

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DAN
FENOMENA GAME *ONLINE* TERHADAP KARAKTER
SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3
SUNGAI TEBELIAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial

Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan



DISUSUN OLEH:

RICI RIKARDUS UCOK.A

NIM: 211702736

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rici Rikardus Ucok. A
NIM : 211702736
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Analisi Dampak Penggunaan *Gadget* dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 25 Maret 2025

Pembimbing I



Mardawani, M.Pd
NUPTK. 4548761662230183

Pembimbing II



Fusnika, M.Pd
NUPTK. 6247762664210103

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Analisis Dampak Penggunaan Gadget dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian**” yang disusun oleh :

Nama : Rici Rikardus Ucok. A

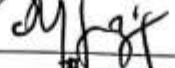
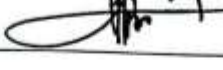
NIM : 211702736

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Kamis, tanggal 27 Maret 2025

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Herpanus, S.P., M.A., Ph. D	Penguji I	
2	Dr. Sapto Purnomo, M.Pd	Penguji II	
3	Mardawani, M.Pd	Pembimbing I	
4	Fusnika, M.Pd	Pembimbing	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa




Didin Syafruddin, SP., M.Si
NUPTK. 4538744645200012



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: kemahasiswaanstkipersada@gmail.com Website: www.kmhs.stkipersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA
Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Rici Rikardus Ucok. A

NIM : 211702736

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1	12 Desember 2024	Perbaiki cover proposal, kata pengantar dan latar belakang	
2	19 Desember 2024	Perbaiki rumusan masalah, definisi istilah dan teori-teori yang digunakan	
3	7 Januari 2025	Tambahkan 1 variabel di judul dan perbaiki BAB II dan tambahkan teori	
4	10 Januari 2025	Perbaiki kajian yang relevan dan tambahkan teori	
5	14 Januari 2025	Perbaiki kerangka berpikir dan lampiran	
6	12 Februari 2025	ACC Proposal Skripsi	
7	3 Maret 2025	Tata tulis diperhatikan lagi, BAB IV pembahasan hasil perlu diperdalam lagi	
8	5 Maret 2025	Untuk pengutipan teori diperhatikan lagi, buat tabel reduksi data	
9	11 Maret 2025	Untuk menyusun BAB IV deskripsi data buat dilampiran tabel reduksi data	

10	13 Maret 2025	Untuk hasil wawancara yang asli ditambahkan, pembahasan berupa deskripsi hasil lapangan dikomentari oleh peneliti menggunakan analisa	
11	17 Maret 2025	Keabsahan data yang digunakan apa, tambahkan pendapat para ahli di BAB IV, kata kunci abstrak diperbaiki	
12	20 Maret 2025	Reduksi data lihat contoh terdahulu, tabel lihat panduan untuk BAB IV	
13	24 Maret 2025	ACC Skripsi	

Pembimbing I



Mardawati, M.Pd

NUPTK. 4548761662230183



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: kemahasiswaanstkipersada@gmail.com Website: www.kmhs.stkipersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING KEDUA
Hasil Konsultasi Mahasiswa

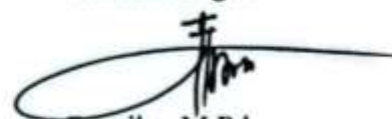
Nama : Rici Rikardus Ucok. A

NIM : 211702736

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1	17 Januari 2025	Perbaikan tata tulis, BAB III Sesuaikan dengan pedoman	
2	21 Januari 2025	Perbaikan teknik analisis data	
3	25 Januari 2025	Tambahkan lampiran dan lengkapi data-data siswa termasuk buku kasus siswa	
4	3 Februari 2025	Perbaikan instrumen dan sesuaikan dengan pedoman	
5	4 Februari 2025	Perbaikan tata tulis dan tambahkan teori	
6	11 Februari 2025	Tata tulis dicek kembali	
7	12 Februari 2025	ACC Proposal Skripsi	
8	3 Maret 2025	Deskripsi hasil observasi ditambahkan, tata tulis diperhatikan lagi	
9	6 Maret 2025	Hasil wawancara harus ada pointnya	

