023) mengemukakan bahwa gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.

3. Merriam webster (dalam buku R.Agusli) mengemukakan bahwa gadget adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis, tetapi sering diketahui sebagai hal baru.
4. Derry mengemukakan bahwa gadget merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

B. Ragam Gadget

Di antara ragam gadget adalah seperti berikut.

1. Gadget dinamakan juga dengan tablet

Laptop merupakan salah satu bentuk modifikasi dari Komputer PC. Yang dimaksud dengan tablet adalah salah satu bentuk modifikasi dari laptop. Rata-rata bentuk tablet sangat mini dan simpel yang sangat mudah dibawa ke mana-mana, tetapi memegang peranan yang sifatnya kompleks menyerupai laptop.

2. Gadget dinamakan juga dengan handphone atau headshet

Ini adalah menjadi salah satu cara tepat guna menikmati semua jenis musik, yaitu dengan mengaplikasikan gadget bernama headphone atau headshet. Yang digunakan untuk mendengarkan musik. Musik dengan memakai gadget ini terbilang lebih mantap dan tenang (suara yang dikeluarkan lebih merdu). Memakai headphone atau headshet ketika sedang mendengarkan musik, tidak akan mengganggu orang lain dan menghindarkan orang lain dari kebisingan.

3. Gadget dinamakan juga dengan handphone

Alat ini adalah salah satu jenis gadget terpopuler pada hampir semua kalangan masyarakat dari usia dewasa hingga anak-anak. Semua orang mengenal fungsi utama handphone, yaitu sebagai alat komunikasi yang saat ini mengalami perkembangan zaman dengan bertambahnya fungsi lain, yaitu sebagai media untuk mencari informasi, game, kamera, dan yang lainnya.

4. Gadget dinamakan juga dengan laptop

Ini adalah sebagai salah satu bentuk modifikasi dari komputer PC, sehingga menjadi lebih sederhana dan mudah untuk di bawa ke mana-mana. Laptop saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan ditandai bermunculan merk-merk terbaru dengan dilengkapi oleh teknologi yang semakin canggih di masa depan.

5. Gadget dinamakan juga dengan kamera digital

Perangkat yang satu ini mempunyai fungsi utama sebagai media untuk melakukan potret ke objek-objek yang diinginkan. Memiliki beberapa upgrade yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman dan bahkan mulai memunculkan istilah action cam.

C. Manfaat Gadget

Manfaat gadget itu banyak sekali, di antaranya adalah memudahkan kita untuk berkomunikasi tanpa harus mengenal jarak. Selain itu, sebagai akses informasi. Keberadaan gadget memudahkan pengguna untuk mengakses informasi, mempercepat

pencarian sisi positif gadget yaitu untuk mempercepat pencarian, membantu bisnis dan juga bekerja. Gadget dapat diisi dengan berbagai aplikasi dan juga aktivitas sehari-hari.

D. Pengaruh Gagget terhadap Kesehatan Manusia

Banyak sudah penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget baik terhadap pembelajaran, maupun terhadap kesehatan manusia. Pengaruh negatif terhadap kesehatan manusia, seperti yang akan dikemukakan di bawah ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muthmainah,dkk (2022) dengan judul penelitiannya “Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mata Mahasiswa Biologi Universitas Negeri Padang” yang disajikan dalam Seminar Nasional Biologi yang dimuat dalamProsiding. Penelitian ini dilakukan terhadap 50 orang mahasiswa. Adapun temuannya adalah Kebanyakan mata mahasiswa terganggu karena mereka menggunakan Komputer atau laptop dan HP.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bachri, dkk (2023) dengan judul penelitian “Bahaya Gadget bagi Kesehatan. Penelitiannya dilakukan pada siswa SDN 02 Aur Kuning Lombok Tengah NTB. Adapun temuannya yang khusus berkaitan dengan kesehatan adalah sebagai berikut. Pertama, anak mudah tersinggung dan agresif ketika tidak dibolehkan bermain gadget. Kedua, kurang banyak gerak. Ketiga, perkembangan anak terganggu. Keempat, kurang mendapat sinar matahari, sehingga terganggu kesehatannya. Kelima, terdapat gangguan pada aktivitas berbicara. Keenam, ada gangguan pada mata. Ketujuh, penurunan fungsi otak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Priadi, dkk (2021), dengan judul penelitiannya “Literature Review Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih terhadap Kesehatan

Mental Anak:. Penelitian ini dilakukan selama 10 tahun terakhir dari tahun 2011-2021. Dari 3 buah artikel yang diteliti yang sesuai dengan kriteria inklusi ditemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget berlebih terhadap kesehatan mental anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif karena hanya mencari rerata saja tanpa menggunakan perhitungan statistik, seperti product moment dan yang lainnya. Dari jawaban responden pada angket yang diberikan, lalu dihitung jumlah yang memilih di antara jawaban pertanyaan yang diberikan apakah memilih jawaban A,B, atau C.

