

---

## TINGKAT PENGGUNAAN GADGETTERHADAP KARAKTER SISWA MTs NURUL MUNA BOJONG

oleh

Dadang<sup>1</sup>, Sani Septiana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam  
AL-MUHAJIRIN Purwakarta

Email: <sup>1</sup>[dadang123@gmail.com](mailto:dadang123@gmail.com), <sup>2</sup>[sani2802septiana@gmail.com](mailto:sani2802septiana@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 09-01-2022

Revised: 17-02-2022

Accepted: 23-02-2022

### Keywords:

Karakter, Siswa, Teknologi.

**Abstract:** *Teknologi hadir sebagai sarana yang membantu setiap kehidupan manusia, begitu juga pada lembaga pendidikan. Perkembangan teknologi yang melesat seharusnya dimanfaatkan semua elemen pendidikan dalam mengembangkan karakter siswa yang lebih baik. Dengan adanya teknologi ini seharusnya siswa dapat mengembangkan minat dan bakatnya untuk dijadikan Skill individual maupun kelompok. Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda. Apakah ada perbedaan antara siswa yang sering menggunakan teknologi gadget dan yang jarang ?*

*Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan literatur review dari berbagai karya ilmiah bersumber dari internet mengenai penggunaan gadget pada remaja, remaja yang menjadi objek penelitian yakni siswa MTs Nurul Muna Bojong. Hasil dari Penelitian ini bertujuan mengetahui waktu dan penggunaan teknologi gadget pada siswa dan pengaruhnya pada karakter siswa.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Melihat definisi tersebut, para pendidik diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didiknya dalam berbagai aspek, salahsatunya pemaafaatan teknologi.

Manusia saat ini tidak bisa terlepas dari teknologi, teknologi digunakan manusia guna menunjang kegiatan-kegiatan yang dibutuhkan. Adapun teknologi ini dapat berfungsi baik jika benar dalam penggunaannya. Modern ini peran teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia bahkan bisa mempengaruhi kualitas hidup manusia. Hal ini dapat dikatakan teknologi sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia.

Melek Teknologi mencakup pada kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk kebutuhan penelitian, mengatur, mengevaluasi dan mengkomunikasikan

---

<sup>1</sup>Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab I Pasal 1

informasi.<sup>2</sup>Era globalisasi memengaruhi masuknya teknologi dan informasi dari luar. Masyarakat Indonesia belum siap 100% menghadapi era saat ini. Penyalahgunaan teknologi kerap terjadi di Indonesia, kemungkinan pendidikan masyarakat yang masih rendah terhadap teknologi. Salah satu contohnya kecanduan *Gadget* hingga orang yang menggunakan berlebihan dalam penggunaannya.

Melihat hal tersebut, peneliti melakukan observasi mengenai waktu dan penggunaan teknologi *gadget* pada siswa di MTs Nurul Muna Bojong dengan hasil predikat penggunaan tertinggi yakni hiburan.

## METODE PENELITIAN

### Bahan

Bahan yang diteliti berasal dari sumber referensi jurnal-jurnal ilmiah tentang teknologi informasi dan komunikasi khususnya *gadget* yang menimbulkan kecanduan pada siswa.

### Metode

Menurut Sugiyono Pengertian metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia (Sugiyono: 2012).<sup>3</sup>

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada Madrasah Tsanawiyah Nurul Muna Cibingbin.

#### a. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa di MTs Nurul Muna Cibingbin yakni kelas 7,8 dan 9 yang mau ikut dalam observasi ini yakni berjumlah 37 siswa.

#### b. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kajian Teori

#### Teknologi

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan, dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Penemuan prasejarah tentang kemampuan mengendalikan api telah menaikkan ketersediaan sumber-sumber pangan, sedangkan penciptaan roda telah membantu manusia dalam perjalanan, dan mengendalikan lingkungan mereka. Perkembangan teknologi terbaru, termasuk di antaranya mesin cetak, telepon, dan Internet, telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas dalam skala global. Tetapi, tidak semua teknologi digunakan untuk tujuan damai. Pengembangan senjata penghancur yang semakin hebat telah

