

# IMPLEMENTASI PENDIDIKAN PESANTREN SEBAGAI UPAYA MEMINIMALISIR KECANDUAN GADGET PADA ERA 5.0 DI DESA ILUNG

Aulia Rahmah, Thaibah  
STIQ Amuntai, Kalimantan Selatan, Indonesia  
[thaibahthara9@gmail.com](mailto:thaibahthara9@gmail.com)

## *Abstrak*

Salah satu isu penting yang dibahas dalam dunia pendidikan dan tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi ini berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia. Pada era 5.0 atau yang dikenal dengan Society 5.0 perkembangan teknologi informasi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Maksudnya manusia yang memiliki peran untuk mengendalikan teknologi tersebut. Sehingga pada era 5.0 teknologi telah masuk ke seluruh lini kehidupan masyarakat, khususnya pada anak-anak generasi penerus bangsa yang sangat bergantung pada teknologi salah satunya gadget. Gadget merupakan teknologi komunikasi yang menyajikan berbagai layanan aplikasi dengan tujuan untuk membantu manusia mendapatkan informasi atau menyampaikan informasi. Gadget adalah media yang digunakan untuk membantu proses interaksi sosial dengan mudah dan untuk memperoleh informasi belajar.

Kata kunci: Society 5.0, Gadget, teknologi

## PENDAHULUAN

Dalam skripsi Yunda Catur Bintoro menyatakan dari hasil survei APJII tahun 2015 pengguna *gadget* adalah sebanyak 110,2 juta. Sedangkan pada tahun 2017 pemakaian *gadget* meningkat di Indonesia yaitu 143,26 juta dari 262 juta masyarakat Indonesia.<sup>1</sup> Dari pernyataan data tersebut selama 2 tahun penggunaan *gadget* meningkat pesat karena beberapa faktor yakni memiliki banyak manfaat bagi manusia seperti tersedianya fitur-fitur aplikasi baik untuk hiburan ataupun untuk mengakses informasi dan harga yang terjangkau sehingga mampu untuk dibeli manusia.

Penggunaan *gadget* bagi anak harus dalam pantauan orangtua dan adanya batasan waktu. Maka jika berlebihan dalam menggunakan *gadget* tentunya memiliki dampak negatif bagi perkembangan anak seperti seperti dari aspek fisik, mental dan sosial.<sup>2</sup> Untuk mengatasi kecanduan *gadget* tersebut maka perlu sekali pendidikan yang tepat, salah satunya adalah pendidikan pesantren yang ada di desa Ilung HST yaitu Pesantren Nurul Muhibbin. Pesantren merupakan wadah bagi manusia untuk mendalami ilmu agama dengan adanya aturan-aturan yang ditetapkan.

Pesantren Nurul Muhibbin adalah pondok pesantren yang terletak di desa Ilung Tengah, Kecamatan Batang Alai Utara, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Kalimantan Selatan. Awal berdirinya pesantren ini pada tanggal 1 Januari 2021 dan dipimpin oleh Ustadz H.M. Aidil Fakhrani.

---

<sup>1</sup> Yunda Catur Bintoro, "Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara," h. 1.

<sup>2</sup> Yessy Nur Endah S, Tutik Hidayat dan Iis Hanifah, "Minimalisir Penggunaan *Gadget* pada Anak Pra Sekolah," *Vol, 4*, no. 1 (2020):h. 116.

Pondok Nurul Muhibbin merupakan pondok yang sistem pengajarannya salafi yaitu pembelajaran yang fokus kepada kitab-kitab kuning, aturan yang ditetapkan dipondok ini cukup ketat yakni santri tidak diperbolehkan untuk membawa alat komunikasi seperti *gadget*. Sehingga dengan adanya aturan pondok tersebut membuat anak menjadi lebih disiplin waktu, berkualitas dan dapat meminimalisir anak yang kecanduan *gadget*.

