

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Psikologi Anak Remaja

Henri Maria

Info Article

Institut Agama Kristen
Negeri Toraja

*henimaria0696@gmail.com

Submit:

October 14th, 2022

Revised:

November 1st, 2022

Published:

December 31th, 2022



This work is licensed
under a Creative
Commons Attribution-
NonCommercial-
ShareAlike 4.0
International License

Abstract:

The variety of existing information and applications is the result of the rapid and increasingly sophisticated development of information technology, which makes it easier for people to access information and facilitate communication. In addition, the benefits and sophistication of gadgets cannot be separated from the opinions of its users. Gadget is one of the variables that can affect the way young adults behave, because climate, family and guardian variables also play an important role in the lives of adolescents. Therefore, the purpose of this research is to find out how gadgets affect the psychology of adolescents. Qualitative approach and descriptive method are used in this research. Through observation and interviews, the authors were able to gather impact information in using gadget technology. Therefore, it is expected that parents will always supervise how their children use gadgets, limit their use, and be able to overcome changes in attitudes that occur in adolescents so that deviant behavior does not occur.

Keywords: Impact, Psychology, Gadget, Adolescents, Family

Abstrak:

Beragamnya informasi dan aplikasi yang ada saat ini merupakan hasil dari perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan semakin canggih, yang semakin memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi dan mempermudah komunikasi. Selain itu, manfaat dan kecanggihan gadget tidak dapat dipisahkan dari pendapat para penggunanya. Gadget adalah salah satu variabel yang bisa mempengaruhi peningkatan cara berperilaku dewasa muda, karena variabel iklim, keluarga dan wali juga memainkan peran penting dalam kehidupan remaja. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gadget mempengaruhi psikologi anak remaja. Pendekatan kualitatif dan metode deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Melalui observasi dan wawancara, penulis berhasil mengumpulkan informasi dampak dalam menggunakan teknologi gadget. Oleh karena itu, diharapkan kepada orang tua untuk selalu mengawasi bagaimana anaknya menggunakan gadget, membatasi penggunaannya, serta mampu mengatasi perubahan sikap yang terjadi pada remaja agar tidak terjadi perilaku menyimpang terjadi.

Kata kunci : Dampak, Psikologi, Gadget, Remaja, Keluarga

PENDAHULUAN

Kehidupan sekarang termasuk dunia digital serta ilmu pengetahuan dan teknologi, memasuki era yang semakin modern (IPTEK). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak signifikan pada kehidupan setiap orang di dunia, termasuk orang Indonesia, yang berusaha untuk mempertahankan teknologinya. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini juga dapat memberikan dampak yang kurang baik bagi kehidupan manusia selain memberikan berbagai kemudahan. Teknologi harus menyesuaikan diri dengan nilai-nilai ideologi bangsa, baik budaya maupun agama, serta memperhatikannya. Sehingga agar tidak merugikan rakyat atau sendi-sendi kehidupan berbangsa, maka semua itu perlu relevan dan selalu mengacu pada nilai-nilai luhur bangsa.(Implementasi and Dalam 2021)

Menurut Tjandrawinata, Indonesia telah memasuki era modern, dimana kemajuan IPTEK yang pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam peradaban manusia. Akibat kemajuan teknologi yang memungkinkan setiap orang di belahan dunia untuk berkomunikasi tanpa terhalang oleh jarak yang jauh, semua negara saat ini tampak sangat berdekatan. Kemajuan Teknologi ini tentunya bertujuan untuk mempermudah berbagai kegiatan dan tugas dengan alat canggih yang dirancang untuk digunakan masyarakat secara luas.(Implementasi and Dalam 2021)

Selanjutnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada nilai-nilai keluarga serta individu. Nilai-nilai keluarga berdampak signifikan terhadap perubahan sosial karena merupakan unit terkecil dalam masyarakat. Tingkah laku anak seolah-olah kehilangan rasa etika dan rasa hormat terhadap orang tua di zaman sekarang ini. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa hal seperti televisi, internet, dan media elektronik lainnya justru dapat membuat anak menjadi lebih kasar dan agresif yang dipengaruhi oleh lingkungan orang tua sendiri, yang sering menampilkan kebohongan dan kekerasan secara verbal dan nonverbal serta mengabaikan pentingnya pendidikan. (Tjandrawinata 2016)

Berbagai peristiwa negatif, termasuk anak-anak memaki orang tua atau membentak mereka, sering dilaporkan. Bahkan peristiwa tragis sering melibatkan anak-anak membunuh orang tua mereka atau memukuli orang lain. Bahkan berjalan melewati orang tua dan harus membungkuk, berdebat, atau berbicara dengan keras dianggap perilaku buruk dalam budaya leluhur kita. Adanya difusi budaya, penemuan-penemuan baru, dan teknologi khususnya memberikan dampak positif dan negatif yang signifikan bagi kehidupan manusia. Nilai akan berdampak negatif apabila teknologi digunakan tanpa pengawasan dan pengendalian yang memadai.(Gadget et al. 2019)

Kecanduan gadget remaja merupakan masalah yang perlu ditangani. Tidak mungkin mengabaikan pentingnya gadget, yang telah mempermudah orang menyelesaikan berbagai tugas. Dimulai dengan belajar, beralih ke hiburan, dan berinteraksi dengan orang lain. Namun, penggunaan perangkat ini secara berlebihan pasti memiliki konsekuensi negatif. Baik konsekuensi mental maupun fisik termasuk remaja, yang saat ini terlihat kesulitan untuk melepaskan perangkat elektronik. Oleh karena itu, penting untuk mewaspadaai dampak kecanduan gadget pada remaja. Saat ini, remaja seolah tidak pernah bisa lepas dari perangkat elektroniknya. Remaja lebih memilih melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat daripada bermain gadget.(Sahilun A.Nasir 2002)

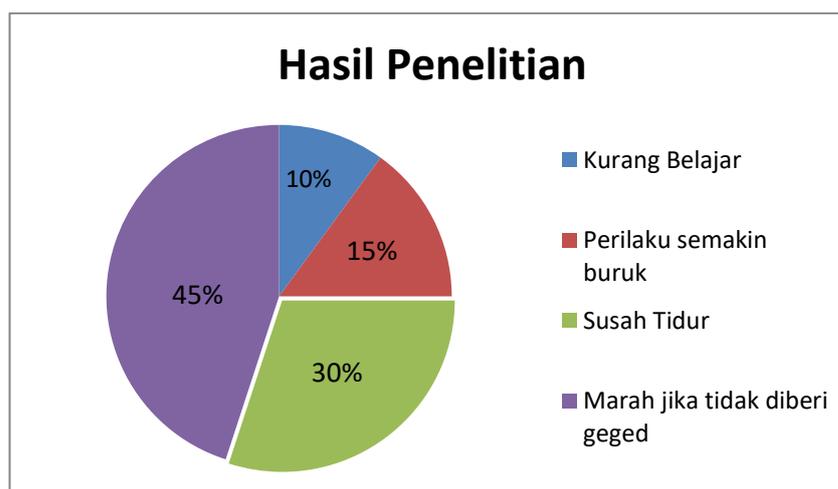
Hal yang kemudian menjadi masalah, yaitu persoalan psikologi anak yang diakibatkan oleh penggunaan gadget, gadget sangat berpengaruh bagi psikologi anak. Tidak hanya pada anak-anak saja, melainkan juga bagi orang dewasa. Orang tua prihatin dengan perilaku dan sopan santun anak-anak mereka karena penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka. Anak-anak tidak lagi peduli untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka, bahkan ketika mereka tidak ada atau hadir, ketika mereka fokus menggunakan ponsel. Demikian pula, orang tua mungkin tidak selalu peduli dengan kesehatan anak-anak mereka karena mereka sudah sepenuhnya terlibat dalam kegiatan masing-masing. Di sinilah nilai-nilai keluarga berubah karena gadget dapat membuat kurang penting untuk bersama sebagai sebuah keluarga, membawa anggota keluarga yang tinggal berjauhan menjadi lebih dekat.