<sup>2</sup>MunawirGazali, Made AyuPransisca/2021

<sup>3</sup><https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian> diakses pada 21-01-2022

berlangsung sepanjang sejarah, dari pentungan sampai senjata nuklir.<sup>4</sup>

Penggunaan istilah 'teknologi' (bahasa Inggris: Technology) telah berubah secara signifikan lebih dari 200 tahun terakhir. Sebelum abad ke-20, istilah ini tidaklah lazim dalam bahasa Inggris, dan biasanya merujuk pada penggambaran atau pengkajian seni terapan.<sup>5</sup> Istilah ini sering kali dihubungkan dengan pendidikan teknik, seperti di Institut Teknologi Massachusetts (didirikan pada tahun 1861).<sup>6</sup>

### Informasi

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis. Para konsep memiliki banyak arti lain dalam konteks yang berbeda.<sup>7</sup> Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi.<sup>8</sup> Informasi telah digunakan untuk seluruh segi kehidupan manusia secara individual, kelompok maupun organisasi. Pada tingkat individu, informasi digunakan untuk pengetahuan tentang pendidikan, kesehatan, lapangan pekerjaan maupun jenis produk atau jasa.<sup>9</sup> Kegunaan informasi ditentukan oleh tujuan pengguna, ketelitian pengolahan data, ruang dan waktu serta bentuk dan keadaan semantik.<sup>10</sup>

### Komunikasi

Komunikasi merupakan aktivitas dasar manusia. Dengan berkomunikasi, manusia dapat saling berhubungan satu sama lain baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah tangga, ditempat pekerjaan, dipasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada. Tidak ada manusia yang tidak akan terlibat dalam komunikasi. Komunikasi sangat penting bagi kehidupan manusia. Berkembangnya pengetahuan manusia dari hari ke hari karena komunikasi. Komunikasi juga membentuk sistem sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, maka dari itu komunikasi dan masyarakat tidak dapat dipisahkan.<sup>11</sup> Pengertian komunikasi dapat dilihat dari etimologi (bahasa) dan terminologi (istilah) Dari sudut etimologi, menurut Roudhonah dalam buku ilmu komunikasi, dibagi menjadi beberapa kata diantaranya *communicare* yang berarti berpartisipasi atau member tahukan, *Communis opinion* yang berarti pendapat umum.<sup>12</sup>

Komunikasi adalah proses atau tindakan menyampaikan pesan (*message*) dari pengirim (*sender*) ke penerima (*receiver*), melalui suatu medium(channel) yang biasa mengalami gangguan (*noice*). Dalam definisi ini, komunikasi haruslah bersifat intentional

---

<sup>4</sup><https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi> diakses pada tanggal 10 Desember 2021 pukul 15.30 WIB

<sup>5</sup> George Crabb, Universal Technological Dictionary, (London: Baldwin, Cradock andJoy: 1823), s.v. "technology."

<sup>6</sup> Julius Adams S, Loretta H. Mannix, Mind and Hand: The Birth of MIT, (Cambridge: MIT Press, 2005), 92

<sup>7</sup> Agustin, Hamdi (2019). SistemInformasiManajemendalamPerspektif Islam (PDF). Depok: PT

RajagrafindoPersada. ISBN 978-602-425-876-4

<sup>8</sup>Susanto, Azhar (2017). SistemInformasiManajemen: KonsepdanPengembanganSecaraTerpadu (PDF).

Bandung: Lingga Jaya. ISBN 978-602-60978-2-8

<sup>9</sup>Hutahaean, Jeperson (2014). KonsepSistemInformasi. Yogyakarta: Deepublish. ISBN 978-602-280-368-3

<sup>10</sup>Rusdiana, H. A., dan Irfan, M. (2014). SistemInformasiManajemen (PDF). Bandung: CV. PustakaSetia

<sup>11</sup> <http://repository.radenfatah.ac.id/5121/3/BAB%20II.pdf> Pukul 17.30 WIB

<sup>12</sup>Roudhonah, IlmuKomunikasi, (Jakarta: UIN Press, 2007) h. 27

(disengaja) serta membawa perubahan.<sup>13</sup>

### **Gadget**

Gawai atau *gadget* merupakan produk dari teknologi era digital, seiring berjalannya waktu *gadget* melesat luar biasa. Sehingga para pembuat *gadget* saling berlomba-lomba untuk membuat alat informasi dan komunikasi itu semakin canggih. Kegunaan *gadget* lebih dari sekedar teknologi informasi dan komunikasi, melaiikan dijadikan sebagai alat bisnis, hiburan dan lainnya.