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat masalah yang akan diteliti lebih mendalam yaitu bagaimana penerapan pendidikan pesantren Nurul Muhibbin dalam meminimalisir kecanduan *gadget* pada era 5.0 di desa Ilung Hulu Sungai Tengah.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan oleh seorang peneliti untuk meneliti objek alamiah, dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan dan analisis data pada pendekatan kualitatif bersifat induktif serta hasil penelitian ini lebih menekankan pada makna tidak pada generalisasi.<sup>3</sup> Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah penelitian untuk mencari informasi dan kejadian yang terjadi untuk mendapatkan data terhadap persoalan yang sebenarnya. Sehingga dapat gambaran yang sistematis, faktual dan akurat.<sup>4</sup> Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan atau menggambarkan objek kajian penelitian.<sup>5</sup>

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti adalah non partisipan yakni peneliti hanya mengamati objek penelitian. Wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara semi terstruktur dengan responden pengajar dan santri dari pondok pesantren Nurul Muhibbin serta orangtua santri. Dokumentasi penelitian adalah sumber data yang digunakan peneliti untuk melengkapi penelitian baik dari jurnal, buku, dan catatan yang berhubungan. Setelah pengumpulan data, peneliti melakukan analisis data dengan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengaruh *Gadget* Terhadap Proses Perkembangan Anak di era 5.0**

---

<sup>3</sup> Ditha Prasanti, "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan," *Jurnal Lontar* 6, no. 1 (2018): h. 16.

<sup>4</sup> Lilik Indri Purwati, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal Al-Quran Santri Pondok Pesantren Darussalam Metro NPM," (Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2018), h. 39.

<sup>5</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2018), h. 14.

*Gadget* adalah suatu perangkat yang berfungsi untuk membantu pekerjaan manusia, seperti *Smartphone*, komputer atau laptop.<sup>6</sup> *Gadget* merupakan alat komunikasi modern. Osland menyatakan *gadget* berasal dari bahasa Inggris yaitu alat elektronik kecil yang memiliki berbagai fitur dengan fungsi khususnya. Sedangkan menurut Ma'rif menyatakan *gadget* adalah benda elektronik yang kecil dan memiliki fungsi khusus, namun sering disebut dengan barang baru.<sup>7</sup>

*Gadget* merupakan perangkat teknologi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia sekarang yang berada di era 5.0. Karena pada era 5.0 perkembangan teknologi semakin meningkat, dan juga dijadikan sebagai sarana meningkatkan kesejahteraan manusia.<sup>8</sup> Pada era 5.0 ini kehidupan manusia semakin tidak dapat terpisahkan dengan teknologi karena mereka lebih suka memilih hal-hal yang instan. Selain itu juga dapat berakibat terhadap berubahnya cara pandang manusia, perilaku, sifat dan cara berinteraksi terhadap lingkungannya. Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap anak-anak yang telah sejak dini mengenal teknologi khususnya *gadget*. Pengenalan *gadget* pada anak dapat berpengaruh baik ataupun tidak baik terhadap perkembangannya.<sup>9</sup>

Perkembangan teknologi di era 5.0 memberikan dampak positif dan negatif bagi kehidupan anak, karena banyaknya informasi yang dapat dicari melalui teknologi, jika tidak terarah dalam menggunakannya akan berakibat pada kehidupan moral anak.<sup>10</sup> Dalam sebuah penelitian terdapat hasil bahwasanya adiksi atau perubahan yang terdapat pada *gadget* bisa berpengaruh bagi kewarasan mental pada anak dan remaja, seperti kecemasan, depresi, dan gangguan perilaku.<sup>11</sup> Namun Davidson dalam bukunya menyatakan bahwa *gadget* juga dapat membawa perubahan yang positif bagi anak jika dalam penggunaannya terdapat bimbingan orangtua, seperti dalam mengakses berbagai informasi atau hiburan maka orangtua dituntut untuk memiliki kecakapan teknis, pengetahuan atau emosi.<sup>12</sup>

Secara garis besar dampak positif penggunaan *gadget* yaitu :

- a. *Gadget* Untuk alat komunikasi
- b. *Gadget* sebagai alat informasi pelajaran sekolah

---

<sup>6</sup> Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti, "Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0, *Thufula* 8, no. 1 (2020), h. 18.