10	12 Maret 2025	Deskripsi hasil dokumentasi lihat penelitian terdahulu, pembahasan hasil penelitian diperbaiki sesuai dengan rumusan masalah	A
11	14 Maret 2025	Kesimpulan dicek kembali pada pint 2 hasil wawancara dan cara mereduksi data	A
12	18 Maret 2025	Lampiran biodata dilengkapi, hasil mentah wawancara moto dan persembahan menggunakan bahasa baik dan benar	A
13	20 Maret 2025	Tata tulis diperhatikan lagi, abstrak diperbaiki lagi dan lihat pedoman	A
14	24 Maret 2025	ACC Skripsi	A

Pembimbing II



Fusnika, M.Pd

NUPTK. 6247762664210103

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar serjan, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di sekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan peneliti saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbeneran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangsi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sangsi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 24 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Rici Rikardus Ucok. A

NIM. 211702736

MOTTO

“Tanpa Kata Malas Kerjakan Tanpa Nanti. Tidak ada alasan untuk menunda atau merasa malas, lakukanlah sesuatu dengan segera dan penuh semangat karena menunda adalah penyakit”

(Rici Rikardus Ucok. A)

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya Proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu angap Rumit”

(Edwar Satria)

“Apapun masalah yang kamu alami, secapek apapun kamu dalam menghadapi gempuran yang dunia berikan padamu. Tetaplah ingat bahwa Dia ada dan selalu menunggumu”

(Matius 11 : 28)

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Tetap berjuang ya!”

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat penyertaan dan anugerah-Nya peneliti bisa menyelesaikan semua proses dalam penulisan skripsi ini, sehingga bisa menghantarkan saya mendapat gelar sarjana pendidikan. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku. Untuk karya yang sederhana ini, maka peneliti persembahkan untuk:

1. Bapak Matius Kasim (Alm), seseorang yang biasa saya sebut ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Beliau memang tidak sempat menyaksikan secara langsung proses perkuliahan peneliti hingga sampai di titik ini. Banyak hal menyakitkan yang peneliti lalui, tanpa sosok ayah peneliti babak belur dihajar kenyataan yang terkadang tidak sejalan. Tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terimakasih atas kehidupan yang ayah berikan. Maka, tulisan ini peneliti persembahkan untuk Ayah Matius Kasim Pahlawan Tanpa Tanda Jasa.
2. Pintu surgaku ibunda Kasilawati Siah, perempuan hebat yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orang tua bagi anak-anaknya. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang dan selalu berjuang supaya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada pada saat posisi ini.
3. Kepada kakak pertama saya Daria Astuti dan suaminya Andreas Lisa dan kakak kedua saya Lara Rapika serta suaminya, terimakasih banyak atas dukungannya secara moril dan materil, terimakasih juga segala motivasi dan

dukungannya yang diberikan kepada peneliti sehingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

4. Keluarga Besar Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Ibu Bapak Dosen yang peneliti hormati yang senantiasa memberikan ilmu, nasihat, dan motivasi yang sangat berguna selama ini, khususnya kedua pembimbing saya yaitu Ibu Mardawani, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Fusnika, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua saya.
5. Untuk diri saya sendiri Rici Rikardus Ucok. A yang akrab disapa Ucok, Terimakasih sudah bertahan sejauh ini apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap segala prosesnya yang biasa dibilang tidak mudah. Meski sering putus asa dengan apa yang sedang dicoba, tetaplah menjadi manusia yang selalu ingin mencoba, berbahagialah dimanapun kamu berada. *God thank you for being me independent, i know there are more great ones but i'm proud of this achievement.*

Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang sudah memberi bantuannya semoga Tuhan yang Maha Esa membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat menambahkan wawasan dan bermanfaat baik bagi penulis dan pembaca.

ABSTRAK

Rici Rikardus Ucok. A, 2025, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian*, Skripsi, Program Studi PPKn STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Pembimbing I: Mardawani, M.Pd, Pembimbing II: Fusnika, M.Pd.