Penggunaan *gadget* ini dapat bermanfaat bahkan dapat menjadi sumber penghasilan jika bijak dan tepat dalam penggunaannya. Namun, kita ketahui bersama bahwa pengguna *gadget* di zaman sekarang ini marak salah dalam penggunaan. Menjadikan manusia tergantung kepada *gadget*.

Terdapat artikel di internet tentang durasi penggunaan *gadget* sebagai berikut :

### **Berapa Batas Durasi Penggunaan Ponsel yang Aman Bagi Kesehatan?**

Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Berapa Batas Durasi Penggunaan Ponsel yang Aman Bagi Kesehatan?", JAKARTA, KOMPAS.com - Ponsel kini sudah menjadi barang yang melekat di keseharian kita. Sekretaris Jenderal Asosiasi Internet of Things Indonesia Digital Society, Fita Maulani menyebutkan, Riset International Data Corporation (IDC) di 2018 menunjukkan 80 persen pengguna ponsel pintar bahkan mengecek layar ponsel dalam waktu lima menit setelah bangun. Sementara data olahan Asosiasi Pengguna Jasa dan Internet Indonesia (APJII) selama 2012-2018 juga menunjukkan, pengguna internet Indonesia terus bertambah. Kenaikan tertinggi terjadi pada 2014 ketika layanan 4G masuk ke Indonesia. Angkanya mencapai 50,6 persen. Setelahnya, kenaikan mencapai rata-rata 8-10 persen per tahun. Hingga data terakhir menunjukkan, 143,26 juta (54,7 persen) dari total populasi Indonesia (262 juta) menggunakan internet. 50,8 persen masyarakat mengakses internet menggunakan smartphone atau tablet.

Di kalangan milenial usia 20-35 tahun, 94,4 persennya telah terkoneksi internet. Sebanyak 98,2 persennya menggunakan ponsel pintar rata-rata 7 jam sehari. Bahkan 79 persennya langsung memeriksa ponsel pintar 1 menit setelah bangun tidur. "Perkembangan teknologi artinya banyak kemudahan, namun di saat yang sama screentime lebih lama dan berisiko terhadap kesehatan," kata Fita dalam sebuah acara diskusi di kawasan Menteng, Jakarta Pusat, Kamis (28/3/2019). Salah satu risikonya adalah kerusakan syaraf tepi atau neuropati. Syaraf tepi adalah penghubung organ tubuh dengan syaraf pusat yaitu otak dan sumsum tulang belakang dengan seluruh organ tubuh. Ada pula risiko lainnya, seperti kerusakan mata, gangguan psikologis, dan lainnya.<sup>14</sup>

### **Karakter Siswa**

Ciri khas, kata itulah yang cocok untuk mewakili kata karakter. Namun, bukan hanya ciri khas, akan tetapi cara berfikir dan berperilaku seseorang untuk hidup dan bekerjasama dengan orang lain, beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Menurut Hernowo karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal yang memang sangat mendasar yang ada pada diri seseorang. Selanjutnya Hernowo juga memberikan makna karakter sebagai tabiat dan

---

<sup>13</sup> Muhammad Mufid, M.Si, Komunikasi dan Regulasi Penyiaran (Jakarta: Kencana, 2005), h

<sup>14</sup> <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/03/28/071443120/berapa-batas-durasi-penggunaan-ponsel-yang-aman-bagi-kesehatan> diakses pada jum'at. 21-01-2022 pukul 14.30 WIB

akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.<sup>15</sup>

Siswa madrasah memiliki karakter yang sama pada siswa umumnya. Namun, siswa di madrasah lebih dominan kepada aspek peribadahan. Siswa di MTs Nurul Muna Bojong disiplin pada saat di sekolah, sebelum memasuki kelas semua siswa wajib melaksanakan sholat dhuha di masjid dan melantunkan *Asma'ul Husna*. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak diperkenankan menggunakan *gadget*.