<sup>7</sup> Yunda Catur Bintoro, "Upaya Orantua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara," h. 36.

<sup>8</sup> Kanda Ruskandi, Erik Yuda Pratama, Dina Jatnika Nurmala, *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*, (Jawa Barat : CV. Khatulistiwa, 2021): h. 2-3.

<sup>9</sup> Arya Bimantoro, *et al eds*, "Paradoks Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi di Era 5.0," *Jurnal Teknologi Informasi* 7, no. 1 (2021): h. 60.

<sup>10</sup> Tsana Nur Faridah, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari, "Meningkatkan Karakter Generasi Muda di Era 5.0 Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Pendidikan Tambasui* 5, no. 3 (2021): h. 7312.

<sup>11</sup> Mutiara Mirah Yunita, *et al eds*, "Mengenal Bahaya Adiksi Gadget dan Cara Mengatasinya," *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan* 5, no. 2 (2020): h. 4.

<sup>12</sup> Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet*, ( Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), h. 7.

- c. *Gadget* sebagai sarana penunjang belajar
- d. *Gadget* sebagai alat hiburan
- e. *Gadget* sebagai alat untuk mengembangkan imajinasi dan meningkatkan rasa percaya diri.<sup>13</sup>

Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu :

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar
- b. Malas menulis dan Membaca
- c. Penurunan kemampuan bersosialisasi
- d. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan
- e. Terhambatnya perkembangan kognitif anak <sup>14</sup>

Hidup di era 5.0 atau era serba teknologi ini, memberikan sebuah tantangan besar yang harus kita hadapi dengan bijak, agar bisa memberikan manfaat dan bisa memudahkan kita di dalam kehidupan khususnya dalam penggunaan teknologi seperti *gadget*. Dalam penggunaan *gadget* pada anak-anak harus ada awasan dan bimbingan orang tua. Agar tidak terjadi hal-hal negatif yang tidak di inginkan. Namun nyatanya tidak semua orangtua yang bisa mengawasi anaknya, hal tersebut dikarenakan faktor kurangnya pengetahuan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak dan sebagian orangtua juga terlalu sibuk bekerja sehingga tidak bisa mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Salah satu kasus yang ada di desa Ilung Kecamatan Batang Alai Utara, Kabupaten Hulu sungai Tengah, telah terjadi kasus pelecehan seksual sesama anak-anak. Menurut kabar dari salah satu masyarakat, yang ada di desa ilung, bahwasanya hal itu terjadi dikarenakan si anak melihat konten video orang dewasa, yang semestinya tidak pantas untuk dia tonton, namun karena tidak adanya batasan dan awasan dari orang tua, maka terjadilah hal yang tidak di inginkan. Yakni anak tersebut membuat konten atau video asusilah yang dimainkan oleh sesama teman sebayanya, yang mana pelaku dan korban tersebut masih dibawah umur.

### **Penerapan Pendidikan Pesantren dalam Meminimalisir Kecanduan *Gadget* pada Anak Era 5.0 di Desa Ilung Hulu Sungai Tengah**

Sebelumnya pola penerapan yang di gunakan oleh pesantren Nurul Muhibbin Ilung ini merupakan adopsi dari sebuah pondok pesantren Nurul Muhibbin Kitun Barabai yang di pimpin K.H Muhammad Bakhiet Al-Banjari. Penerapan yang ada di pondok pesantren Ilung yang bertempat di kabupaten HST, kec Batang Alai Utara di Jln. H. Damanhuri Ilung Tengah, memiliki tiga penerapan diantaranya penerapan dari segi pembelajaran, dari segi peraturan, dan kegiatan pondoknya.

---

<sup>13</sup> Ai Farida, *et al eds.* "Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak," *Jurnal Inovasi Penelitian 1*, no. 8 (2021): h. 1706-1707.

<sup>14</sup> Junierissa Marpaung, Pengaruh Penggunaan *Gadget* dalam Kehidupan, *Jurnal Kopasta 2*, no. 5 (2018): h. 62.