Kata Kunci: gadget, game online, karakter siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan teknologi digital yang pesat telah berdampak pada karakter siswa melalui penggunaan gadget dan game online dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget dan fenomena game online terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, baik dari segi pola penggunaan, dampak sosial, emosional, maupun akademik siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan game online memiliki dampak positif dalam hal penguasaan teknologi dan akses informasi. Namun, secara signifikan juga ditemukan dampak negatif, seperti menurunnya kemampuan bersosialisasi, kecanduan game online, dan menurunnya nilai tanggung jawab serta disiplin siswa. Fenomena ini turut memengaruhi karakter siswa dalam aspek sosial, emosional, dan akademik. Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan gadget dan game online berdampak terhadap karakter siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. Dampak positif dan negatif tergantung pada intensitas dan kontrol penggunaan. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam membimbing siswa agar bijak dalam menggunakan teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah, guru, orang tua, dan peneliti lain dalam menyikapi penggunaan gadget dan game online secara bijak serta memperkuat pendidikan karakter di era digital.

ABSTRACT

Rici Rikardus Ucok. A, 2025, *Analysis of the Impact of Gadget Use and the Online Gaming Phenomenon on the Character of Students at SMP Negeri 3 Sungai Tebelian*, Thesis, PPKn Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Supervisor I: Mardawani, M.Pd, Supervisor II: Fusnika, M.Pd.

Keywords: *gadgets, online games, student character.*

This study is motivated by the rapid development of digital technology which has influenced students' character through the use of gadgets and online games in daily life. The purpose of this research is to analyze the impact of gadget use and the online game phenomenon on the character of students at SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, in terms of usage patterns, as well as social, emotional, and academic effects. This research uses a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The findings show that the use of gadgets and online games has positive impacts, such as improved technological proficiency and access to information. However, significant negative impacts were also identified, including decreased social interaction skills, addiction to online games, and reduced sense of responsibility and student discipline. This phenomenon affects student character in social, emotional, and academic aspects. The study concludes that gadget and online game usage does impact the character of students at SMP Negeri 3 Sungai Tebelian. The positive or negative effects depend on the intensity and control of use. Therefore, the roles of teachers and parents are crucial in guiding students to use technology wisely. It is hoped that this research can serve as a reference for schools, teachers, parents, and future researchers in addressing gadget and online game use wisely and in strengthening character education in the digital era.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi yang berjudul **“Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* Dan Fenomena *Game Online* Terhadap Karakter Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Sungai Tebelian”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang (STKIP). Dalam penyusunan skripsi ini, tentu ada hambatan yang peneliti alami, namun berkat bantuan, bimbingan, masukan, saran maupun kritik yang sangat berguna, serta dukungan dari berbagai pihak, segala hambatan dapat teratasi.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua orang yang terlibat dan berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yaitu kepada pihak yang terhormat:

1. Mardawani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Pertama yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga tersusunnya skripsi ini.
2. Fusnika, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua sekaligus ketua program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang selalu senantiasa memberikan saran, bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi hingga tersusunnya skripsi ini.

3. Suparno, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memotivasi dan telah banyak membantu dalam hal administrasi yang diperlukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Sapto Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan saran dan masukan selama penulisan menimba ilmu di Kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
5. Didin Syafruddin, SP., M.Si., selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kemudahan dan kesempatan dalam menjalani proses perkuliahan peneliti hingga saat ini.
6. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si., selaku Ketua Badan Pendidikan Karya Bangsa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan Fasilitas sarana dan prasarana
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan serta Staf di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan materi perkuliahan dan membantu kelancaran dalam mengurus administrasi perkuliahan.
8. Kepala sekolah dan semua dewan guru SMP Negeri 3 Sungai Tebelian yang telah memberikan bantuan berupa data-data dan informasi yang diperlukan dalam menyusun skripsi.
9. Teristimewa untuk kedua orangtua saya, Bapak Matius Kasim (Alm) dan Ibu Kasilawati Siah yang telah memberi kasih sayangnya, perhatian, dan dukungan moral maupun materi tanpa henti bagi peneliti serta menguatkan peneliti dalam doa-doanya. Orangtua motivator terbesar saya untuk terus

melangkah meraih mimpi-mimpi akan masa depan dan orangtua yang sangat luar biasa.