B. Data dan Sumber Data

Data penelitian ini berupa jenis gadget yang dimiliki mahasiswa, lama menggunakannya, dan pengaruhnya terhadap kesehatan mahasiswa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan IPII22A

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan yang diberikan sebanyak 8 pertanyaan, yaitu tentang merk gadget, lama penggunaan gadget, sakit kepala, sakit mata, bergadang, sakit punggung, ingat makan, pegal pada tangan ketika menggunakan gadget.

BAB IV

PENYAJIAN DATA

Dari hasil penelitian yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada mahasiswa IPII 22 A melalui Google Form yang dijawab oleh 24 responden, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1: Merk Gadget yang Digunakan

Nomor	Merk Gadget	F	P
1.	Samsung	5	21,7 %
2.	Xiaomi	1	4,3 %
3.	Vivo	2	8,7 %
4.	Oppo	5	21,7%
5.	RealMe	3	13%
6.	iPhone	8	34,8%
7.	Jumlah	24	100

Berdasarkan data di atas, kebanyakan mahasiswa menggunakan Iphone, Cuma masalah merk pada dasarnya tidak jauh berbeda antara satu dengan yang lain ketika digunakan.

Berikut akan disajikan lama penggunaan Gadget oleh responden, seperti di bawah ini.

Tabel: 1.2 Penggunaan Gadget

Nomor	Lama penggunaan	F	P
1.	1-2 jam	0	0%
2.	3-4 jam	5	21,7%
3.	Lebih dari 5 jam	19	78%
	jumlah	24	100%

Kebanyakan responden pada tabel di atas menggunakan gadget lebih dari 5 jam setiap hari.

Tabel 1.4: Sakit Kepala yang Dirasakan oleh Responden pada Saat Menggunakan Gadget

Nomor	Kategori	F	P
1.	Sering	2	8,7
2.	Kadang-kadang	17	73,95
3.	Tidak pernah	5	21,75
	Jumlah	24	100

Tabel diatas dapat dikemukakan bahwa kebanyakan responden hanya kadang-kadang saja sakit kepala.

Tabel 1.5: Ketika Lama Menggunakan Gadget Mereka Merasakan Sakit Mata

Nomor	Kategori	F	P
1.	Sering	2	8,7
2.	Kadang-kadang	17	73,95
3.	Tidak pernah	5	21,75
	Jumlah	24	100

Kebanyakan responden pada tabel 1.5 di atas hanya kadang-kadang saja merasakan sakit mata.

Tabel 1.6: Frekuensi Menggunakan Gadget untuk Bergadang

Nomor	Kategori	F	P
1.	Sering	5	21,7
2.	Kadang-kadang	16	68,6
3.	Tidak pernah	3	13
	Jumlah	24	100

Kebanyakan responden menjawab pada tabel di atas hanya kadang-kadang dengan tujuan untuk bergadang menggunakan gadget.

Tabel 1.7: Menggunakan Gadget Mengakibatkan Pegal pada Tangan

Nomor	Kategori	F	P
1.	Sering	7	30,45
2.	Kadang-kadang	12	52.2
3.	Tidak pernah	5	21,7
	Jumlah	24	100

Responden terbanyak pada data di atas menjawab dengan merasakan pegal pada tangan

Tabel 1.8: Menggunakan Gadget Mengakibatkan Sakit Punggung

Nomor	Kategori	F	P
1.	Sering	3	13,05
2.	Kadang-kadang	13	56.55
3.	Tidak pernah	8	34.8
	Jumlah	24	100

Responden menjawab bahwa kebanyakan mereka kadang-kadang sakit pinggang.

Tabel 1.9: tidak Ingat Makan Ketika Asyik Menggunakan Gadget

Nomor	Kategori	F	P
1.	Sering	4	17.4

2.	Kadang-kadang	9	39.15
3.	Tidak pernah	11	47.85
	Jumlah	24	100

Yang terbanyak dari responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah lupa untuk makan bila sampai waktunya.

b. Pembahasan

1. Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mahasiswa

Data menunjukkan bahwa merk gadget yang digunakan oleh responden terbanyak adalah Iphone sebanyak 34,8%. Angka ini masih kurang dari 50%. Memang merk ini memiliki banyak fitur-fitur dibandingkan merk lainnya. Kelebihannya adalah (1) build qualitynya bagus, (2) performa mulus dan kencang, (3) ios selalu up to date, (4) lebih aman, (5) hasil kamera yang lebih baik, (6) harga jual iphone bekas tinggi, (www.bhinneka.com).

Waktu penggunaan gadget sebagian besar responden menjawab lebih dari 5 jam. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak biasa lepas dari gadget. Penggunaan gadget yang lebih dari 5 jam, sangat berpengaruh terhadap kesehatan responden, seperti berikut.