Adapun yang pertama pola penerapan dari segi pembelajaran di pondok pesantren Nurul Muhibbin Ilung memiliki target belajar dalam kurun waktu kurang lebih 6 tahun. Dalam kurun waktu 6 tahun tersebut santriah di tekankan untuk mencapai target hafalan dan pemahaman kitab-kitab yang diajarkan. Pondok pesantren Nurul Muhibbin Ilung juga memiliki kurikulum pelajaran yang diterapkan. Kurikulum pembelajaran tersebut di antaranya :

a. Kelas Dasar

1) 08.00-09.15 (Pagi)

a) Semester 1 : Pelajaran mengenal huruf hijaiyah, membaca Al-Qur'an, menulis Arab melayu : Dengan hafalan yang ringan dan praktek.

b) Semester 2 : Kitab Shoraf : Dengan hafalan ringan.

2) 13.00-14.00 (Siang)

a) Fikih (Kitab tangga ibadah)

Semester 1 : Dengan hafalan bagian wajib, praktek santri putri, dan ulangan harian.

b) Fikih (*safinatunnaja*)

Semester 2 : Dhobit, dan ulangan harian.

3) 16.00-17.00 (Sore)

a) Tajwid (Tajwid Apolo)

Semester 1 : Batas sampai pasal 5 ( dengan ulangan harian dan praktek membaca Al-Qur'an).

Semester 2 : dari pasal 6-selesai ( dengan ulangan harian dan praktek membaca Al-Qur'an).

b) Tauhid (kitab *Kifayatul Mubtadin*)

Semester 1 : sampai selesai pasal lailahaillah (Dengan ulangan harian).

b. Kelas 1

1) 08.00-09.15 (Pagi)

a) *Shoraf* (*Kitabuttashrif*)

Semester 1 : Juz 1 (Dengan hafalan perhari dan ulangan harian )

Semester 2 : Juz 2 (Dengan hafalan perhari dan ulangan harian)

b) *Nahwu* (Kitab *Jurumiah*):

Semester 1 : -

Semester 2 : Dengan hafalan dan ulangan harian

2) 13.00-14.00 (Siang)

a) Fikih (Kitab tangga ibadah)

Semester 1 : Dengan hafalan bagian wajib, praktek santri putri, dan ulangan harian. (Menjelaskan bagian zakat dengan table/hitungan.

- b) Fikih (*Safinatunnaja*)  
Semester 2 : Dengan ulangan harian.
  - c) Akhlak (Kitab *Risalah Akhlak*)  
Semester 1 : Dengan ulangan harian.
  - d) Akhlak (*Akhlakulibanat*)  
Semester 2 : (selesai kitab *Risalah Akhlak*, jilid 1 sampai selesai ).
- 3) 16.00-17.00 (Sore)
- a) Tajwid (Tajwid Apolo)  
Semester 1 : Sampai pasal 5 (Ulangan harian dan praktek membaca Al-Qur'an  
Semester 2 : Dari pasal 6- selesai ( Ulangan harian dan praktek membaca Al-Qur'an)
  - b) Tauhid ( Kitab *Kifayatul Mubtadin*)  
Semester 1 : sampai selesai pasal lailahaillah (Dengan ulangan harian)
- c. Kelas 2
- 1) 08.00-.09.15 (Pagi)
    - a) Shoraf ( Kitab Kalian ) : Semester 1 & 2
    - b) Nahwu ( Kitab *Mutamimah Jurumiah*)  
Semester 1 : Juz 1 ( Dengan hafalan dan Ulangan harian)  
Semester 2 : Juz 2 (Dengan ulangan harian).
  - 2) 13.00-14.00 (Siang)
    - a) Fikih ( Kitab *Syarah Sittin*) : Semester 1
    - b) Fikih (*Fathul Qarib*) Juz 1 : Semester 2
    - c) Tauhid (*Fathul Majid*) : Semester 1 & 2
  - 3) 16.00-17.00 (Sore)
    - a) Tajwid ( Kitab *Risalah Ilmu Tajwid*) : Semester 1 & 2
    - b) Akhlak ( Kitab *Akhlakulibanat*)  
Semester 1 & 2 : Juz 1 ( Lanjutan Kelas 1 dari pasal 23-selesai), juz 2, dan juz 3.