10. Saudara saya, kepada kakak-kakak dan abang-abangku, yang telah memberikan dukungan berupa doa, perhatian, memberikan semangat, serta menjadi tempat berbagi saat peneliti merasa lelah. Setiap bentuk perhatian, baik besar maupun kecil, sangat berarti bagi peneliti dan telah membantu peneliti mencapai titik ini.
11. Teman-teman kelas A17 yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Sebagai seseorang yang masih dalam tahap belajar, tentu saja skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu peneliti dengan hati terbuka menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun, guna perbaikan dan peningkatan kualitas peneliti di masa yang akan datang. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Sintang, 22 Agustus 2024

Penulis

Rici Rikardus Ucok. A

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN PEMBIMBING I	iv
CATATAN PEMBIMBING II	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
1. Tujuan Umum	9

2. Tujuan Khusus	9
E. Manfaat penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10
F. Definisi Istilah.....	12
1. <i>Gadget</i>	12
2. Game Online	13
3. Karakter Siswa	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Teknologi Informasi dan Komunikasi	15
B. <i>Gadget</i> Sebagai Produk Teknologi	19
1. Pengertian <i>Gadget</i>	19
2. Fungsi <i>Gadget</i>	24
3. Jenis <i>Gadget</i>	27
4. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i>	30
C. Fenomena Game Online.....	33
1. Game Online	33
2. Dampak Game Online.....	36
D. Karakter Peserta Didik	40
1. Karakter.....	40
2. Peserta Didik	43
E. Kajian Penelitian yang Relevan	44
F. Kerangka Berpikir.....	49

BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Pendekatan Penelitian	52
B. Metode Dan Bentuk Penelitian	53
C. Latar Penelitian	56
D. Data Dan Sumber Data Penelitian.....	57
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	59
F. Keabsahan Data.....	62
G. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	70
A. Gambaran Umum.....	70
B. Deskripsi Hasil Penelitian	84
C. Pembahasan Hasil Penelitian	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	50
2.2. Analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017: 338)	67
4.1. Letak Geografis Sekolah	70
4.2. Struktur Organisasi Sekolah.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.3. Jumlah Guru	79
4.4. Jumlah Siswa.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Observasi	130
2. Hasil Lembar Observasi Guru.....	132
3. Hasil Reduksi Data.....	134
4. Kisi-Kisi Lembar Wawancara.....	136
5. Hasil Wawancara Guru PPKn.....	137
6. Hasil Wawancara Kesiswaan Dan Guru BK.....	139
7. Hasil Wawancara Siswa	141
8. Kisi-Kisi Studi Dokumentasi	151
9. Surat Izin Penelitian	152
10. Surat Balasan Dari Sekolah.....	153
11. Buku Kasus Siswa.....	154
12. Data Siswa.....	155
13. Absensi Dan Nilai Siswa.....	157
14. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	160

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, dan Samsul. 2018. Penanaman Karakter Islami Melalui Program Hafalan Takhasus Di Sd Negeri 3 Gondanglegi Kulon Tahun Ajaran 2017/2018. *Journal of Peace Education and Islamic Studies*. Volume 1 No. 1 Hal 45-56
- Aziz, A. 2018. Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental. *Jurnal Buletin Psikologi*. Volume 27 No 2.
- Bandura, A. 2018. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Chandra. A. P. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Vol. 2 No. 2
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. "Pengaruh MediaGadget Pada Perkembangan." *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Volume 17 No. 2 Hal 315-330.
- Darimi, Ismali. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* Volume 1 No. 2 Hal 112.
- Farida, A. dkk. 2021. Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian* Volume 1 No. 8 Hal 1701-1710.
- Fildzah. F. dkk. 2024. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini". *Jurnal Of Qualitative and Quantitative Research*. Volume 1 No. 2 Hal 80-90.
- Gunawan, Heri. 2022. *Pendidikan Karakter*. Alfabeta. Bandung
- Habibi, dkk. 2018. "Validity of Teaching Materials for Writing Poetry Based on Creative Techniques in Elementary Schools". *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 5 No. 3 Hal 145–154.
- Hakim, R. 2020. *Pengaruh Teknologi Digital terhadap Perkembangan Sosial Remaja*. Jakarta: Gramedia.
- Hasanah, dkk. 2022. Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*. Volume 6 No. 1.