A sakit kepala

Berdasarkan data yang diperoleh dari responden, terdapat 8,7 % mahasiswa sering merasa sakit kepala karena terlalu lama menggunakan gadget, yang terbanyak mereka menjawab kadang-kadang merasa sakit kepala karena terlalu lama menggunakan gadget (lihat tabel 1.4).

b. sakit Mata

Data yang ditemukan adalah kebanyakan mahasiswa kadang-kadang merasa sakit mata saat lama menggunakan gadget. Paling sedikit dari responden menjawab bahwa mereka sering merasa sakit mata (lihat tabel 1.5)

c. begadang

Hasil menunjukkan bahwa 68,7 % responden hanya kadang-kadang menggunakan gadget sampai larut malam atau begadang bersama gadget sebagai hiburan bagi mereka (lihat tabel 1.6).

d. pegal pada tangan

Para responden menjawab bahwa mereka hanya kadang-kadang saja merasa pegal pada tangan (52,2%) lihat tabel 1.7).

E. Sakit Punggung

Paparan data menunjukkan bahwa sebanyak 56,55% responden menjawab hanya kadang-kadang saja merasakan sakit pinggang (lihat tabel 1.8).

F Tidak Ingat Makan

Para responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah tidak ingat makan (47.85%).

Dengan demikian, bila sudah tiba jam makan, mereka berhenti menggunakan gadget.

Dalam sebuah penelitian, Arifin (2022) menyatakan bahwa dampak buruk menggunakan gadget secara berlebihan dapat merusak mata, mengubah postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat istirahat, dan merusak otak. Jika hal tersebut dihubungkan dengan hasil penelitian ini, penggunaan gadget lebih dari 5 jam, akan menimbulkan pengaruh terhadap kesehatan seseorang, seperti sakit mata. Dengan demikian, akan menimbulkan penurunan penglihatan seseorang. Selain itu, jika banyak menggunakan gadget, yaitu banyak bergadang juga berpengaruh terhadap kondisi fisik seseorang, seperti tubuh terasa lelah sehingga menurunkan daya tahan tubuh.

BAB 5

PENUTUP

1. Simpulan

Perkembangan teknologi, seperti gadget dapat menimbulkan dampak besar terhadap seseorang terutama terhadap mahasiswa. Penggunaan gadget selain berdampak pada pembelajaran, juga berdampak terhadap kesehatan mahasiswa. Penggunaan gadget yang berlebihan pada mahasiswa dapat berakibat buruk terhadap indra, fisik, dan organ lainnya.

2. Saran-saran

Untuk pengguna gadget, jika hanya untuk hiburan saja, sebaiknya dikurangi karena jika ketergantungan akan gadget biasa menurunkan sistem imun.

Daftar Pustaka

Agustina, Intan Muna., Erik Aditia Ismaya., Ika Ari Pratiwi. 2022. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Karakter Peduli Sosial Anak*. Jurnal Basicedu vol.6 No.2 Pages 1500-3199.

- Arifin, febrian. 2022. *Dampak Pemanfaatan Teknologi Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, (online), Vol. I, No.1 (<http://journal.mahesacenter.org>, diakses 17 Juni 2023).
- Bachri, NS Yasherly., Mira Safrina., Fauzi Azima., dan Helen Arina Putri. 2023. *Literature Review: Penggunaan Gadget Berlebih terhadap Kesehatan Mental Anak*. E Join jurnal Pengabdian Masyarakat online ISSN 2985-5322 September 2023 Volume 1 No.9 Lombok tengah NTB.
- Derry. Iswidharmanjaya. 2014. *Bila si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak kecanduan Gadget*. Bisakimia. Volume 1. (<https://books.google.co.id>).
- Marpaung, Junierissa. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*. Jurnal Kopasta 5 (2):55-64,
- Muthmainah, Azizah., Nurul Aulia., Nur Hajijah., Yusni Atifah. 2022. *Pengaruh Gadget terhadap Kesehatan Mata Mahasiswa Biologi Universitas Negeri Padang*. Prosiding Seminar Nasional Biologi 4. Volume 2 no.2 2022 (Seminar biologi.fmipa.unp.ac.id/index.php/prosiding/article/view/521
- Priadi,Anwar., Tenang Aristina., Nunung Rahmawati.,dan Yayang Hagustian. 2021. *Literature Review Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebih terhadap Kesehatan Mental Anak*. Jurnal Keperawatan Akademi Keperawatan YKY Yogyakarta. Volume 13 No. 2 (2021)ISSN 2356-265x.
- Pudyastuti, Rita rena., dan Kariyadi. 2023. *Penggunaan Gadget bagi Anak*. Lombok Tengah NTB. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- R, Agusli. *Panduan Koneksi Internet 3 G dan HSDPA di Handphone & Komputer* (Jakarta: Mediakita, 2008), 12.
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Tangerang. Rausyan Fikr Jurnal Pemikiran dan Pencerahan ISSN 1979-0074 e-issn 2580-5940. Vol 15 no 1.

Taopan, Yana F., Mintje Ratoe oedjoe., dan Andy Nabu Sogen, Maret 2019. *Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran. Jurnal Undikma issn (online)2442-7667. Volume 5 No 1. Email:jlppm@ikip mataram.ac.id

www.bhinneka.com. *10 Kelebihan dan Kekurangan iPhone disbanding Android*.