METODE PENELITIAN

Menurut Syaodih “rangkaiannya metode atau kegiatan penelitian berdasarkan asumsi dasar, filosofis, ideologis, pertanyaan dan persoalan yang dihadapi” adalah pengertian dari metode penelitian. Metode penelitian ini adalah penelitian lapangan (field Research) sifat penelitian ini adalah deskriptif, metode pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi, wawancara bebas terpimpin. *Google Forms* sebagai alat untuk mendapatkan respon dari informan yang dilakukan oleh penulis melalui membagikan kuis online secara online. Selanjutnya penulis juga memanfaatkan referensi baik itu bentuk buku cetak, buku online dan juga jurnal. Kemudian penulis menggunakan metode analisis kualitatif untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian penulis. (Sugiyono 2005)

HASIL

Dampak Psikologi Pada Anak



Gambar 1. Keluhan Orang Tua Pada Anak

Dari hasil penelitian penulis, terdapat dampak yang sangat mempengaruhi bagi perkembangan anak-anak. Dalam hasil penelitian tersebut penulis mendapatkan respon dari orang tua yang mengatakan kurangnya minat belajar karena dipengaruhi oleh penggunaan gadget, kemudian perilaku anak-anak semakin buruk, selalu menunjukkan sikap tidak sopan terhadap orang tua jika anak tersebut dimintai untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Selanjutnya beberapa orang tua mengatakan bahwa kewalahan mengontrol jam tidur anak-anak. Kurang lebih 40% orang tua mengatakan bahwa jika orang tua tidak memberi Gadget kepada anak-anaknya maka hal yang terjadi adalah sikap anak-anak yang menunjukkan keemosiannya, banyak hal yang terjadi misalnya anak mengancam orang tua

untuk tidak sekolah, belajar, kerja pekerjaan rumah dan masih banyak contoh lainnya.

Selain dari yang penulis telah jawabarkan di atas maka lebih memperjelas maka dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis melalui hasil survei, kemudian membagikan kuisisioner melalui *web from google* maka dapat disimpulkan dampak dari penggunaan Gadget pada anak remaja terhadap orang tua.

Pertama, pola tidur yang tidak teratur. Kecanduan remaja terhadap teknologi adalah pada rutinitas waktu tidur mereka. Remaja yang menempatkan gadget di atas segalanya pasti sulit untuk tertidur. Alasannya adalah cahaya biru buatan yang berasal dari gadget atau alat elektronik lainnya bisa membuat hormon melatonin, yang membuat orang tidur, turun. Efek dari kecanduan gadget ini, diantaranya sulit tidur, akan dirasakan oleh para remaja yang memilih bermain game di gawainya pada malam hari dan enggan untuk menyimpannya.

Kedua, kerusakan penglihatan mata. Orang menjadi kurang tajam ketika melihat layar gadget yang mengandung cahaya biru buatan. Kecanduan gadget pada remaja berdampak sangat berbahaya bagi mereka. Kacamata diperlukan bagi remaja tunanetra untuk melihat dengan jelas. Karena terlalu dekat dengan gadget, pandangan mereka menjadi kabur. Mata yang terus-menerus melihat gadget juga dapat menyebabkan penglihatan kabur.

Ketiga, kesehatan tubuh menurun. Hal ini merupakan dampak selanjutnya dari kecanduan gadget pada remaja yang harus diwaspadai. Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game elektronik akan mengalami postur tubuh dan berat badan yang tidak seimbang. Banyak remaja di seluruh dunia menderita sakit punggung, sakit leher, sakit tangan, sakit kepala, dan gejala lainnya saat mereka terlalu banyak bermain video game. Ini dapat menyebabkan diabetes, obesitas, dan kebutaan bahkan dalam kasus yang paling parah.