- Hasanah, R. Putri, D. dan Suryadi, A. 2018. Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Siswa SMP di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*. Volume 7 No. 2 Hal 45-58.
- Jannah, N., Mudjiran, M., dan Nirwana, H. 2015. Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konselor*. Volume 4 No 5 Hal 200–207.
- Jordan, C. J., dan Andersen, S. L. 2016. Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Jurnal Developmental Cognitive Neuroscience* Volume 25 No. 5 Hal 29–44.
- Lestari, A., & Putra, B. 2020. Dampak penggunaan gadget terhadap kualitas tidur dan konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. Vol 8 No. 2 Hal 112-125.
- Mardawani, 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif. Teori dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Deeplublish
- Nafaida, R., Nurmasyitah, dan Nursamsu. 2020. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak”. *Journal Biology Education, Sains and Technology*, Volume 3 No. 2 Hal 57–61.
- Natasyah, P. A. dkk. 2024. “Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Bokat”. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. Volume 7. Nomor 3 Hal 6408-6409.
- Nawawi, H. 2020. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Novitasari, Wahyu, dan Nurul, K. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Paud Teratai* Volume 05 No. 03 Hal 182-186.
- Nugroho, A. dan Saputra, H. 2019. Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Perkembangan*. Vol 5 No. 1 Hal 12-24.
- Nugroho, R. 2021. Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*. Vol 10 No. 1 Hal 55-68.

- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 No. 1 Hal 1-11.
- Pratama, F., & Sari, N. (2022). Hubungan antara durasi penggunaan gadget dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol 15 No. 3 Hal 78-90.
- Pratama, R. Dewi, F. dan Lestari, M. 2022. Dampak Game Strategi terhadap Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 10 No. 3 Hal 88-102.
- Prawiro, M. 2023. Pengertian *Gadget*, Fungsi, Manfaat, dan Jenis-Jenis *Gadget*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. Volume 1 No. 3 Hal 274-294.
- Putra, C. A. 2017. "Pemanfaatan Teknologi *Gadget* Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*. Volume 2 No. 2 Hal 1–10.
- Rahmawati, D. 2023. Kecanduan gadget dan dampaknya terhadap kesehatan mental serta prestasi akademik siswa. *Jurnal Psikologi Remaja*. Vol 7 No. 1 Hal 33-47.
- Rahmawati, T. Sari, P. dan Wijaya, B. 2021. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 9 No. 1 Hal 30-45.
- Ramadhani, M. 2021. *Dampak Game Online terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, dkk. 2021. "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia". *Jurnal Educatio* 1236-1241.
- Rita. A. dkk. 2024. Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu sosial*. Vol 1 No 11.
- Sam, R. dan Sulastri, C. 2024. Profesionalisme Guru dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*. Volume 1 No. 1 Hal 1–16.
- Santoso, Y. dan Permana, R. 2021. Analisis Dampak Game Online terhadap Kemampuan Komunikasi dan Kerja Sama Tim pada Remaja. *Jurnal Interaksi Digital*. Vol 6 No. Hal 75-90.

- Siskayanti, Juni, dan Ika Chastanti. 2022. Analisis Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*6. Volume 2 No. 1 Hal 1508-1516.
- Sugiyono, D. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. *Procrastion And Task Avoidance: Theory, Research And Treatment*. (123-133).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bnadung Alfabeta
- Tekege dan Martinus. 2017. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA: *jurnal fateksa: jurnal teknologi dan rekayasa*.
- Wahyuni, D. Syafitri, R. dan Hidayat, A. 2019. Dampak Teknologi Digital terhadap Pola Interaksi Sosial Remaja di Era 4.0. *Jurnal Sosial dan Humaniora*. Vol 8 No. 2 Hal 60-74.
- Yannuansa, Nanndo dkk (2020). Pengaruh *Gadget* pada anak-anak. LPPM Unhasy Tebuireng Jombang. Jawa timur jombang.
- Yuliana, N. Firdaus, S. dan Ramadhan, M. 2020. Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. Vol 11 No. 2 Hal 95-110.