Mulai tahun ajaran 2011, seluruh tingkat pendidikan di Indonesia harus menyisipkan pendidikan berkarakter tersebut dalam proses pendidikannya.<sup>16</sup> Ada 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2013) yang harus dimiliki peserta didik, yakni:

- 1) Religius  
Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, menjunjung tinggi nilai toleransi, dan hidup rukun antar agama.
- 2) Jujur  
Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- 3) Toleransi  
Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, ras, golongan, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin  
Tindakan yang menunjukkan perilaku taat, tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5) Kerja Keras  
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Jadi dengan perilaku tertib ini dapat membangun karakter siswa dalam kehidupan nyata
- 6) Kreatif  
Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7) Mandiri  
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan permasalahan.
- 8) Demokratis  
Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
- 9) Rasa Ingin Tahu  
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan di dengar.
- 10) Semangat Kebangsaan  
Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta Tanah Air  
Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan

<sup>15</sup>Hernowo, *Self Digesting: Alat Menjelajah dan Mengurai Diri*, (Bandung: Mizan Media Utama 2004), 175

<sup>16</sup>Risna .A dan Siti .N, 2011

negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.

12) Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

13) Bersahabat/Komunikatif

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

14) Cinta Damai

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.

15) Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.

16) Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki. Hal ini sangat penting mengingat bahwa siswa seringkali berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

17) Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.

18) Tanggung Jawab.

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Delapan belas nilai-nilai karakter di atas dapat menjadi fokus bagi guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada setiap mata pelajaran yang ada di sekolah. Setiap nilai-nilai karakter yang akan ditanamkan kepada siswa, ada indikasi-indikasi yang harus diperhatikan, seperti contoh sikap peduli social, ini diaksinya siswa dengan kesadaran sendiri membantu temannya ketika mengalami permasalahan.

### Hasil Penelitian

Berikut tabel kalkulasi hasil penelitian penggunaan *gadget* dan durasi penggunaan siswa MTs Nurul Muna.

No	Teknologi	Aplikasi yang digunakan								
		Youtube	WhatsApp	Instagram	Facebook	Tiktok	Games	Google	Lainnya	Jumlah Durasi
1	unaan gadget siswa 37 Siswa MTs Nurul Muna	0	1	2	0	2	4	0	0	9
2		2	1,5	0	0	2	0	0	2	7,5
3		0	0,1	0	0	1,5	1	0	0	2,6
4		0	1,5	0	2	1	0	1	0	5,5

5		2	0,1	0,2	0,5	3	6	0	0	11,8
6		1,5	0,5	0	0	0,5	2	0	0	4,5
7		1	0,5	0	0	2	0,5	0	0	4
8		1	2	0	0,5	0	0	0,5	1	5
9		1	2	0	0,3	0	0	0	3	6,3
10		1	2	0	1	2	0	0	0	6
11		2	1	0	0	0,5	1	0	1	5,5
12		6	0	0	1	0	1	0	1	9
13		1	1	0	0	0	3	0	1	6
14		1	0	0	0	2,5	3	0,5	1,5	8,5
15		1	0,2	0	0,5	0,5	4	0,5	0	6,7
16		0	0,5	0	0	1	3	0,5	2	7
17		1	3	0	2	0	0	1	3	10
18		0	3	1	0	0	4	0	0	8
19		1	0	0	0	1	1	0	4	7
20		1	0	0	0,2	1	2	0,1	0	4,3
21		0,5	1	0,5	0,5	0,5	0	0	0	3
22		1	1	0	2	0	2	0	0	6
23		0	2	0	2	2	5	1	0	12
24		2	3	0	0	0	4	0	0	9
25		0	4	0	0	2	4	0	0	10
26		0	2	0	0	1	2	0	1	6
27		0	1	1	1	2	0	0	0	5
28		0	3	1	0	2	0	0	1	7
29		1	1	1	0	1	0	0	2	6
30		1	1	1	0	1	0	0	2	6
31		2	0	2	0	0	0	0	1	5
32		0,5	0,5	0	0,5	0,5	1	0	0	3
33		1	1	1	0	4	0	0	0	7
34		1	1	1	0	1	0	0	1	5
35		2	2	2	0	0	0	0	0,5	6,5
36		1	2	1	1	2	0	0	1	8
37		2	2	1	1	2	0	0	1	9
	Jumlah	38,5	47,4	15,7	16	41,5	53,5	5,1	30	248
	Terlama	6	4	2	2	4	6	1	4	12
	Tersingkat	0	0	0	0	0	0	0	0	2,6
	Rata-Rata	1,04	1,28	0,42	0,43	1,12	1,45	0,14	0,81	6,69