Keempat, perubahan mental remaja yang kecanduan gadget. Selain kondisi fisiknya yang terganggu juga akan mengalami masalah kesehatan mental. Salah satu dampak negatif kecanduan gadget adalah kecemasan yang ditimbulkannya. Remaja yang mengalami dampak kecanduan gadget akan kehilangan minat pada apa pun selain dunia gadget, dan kondisi ini akan mengubah kebiasaan mereka secara signifikan. Dia tidak akan memiliki minat lain, akan menjadi lebih malas, dan akibatnya prestasi akademik mereka akan menurun. Tentu saja, ini sangat memprihatinkan anak-anak hanya peduli dengan gadget dan dunia.

Kelima, berkurang kemampuan untuk belajar. Selain itu, efek fiksasi alat yang harus diwaspadai adalah kemampuan belajar yang berkurang. Jika Anda terlalu sering menggunakan gadget, Anda akan melepaskan hal-hal lain. Tentu saja, ini akan sangat buruk. Remaja akan kesulitan mengatur waktunya, dan ketergantungan pada perangkat ini akan membuat mereka sulit menyelesaikan pekerjaannya tepat waktu. Remaja yang menggunakan perangkat elektronik secara berlebihan akan merasa seolah-olah tidak punya waktu untuk hal lain. Akibatnya, nilai akademisnya akan menurun.

Keenam, mengganggu aktivitas sosial dan kewajiban sebagai anak dalam anggota keluarga. Remaja akan merasa terputus dari lingkungan sosialnya jika terlalu banyak menggunakan teknologi. Remaja yang banyak menghabiskan waktu dengan menggunakan perangkat elektronik tidak akan terbiasa melakukan percakapan nyata setiap hari. Aktivitas sosial remaja tentunya akan terpengaruh oleh kecanduan gadget.

Mereka tidak akan terbiasa dengan lingkungan sosial yang sebenarnya dan akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat. Tentu hal ini sangat meresahkan para orang tua dan remaja kecanduan gadget harus segera dihilangkan.

PEMBAHASAN

Perkembangan IPTEK Secara Umum

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada era yang, lebih sering disingkat IPTEK, adalah sumber daya di mana seseorang dapat mengelola dan juga menggunakannya dalam hidupnya untuk mendapatkan manfaat dari penemuan informasi baru tentang ilmu pengetahuan atau teknologi dan juga dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri (Sung, 2017). Iptek ini diciptakan dengan maksud untuk menyederhanakan berbagai aspek kehidupan manusia. Keberadaan satelit khususnya di Indonesia misalnya, merupakan contoh teknologi yang terus berkembang yang membuat Indonesia mampu mengakses berbagai informasi melalui sinyal yang ditransmisikan ke perangkat elektronik seperti televisi, radio, telepon, dan lain-lain. Kehadiran smartphone dan gadget beserta berbagai aplikasi yang ada dan keberadaan jaringan internet juga merupakan salah satu contoh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana segala sesuatu dapat dilakukan melalui alat-alat canggih baik itu komunikasi, mencari informasi, berjualan barang, membeli barang, belajar, dan banyak hal yang memerlukan teknologi. (Implementasi and Dalam 2021)

Penggunaan teknologi oleh anak-anak sangat dipengaruhi oleh orang tuanya. Menurut data survei Council (2017), orang tua di negara maju memiliki akses ke teknologi digital, artinya game online memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan anak-anaknya. Namun, orang tua juga memandang game online sebagai penyebab utama kekhawatiran karena khawatir anak mereka akan menghabiskan terlalu banyak waktu bermain gadget. Komunitas orang tua dari anak yang menggunakan internet di Afrika Selatan mengalami kondisi yang sama dan memiliki percakapan yang sama. Para orang tua mengakui banyak manfaat yang diberikan internet kepada anak-anak sekaligus mengungkapkan kekhawatiran tentang jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak untuk mengakses game online dan risiko yang mereka hadapi saat melakukan aktivitas online (Phyfer et al., 2016). (Gadget et al. 2019)

Sekilas Tentang Remaja

Kata Latin "remaja," yang berarti "tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa," adalah asal kata "muda." Kematangan psikologis seseorang disebut sebagai masa remaja, sedangkan pubertas menandai awal dari reproduksi. istilah "remaja" meliputi kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut para ahli, pertumbuhan paling menonjol yang terjadi pada usia tersebut adalah pertumbuhan fisik yang cepat mengena masa kanak-kanak. Saat ia tumbuh dewasa, tetapi tidak sekaligus, ada ketidakseimbangan, dan tubuh serta gerakannya tampak tidak serasi. Misalnya, tangan dan hidungnya tampak lebih besar dari bagian tubuh lainnya, dan dia tampak tinggi dan kurus dengan kaki. (B. Hurlock, n.d.)

Remaja mengalami gejolak emosi, kecemasan, dan kekhawatiran sebagai akibat dari perubahan fisik yang cepat tersebut. Kecemasan adalah akibatnya. Iman anak muda kepada Tuhan kadang-kadang bisa sangat kuat, tetapi juga bisa goyah, terbukti dari cara mereka beribadah, yang bervariasi antara rajin dan malas pada waktu yang berbeda. Selain itu, yang meresahkan kaum muda adalah disparitas yang nyata antara ajaran moral agama dan perilaku orang dalam. Terutama kepada guru sekolah, orang tua, tokoh agama, dan lain-lain. (Implementasi and Dalam 2021)

Dampak Positif

Sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai mesin canggih telah dikembangkan untuk mendukung kegiatan produksi. Mesin-mesin ini tentu saja dapat digunakan untuk mendukung produksi suatu produk atau layanan dengan hasil yang lebih baik, waktu produksi yang lebih singkat, dan hasil yang lebih banyak. Banyaknya pabrik yang menggunakan mesin modern untuk membuat produk mereka mencontohkan masalah ini, seperti halnya fakta bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu dalam pemasaran produk melalui media sosial dan berbagai toko online yang tersedia.

Pertama, mempermudah orang untuk berbicara satu sama lain; misalnya, karena setiap orang memiliki ponsel dan akses ke berbagai platform media sosial, siapa saja dapat berbicara melalui telepon meskipun fakta bahwa mereka sangat jauh. *Kedua*, memudahkan siswa dan guru untuk belajar dengan menyediakan tempat di mana mereka dapat menemukan sumber daya dan informasi tambahan di internet. (Novianti and Garzia 2020)

Dampak Negatif

Carding, juga dikenal sebagai menggunakan internet untuk mencuri kode kartu dari kartu kredit, penipuan pesan instan, pembajakan akun, dan banyak lagi. Menimbulkan ketergantungan dan kemalasan karena teknologi telah membuat hidup terlalu sederhana dan nyaman, menyebabkan orang menjadi bergantung pada teknologi. Seperti orang yang terlalu malas untuk membaca dan lebih suka browsing internet, orang yang kecanduan bermain game mengganggu aktivitas lainnya. Memiliki unsur kekerasan bahkan pornografi, seperti gambar dari internet yang dapat diakses oleh siapa saja, yang dapat merusak karakter dan identitas anak. (Gadget et al. 2019)



Gambar 2: Nilai Kesopanan Memudar Bagi Anak

Sangat jelas dalam gambar di atas terlihat dua perbedaan yang dilakukan oleh anak-anak. Di mana pada gambar tersebut nilai-nilai untuk menerapkan sebuah kesopanan, tata krama terhadap orang tua sangatlah memudar. Di masa sekarang penerapan nilai-nilai tata krama kepada anak-anak sangat dipengaruhi oleh perubahan global yang semakin berkembang.

Anak tidak harus menyembah atau membungkuk terlalu dalam untuk menghormati orang tua, tetapi anak harus menjunjung tinggi etika dan sopan santun terhadap mereka. Anak-anak sekarang jauh lebih berani dan tidak sopan daripada

sebelumnya, sehingga sulit untuk diajarkan komunikasi, moral, dan disiplin kepada mereka. Anak-anak sering menjadi lebih tidak pada tempatnya dan lebih emosional karena mereka menjadi lebih kritis. Anak-anak juga memiliki kecenderungan untuk kurang menghormati teman, orang tua, dan bahkan guru sekolah. Di rumah, beberapa orang tua juga mengalami kesulitan mengajar anak-anak mereka pentingnya sopan santun dan tata krama.

Gadget

Dalam bahasa Inggris, gadget adalah perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget kata bahasa Inggris "acang" digunakan untuk menggambarkan suatu perangkat atau instrumen yang melayani tujuan praktis tertentu dan biasanya diberikan kepada sesuatu yang baru. Dalam arti luas, gadget dianggap sebagai perangkat elektronik dengan fungsi yang berbeda pada masing-masingnya. Misalnya: game, ponsel, komputer, dan perangkat lainnya. (Puji Asmaul Chusna 2017)

Intinya, gadget dibuat agar konsumen lebih mudah menggunakan media komunikasi. Makna surat menyurat menurut Laswell sebagaimana dikutip dari Chusnul Chotimah adalah sebuah siklus yang masuk akal tentang siapa, mengungkapkan apa pun dengan lantang, melalui saluran apa, kepada siapa dengan dampak atau hasilnya. Menurut model komunikasi Laswell, gadget berfungsi sebagai media untuk berkomunikasi dengan komunikator lain. Kata lain, gadget adalah bentuk media komunikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Herbert Blumer dan Elihu Katz memperkenalkan teori ini untuk pertama kalinya. Menurut teori ini, konsumen media secara aktif memilih dan memanfaatkan media. Dengan kata lain, pengguna media berpartisipasi aktif dalam proses komunikasi. Konsumen media mencari sumber media yang paling memenuhi persyaratan mereka. Ini menunjukkan bahwa pengguna media memiliki opsi lain untuk memenuhi persyaratannya.

Pengaruh Penggunaa Gadget

Karena orang tua dan anak berinteraksi satu sama lain, yang sangat penting untuk mendorong anak berbicara lebih lancar, gadget memiliki efek negatif pada perkembangan bicara anak. Oleh karena itu, kemampuan berbicara lancar balita dapat terhambat akibat tidak adanya interaksi dan komunikasi orang tua terhadap anak.

Rahmat juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat elektronik dalam waktu lama dapat menyebabkan kelelahan mata. Studi ini menemukan bahwa memberikan anak kecil akses ke teknologi dan internet dapat memiliki efek positif dan negatif. Kemampuan kognitif dan daya saing anak meningkat, begitu pula dengan kemampuan motoriknya. Sebaliknya, anak akan menghadapi masalah serius seperti masalah perhatian, kesulitan belajar, keterlambatan bicara, bahkan gangguan mental yang dapat mempengaruhi karakter anak. (Gadget et al. 2019)

Sementara beberapa penelitian menunjukkan bahwa pola tidur anak-anak dapat terganggu oleh video game, studi lain menunjukkan bahwa video game dapat bermanfaat bagi perkembangan kognitif, motivasi, emosional, dan sosial. Gadget memengaruhi keterampilan kognitif dan motorik anak. Sebaliknya, selama enam tahun pertama kehidupan, anak-anak mengalami perkembangan kognitif yang cepat dalam persepsi, pemahaman, perkembangan bahasa, memori, pemecahan masalah, dan konsep representasional. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak yang menghabiskan lebih dari satu jam sehari bermain dengan perangkat elektronik mengalami keterlambatan perkembangan. Media sosial dengan jumlah aktivitas elektronik yang

tinggi juga akan menyebabkan peningkatan tingkat agresivitas.(Fitriana, Anizar Ahmad 2020)



Gambar 3: Anak Kencanduan Game Online

Penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi perkembangan anak, antara lain: menambah pengetahuan menurut kesimpulan Dhani Rizki Syaputra, anak-anak dapat dengan cepat dan mudah mendapatkan informasi tentang tugas-tugasnya di sekolah dengan memanfaatkan gadget berteknologi tinggi. Misalnya, kita ingin meneliti apa saja dan kapan saja melalui internet. Akibatnya informasi yang kami peroleh dari internet menjadi bias. Karena mudah dan cepat untuk bergabung dengan media sosial, gadget dapat menambah jumlah teman dalam satu jaringan. Dengan demikian, orang tua dapat dengan mudah berbagi dengan teman-teman kita. Mempermudah komunikasi. Salah satu alat dengan teknologi mutakhir adalah gadget. Sehingga orang-orang dari seluruh dunia dapat dengan mudah berkomunikasi satu sama lain. Mendorong anak untuk berkreasi. Perkembangan teknologi telah menghasilkan berbagai permainan yang inovatif dan menantang Karena tingkat kesulitan dan kreativitasnya yang tinggi, game ini bermanfaat bagi banyak anak dengan ADHD (Novianti and Garzia 2020).

KESIMPULAN

Orang-orang saat ini dapat bekerja secara mandiri dengan cepat dan efektif berkat peralatan hidup dan kemajuan teknologi, memungkinkan mereka untuk lebih mengembangkan bisnis mereka. Alhasil, gadget sebenarnya diciptakan dengan sejumlah keunggulan yang bisa dimanfaatkan untuk mempermudah pekerjaan, termasuk kelebihan-kelebihan dari teknologi itu sendiri. Namun tidak dapat dipungkiri bawah penggunaan teknologi (*Gadget*) memberi dampak yang baik ataupun buruk.

Dampak buruk yang telah menjadi problema hingga saat ini dalam khususnya dalam lingkup keluarga, sangat memeberi pengaruh bagi perkemabangan dan pertumbuhan anak pada usia remaja. Remaja merupakan usis di mana anak-anak menentukan jati diri yang sesungguhnya. Perilaku remaja dalam keluarga menderita akibat penggunaan perangkat yang berlebihan, termasuk ketidakstabilan emosi yang menyebabkan remaja muda menjadi marah, cemas, dan bahkan melakukan kekerasan. Namun pengaruh tersebut tidak berpengaruh terhadap terjadinya kenakalan remaja yang dapat mengakibatkan remaja melakukan perilaku menyimpang yang memerlukan perlakuan khusus. Oleh karena itu, diharapkan kepada orang tua untuk selalu mengawasi bagaimana anaknya menggunakan gadget, membatasi penggunaannya, serta mampu mengatasi perubahan sikap yang terjadi pada remaja agar tidak terjadi perilaku menyimpang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Hurlock. n.d. *Psikologi Perkembangan Edisi Ke-5*. Jakarta: Erlangga.
- Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria. 2020. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM KELUARGA" 05: 182–94.
- Gadget, Pengaruh, Terhadap Perkembangan, Milana Abdillah Subarkah, A Pendahuluan, and Menurut Panji Ismail. 2019. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak" 15 (1): 125–39.
- Implementasi, Pentingnya, and Nilai-nilai Pancasila Dalam. 2021. "Pentingnya Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Menghadapi Perkembangan IPTEK" 3.
- Novianti, Ria, and Meyke Garzia. 2020. "Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak" 4 (2): 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>.
- Puji Asmaul Chusna. 2017. "PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17, No. 2: 315–30.
- Sahilun A.Nasir. 2002. *Peran Pendidikan Agama Terhadap Pemecahan Problem Remaja*. Jakarta: Kalam hidup.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Edited by Alfa Beta. Bandung.
- Tjandrawinata, Raymond R. 2016. "Industri 4 . 0 : Revolusi Industri Abad Ini Dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan Dan Bioteknologi" 29 (1): 31–39.