Kemudian yang kedua pola penerapan dari segi peraturan yaitu pondok pesantren Nurul Muhibbin Ilung ini memiliki pola penerapan peraturan dari kode etik dan tata tertib yang sangat menekankan santriah dan pengajarnya untuk disiplin, yakni untuk pengajar mengadakan interaksi, komunikasi, menciptakan suasana kehidupan pesantren dan memelihara hubungan baik kepada orangtua santri, berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu profesinya, menciptakan dan memelihara hubungan antar sesama guru, memelihara diri, melaksanakan segala ketentuan pesantren, menjalankan tugasnya secara jujur, bertanggung jawab, dan disiplin, melaporkan diri jika berhalangan/meliburkan belajar, dan menggunakan seragam jika ada perintah.

Selain itu, juga ada beberapa tata tertib lain yang harus di taati oleh pengajar-pengajarnya dalam membantu tercapainya sebuah tujuan pendisiplinan tersebut terhadap santriah, yaitu wajib mengikuti setiap kegiatan, sholat berjamaah dan lainnya, wajib kontrolan kesehatan pada waktu wirid subuh dan magrib, wajib kontrolan kebersihan pada jam 21.00 (setiap hari), jam 10.00 (hari Sabtu), dan jam 14.00 (hari Rabu), wajib melayani kritik saran dari santri putri, aktif di bagian kesehatan, kebersihan, ketertiban, kantor, dan koperasi, tidak gegabah dalam meletakkan hukuman terhadap santri putri, menggunakan baju hitam dan kerudung coklat pada sore rabu dan malam kamis, dan aktif dibagian imam, memimpin habsyi, burdah dan senam.

Sedangkan penerapan peraturan untuk santriwati yang peneliti teliti yaitu diantaranya tidak boleh terlambat dalam pembelajaran, tidak boleh terlambat ke mushala, diwajibkan bagi santriwati untuk berada di moshola sebelum waktu shalat, dan hal yang terpenting tidak boleh membawa *gadget* ke lingkungan pondok. Jika mereka melanggar peraturan dengan membawa *gadget* maka akan mendapat hukuman paling berat yakni diberhentikan langsung.

Selanjutnya yang ketiga dari segi penerapan kegiatan pondok sehari-hari yang dilakukan santriah di pondok pesantren Nurul Muhibbin yaitu diantaranya :

- a. Malam Senin : Majelis di komplek putra ( Khusus bagi santriah )
- b. Malam Selasa : Mutholaah Pelajaran yang sudah dipelajari
- c. Malam Rabu : Habsyi
- d. Sore Rabu : Majelis Ta'lim di komplek putri
- e. Malam Kamis : Majelis di putra ( Untuk Umum)
- f. Malam Jum'at : Tadarus
- g. Malam Sabtu : *Muthola'ah* Pelajaran yang sudah di pelajari
- h. Malam Ahad : Burdah
- i. Pagi Ahad : Senam.

Demikian itulah beberapa penerapan yang diterapkan oleh pondok pesantren Nurul Muhibbin Ilung. Dan dari beberapa penerapan tersebut telah mampu meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak di era 5.0 sekarang. Selain itu, juga menjadikan santriah menjadi pribadi yang baik, dan dapat membangun karakter yang religius. Peneliti juga mendapatkan hasil laporan dari orangtua santriah, bahwa pendidikan pesantren Nurul Muhibbin Ilung mampu meminimalisir kecanduan *gadget* pada anak di era sekarang, dan menghasilkan banyak dampak positif bagi anak mereka, seperti saat mondok tidak lagi pernah terfikir atau terlena dengan *gadget*, walaupun hari libur sekalipun, sebagian santri memilih untuk tidak pulang dan tetap berdiam di pondok walaupun di hari libur merupakan kesempatan bagi mereka untuk bermain dengan *gadget*.

## **KESIMPULAN**

Pendidikan pesantren sangatlah penting dalam upaya meminimalisir kecanduan gadget pada anak-anak di era 5.0 ini. Di era teknologi yang begitu canggih, pendidikan pesantren Nurul Muhibbin yang ada di desa Ilung ini telah menjadi solusi bagi masyarakat dalam meminimalisir dan mampu mengurangi interaksi anak terhadap gadget. *Gadget* merupakan benda kecil yang bisa memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya, maka sebab itu sangatlah penting peran orangtua dalam mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*. Dan peran penerapan pendidikan pesantren pun juga sangat penting dalam membantu orang tua untuk meminimalisir pengaruh bahaya *gadget* bagi anak. Pentingnya peran pendidikan pesantren yang telah diterapkan di pondok pesantren Nurul Muhibbin Ilung, telah memberikan perubahan yang signifikan terhadap kecanduan *gadget* pada anak-anak di desa Ilung. Karena pondok pesantren Nurul Muhibbin menerapkan proses pendidikan dari tiga segi yaitu penerapan dari segi pembelajaran, dari segi peraturan dan kegiatan pondok yang padat. Sehingga anak memiliki tingkat kedisiplinan yang tinggi. Oleh karena itu banyak orang tua yang memasukkan anak mereka kepondok pesantren tersebut, karena peraturan-peraturan disana dapat membantu mengurangi anak-anak dalam interaksi *bermain gadget*.

## **SARAN**

Demikianlah penelitian ini dibuat, peneliti menyadari bahwa penelitian ini banyak terdapat kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Peneliti akan memperbaiki penelitian ini dengan berpedoman pada banyak sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran mengenai pembahasan penelitian untuk menutupi kekurangan penelitian saat ini dan sebagai pengembangan penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak, 2018.
- Bimantoro, Arya, *et al eds*. "Paradoks Etika Pemanfaatan Teknologi Informasi di Era 5.0." *Jurnal Teknologi Informasi* 7, no. 1 (2021): h. 58-68.
- Bintoro, Yunda Catur. "Upaya Orantua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara." Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Elfiadi. "Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Itqan* 9, no. 2 (2018): h. 97-110.
- Endah S, Yessy Nur, Tutik Hidayat dan Iis Hanifah. "Minimalisir Penggunaan *Gadget* pada Anak Pra Sekolah," *Vol, 4*, no. 1 (2020): h. 114-124.
- Farida, Ai, *et al eds*. "Optimasi *Gadget* dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 8 (2021): h. 1701-1710.
- Faridah, Tsana Nur, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari. "Meningkatkan Karakter Generasi Muda di Era 5.0 Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Tambasui* 5, no. 3 (2021): h. 7310-7314

- Firdaus, Annisa. "Optimalisasi Potensi Teknologi Generasi Millennial Melalui Investasi Digital di Era Society 5.0." *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial 1*, no.10 (2021): h. 1131-1337.
- Hijriyani, Yuli Salis dan Ria Astuti. "Penggunaan *Gadget* Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0." *Thufula 8*, no. 1 (2020): h. 15-28.
- Marpaung, Junierissa. "Pengaruh Penggunan *Gadget* dalam Kehidupan." *Jurnal Kopasta 2*, no. 5 (2018): h. 55-64.
- Prasanti, Ditha. "Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan." *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi 6*, no. 1 (30 Juni 2018): h. 13-21.
- Purwati, Lilik Indri. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal Al-Quran Santri Pondok Pesantren Darussalam Metro NPM." Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro , 2018.
- Ruskandi, Kanda, Erik Yuda Pratama, dan Dina Jatnika Nurmala. *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*. Jawa Barat: CV. Caraka Khatulistiwa, 2021.
- Sugiono, Shiddiq. "Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0." *Jurnal IPTEK-KOM: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi 22*, no. 2 (2020): h. 175-191.
- Yunita, Mutiara Mirah, *et al eds*. "Mengenal Bahaya Adiksi *Gadget* dan Cara Mengatasinya." *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan 5*, no. 2 (2021): h. 70-78.