Catatan : \*Angka merupakan satuan Jam

Keterangan :

1. Semakin merah, makasemakin tinggi tingkat penggunaan.
2. Semakin hijau, maka semakin rendah tingkat penggunaan.

Dapat dilihat pada tabel tersebut bahwa tingkat penggunaan *gadget* di MTs Nurul Munadari tingkat kesukaan dalam penggunaan *gadget* didominasi oleh *games* dan Aplikasi Tiktok. Hal inimenunjukkan angka menengah tinggi pada penggunaa *gadget*. Karena ideal dalam penggunaan *gadget* bagi para pelajar tingkat menengah yakni 2-3 jam dalam satu hari.

## KESIMPULAN

Tingkat penggunaan *gadget* pada lembaga MTs Nurul Muna relatif menengah tinggi. Kita ketahui bahwasanya anak-anak lebih menyukai kegiatan hiburan daripada pendidikan pada *gadget*. Namun, tidak bisa kita pungkiri bahwa hiburan itu dapat dijadikan ajang *refreshing* atau bahkan mengembangkan bakat mereka.

Dalam hal ini di MTs Nurul Muna tidak menjadi tolak ukur keberhasilan antara siswa yang mempunyai *gadget* atau tidak, pada intinya siswa menjalankan kewajibannya seorang pelajar di waktu belajar dan bermain menurut hobi dan bakatnya di waktu sepulang belajar dan pada waktu istirahat di sekolah. Tolak ukur keberhasilan siswa tetap pada kesadaran siswa dalam belajar dan guru dalam menyampaikan materi ajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin, Hamdi (2019). Sistem Informasi Manajemen dalam Perspektif Islam (PDF). Depok: PT Rajagrafindo Persada. ISBN 978-602-425-876-4
- [2] George Crabb, Universal Technological Dictionary, (London: Baldwin, Cradock and Joy: 1823), s.v. "technology."
- [3] Hernowo, Self Digesting; Alat Menjelajah dan Mengurai Diri, (Bandung: Mizan Media Utama 2004), 175
- [4] Hutahaean, Jerson (2014). Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish. ISBN 978-602-280-368-3
- [5] Julius Adams S, Loretta H. Mannix, Mind and Hand: The Birth of MIT, (Cambridge: MIT Press, 2005), 92
- [6] Muhammad Mufid, M.Si, Komunikasi dan Regulasi Penyiaran (Jakarta: Kencana, 2005), h
- [7] Munawir Gazali, Made Ayu Pransisca/2021
- [8] Risna .A dan Siti .N, 2011
- [9] Roudhonah, Ilmu Komunikasi, (Jakarta: UIN Press, 2007) h. 27
- [10] Rusdiana, H. A., dan Irfan, M. (2014). Sistem Informasi Manajemen (PDF). Bandung: CV. Pustaka Setia
- [11] Susanto, Azhar (2017). Sistem Informasi Manajemen: Konsep dan Pengembangan Secara Terpadu (PDF). Bandung: Lingga Jaya. ISBN 978-602-60978-2-8
- [12] Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab I Pasal 1
- [13] Sumber artikel internet :
- [14] [https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian\\_diakses\\_pada\\_21-01-2022](https://ranahresearch.com/metode-penelitian-dan-jenis-metode-penelitian_diakses_pada_21-01-2022)
- [15] <https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi> diakses pada tanggal 10 Desember 2021 pukul 15.30 WIB

- [16] <http://repository.radenfatah.ac.id/5121/3/BAB%20II.pdf> diakses pada Jum'at, 21-01-2022 Pukul 17.30 WIB
- [17] <https://lifestyle.kompas.com/read/2019/03/28/071443120/berapa-batas-durasi-penggunaan-ponsel-yang-aman-bagi-kesehatan> diakses pada jum'at. 21-01-2022 pukul14.30 WIB

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN