

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP TUMBUH KEMBANG
SERTA KREATIVITAS ANAK USIA “LATE ADOLESCENCE”
(USIA REMAJA AKHIR: 17-21 TAHUN)**

Mawaddah Nur Asri¹, Deni Nopriandi², Nia Helmita Harahap³

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2,3}

Email: mawaddah0802@gmail.com¹, deninopriandi67@gmail.com²,
niahelmitaharahap@gmail.com³

Abstrak. *Tumbuh kembang remaja merupakan hal yang perlu untuk diperhatikan, dikhawatirkan apabila remaja tidak melewati satu-persatu tahapan tugas perkembangannya maka akan berpengaruh pada ketercapaian pola pikir dan tumbuh kembang remaja tersebut. Smartphone memberikan dampak yang sangat bagi remaja dalam mendukung pola pikir dan perkembangan remaja untuk itu bijak dalam menggunakan smartphone adalah hal yang perlu untuk disosialisasikan lebih lanjut. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Subjek penelitian sebanyak 30 orang dari SMA N 1 Sei Kepayang dan 25 orang dari MAN 2 Aceh Tenggara. Teknik pengambilan data menggunakan instrumen yang dimuat dalam google form. Hasil penelitian diperoleh bahwa remaja hanya menghabiskan waktunya untuk menggunakan smartphone untuk bermain game online hal ini mempengaruhi remaja dalam bersosialisasi dengan orang lain. Hal ini dikhawatirkan akan mempengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa, untuk itu perlu kiranya pendampingan oleh orangtua dalam melakukan pengawasan penggunaan smartphone pada siswa serta dapat membantu remaja menyelesaikan tugas perkembangan sesuai dengan usianya.*

Kata Kunci. *Game Online; Kreativitas Anak*

Abstract. *Adolescent growth and development is something that needs to be considered, it is feared that if adolescents do not pass one by one the stages of developmental tasks it will affect the achievement of the mindset and growth of the teenager. Smartphones have a great impact on teenagers in supporting the mindset and development of teenagers, so being wise in using smartphones is something that needs to be further socialized. The method used in this research is quantitative with a correlational approach. The research subjects were 30 people from SMA N 1 Sei Kepayang and 25 people from MAN 2 Aceh Tenggara. The data collection technique uses the instruments contained in the google form. The results showed that teenagers only spend their time using smartphones to play online games, this affects teenagers in socializing with other people. It is feared that it will affect the physical and mental health of students, for that it is necessary to provide assistance by parents in supervising the use of smartphones in students and can help adolescents complete developmental tasks according to their age.*

Keywords. *Online Game; Children's Creativity*

PENDAHULUAN

Era revolusi digital 4.0 adalah era dimana terdapat peningkatan perkembangan teknologi yang sangat canggih dan terus menerus berkembang menuju tingkat kesempurnaan pada teknologi tersebut (Sarah, et. al, 2021). Hal ini berdampak pada proses tumbuh kembang anak seperti berpengaruh terhadap pola berpikirnya dengan adanya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sehingga membuat anak menjadi ketergantungan dan lebih malas berpikir secara intelektual atau inovatif dan hanya mengandalkan teknologi semata (Ratnaningtyas & Erwindi, 2016).

Faktanya berdasarkan data yang diperoleh dari Kemenkominfo menunjukkan bahwa 89% penduduk Indonesia adalah pengguna aktif *smartphone*, hingga tahun 2021 diperoleh data sebanyak 274,5 juta *gamer's* di Asia Tenggara yang 43% diantaranya adalah warga Indonesia (Arifin, 2021). Hal ini meningkat dua kali lipat dari angka sebelumnya terlebih dengan adanya situasi pandemi Covid-19 yang melanda hampir di seluruh tanah air dan masyarakat disarankan untuk tetap berada di rumah, hal ini merupakan awal pemicu masyarakat memilih bermain gadget untuk mengatasi rasa bosan dan jenuh saat berada di rumah.

Menurut Sarwono, terdapat tiga tahapan remaja dalam rangka penyesuaian diri menuju kedewasaan yaitu: remaja awal (*early adolescence*), remaja madya (*middle adolescence*), dan remaja akhir (*late adolescence*) (Sarwono, 2000). Pada mini riset kali ini memfokuskan pada tipe *late adolescence*. Tahapan remaja akhir (*late adolescence*) adalah tahap dimana masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan adanya pencapaian dalam lima hal yaitu: minat yang makin kuat terhadap fungsi fungsi intelektual, ego yang mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang banyak dan adanya pengalaman yang beragam, terbentuknya identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain, terdapat “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dengan masyarakat (Handayani & Purnami, 2008). Adanya pemicu kepribadian *private self* dikarenakan terlalu fokus dengan dunia mereka sendiri tanpa memperhatikan keadaan sekitar. Hal tersebut berdampak buruk bagi kehidupan remaja tersebut, salah satunya adalah besar kemungkinannya mengalami sikap *introvert* atau sikap penyendiri sehingga berakibat adanya kehilangan komunikasi dengan orang banyak bahkan dengan kedua orang tuanya. Adanya faktor pendukung sikap remaja tersebut adalah fasilitas yang tersedia seperti *smartphone*, laptop, jaringan internet, dan faktor lainnya (Zulkifli, 2018) terlebih saat ini teknologi sudah berkembang jauh lebih pesat.

Menurut Hurlock, perkembangan manusia adalah suatu proses sepanjang kehidupan dari pertumbuhan dan perubahan fisik, perilaku, kognitif (berpikir), dan emosional (Hurlock, 2002). Sepanjang proses ini, tiap individu mengembangkan sikap dan nilai yang mengarahkan pilihan, hubungan, dan pengertian (*understanding*). Salah satu periode dalam perkembangan adalah masa remaja. Kata remaja (*adolescence*) berasal dari kata *adolescere* (Latin) yang berarti tumbuh ke arah kematangan yang menunjukkan istilah kematangan tersebut adalah kematangan fisik maupun sosial-psikologis.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah guna untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget/smartphone bagi siswa/i, dan mengetahui teori tumbuh kembang anak pada usia “*Late Adolescence*” (Usia Remaja Akhir : 17-21 Tahun).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *korelasional*. Penelitian ini dilaksanakan secara langsung pada 2 lokasi yang berbeda yaitu SMAN 1 Sei Kepayang dan MAN 2 Aceh Tenggara. Subjek penelitian pada riset ini yaitu kepada 30 siswa/i SMAN 1 Sei

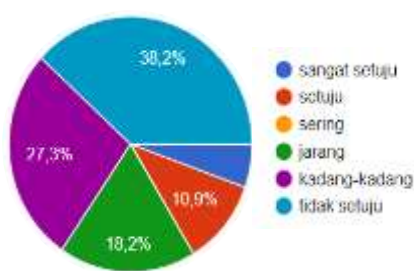

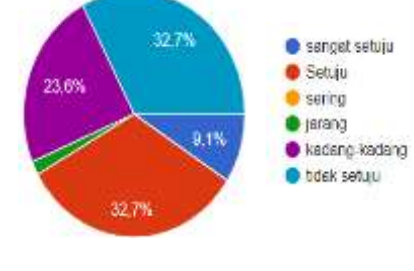
Kepayang, dengan 24 siswa/i dari kelas XII MIA 1 dan 6 siswa/i dari kelas IPS 2 dan 25 siswa/i MAN 2 Aceh Tenggara dari kelas XII IPA 1.

Instrumen penelitian berjumlah 15 pernyataan yang harus diisi dan dilengkapi melalui *google form* guna mengetahui jumlah persentase dari jawaban. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 Desember 2021. Teknik pengambilan data dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa/i SMAN 1 Sei Kepayang dan siswa/i MAN 2 Aceh Tenggara hal ini peneliti lakukan untuk melihat adanya perbedaan dari kedua sekolah yang diteliti serta membandingkan jawaban subjek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah responden memberikan kembali lembaran kuesioner yang telah peneliti berikan, peneliti mengumpulkan data datanya melalui *google form*. Berikut hasil pengumpulan data yang diperoleh, yaitu sebagai berikut.

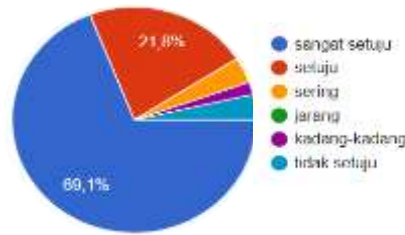
Tabel 1. Persentase Hasil Angket Penelitian (*Google Form*)

No.	Pernyataan	Persentase	Pembahasan
1.	Saya sangat suka bermain <i>game</i> .		Dapat dilihat bahwa data paling banyak menunjukkan bahwa pernyataan “sangat suka bermain <i>game online</i> ” adalah “tidak setuju”. Jawaban para responden membuktikan bahwa anak remaja sekarang masih tidak terlalu suka dengan <i>game online</i> .
2.	Saya menghabiskan waktu sekitar 12 jam untuk bermain <i>game online</i> .		Dapat dilihat bahwa data paling banyak yang menunjukkan pernyataan bahwa “tidak setuju”. Hal ini membuktikan bahwa anak remaja sekarang lebih mementingkan kegiatan lainnya daripada bermain <i>game online</i> .
3.	<i>Game online</i> membantu saya untuk menghindari diri dari kejenuhan dan kebosanan.		Dapat dilihat bahwa dari data pernyataan “ <i>game online</i> membantu untuk menghindari diri dari kejenuhan dan kebosanan” adalah “tidak setuju” dan “setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa kebenaran akan pernyataan bahwa <i>game online</i> memang membantu anak remaja untuk menghindari dari kebosanan dan kejenuhan.

<p>4. <i>Game online</i> membantu saya untuk berpikir lebih kreatif.</p>	<p>A pie chart with six segments representing response levels: 'sangat setuju' (7.3%), 'setuju' (18.2%), 'sering' (0%), 'jarang' (9.1%), 'kadang-kadang' (14.5%), and 'tidak setuju' (52.7%).</p>	<p>Dapat dilihat dari pernyataan bahwa “<i>game online</i> membantu saya berpikir kreatif” adalah “tidak setuju”. Dengan jawaban dari para responden bahwa mereka menyadari bahwa dengan bermain <i>game online</i> membuat mereka tidak berkembang menjadi anak yang kreatif.</p>
<p>5. Orang tua saya melarang saya bermain <i>game online</i>.</p>	<p>A pie chart with six segments: 'sangat setuju' (14.5%), 'setuju' (32.7%), 'sering' (7.3%), 'jarang' (9.1%), 'kadang-kadang' (29.1%), and 'tidak setuju' (7.3%).</p>	<p>Dengan dilihat dari pernyataan bahwa “orang tua melarang bermain <i>game online</i>” adalah “setuju”. Hal ini membuktikan bahwa peran orang tua dalam tumbuh kembang anak sangat berpengaruh terutama dengan kegiatan yang mereka lakukan.</p>
<p>6. Saya bermain <i>game online</i> di kelas saat jam pembelajaran di sekolah.</p>	<p>A pie chart with six segments: 'sangat setuju' (0%), 'setuju' (0%), 'sering' (0%), 'jarang' (0%), 'kadang-kadang' (9.1%), and 'tidak setuju' (89.1%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa dari pernyataan bahwa “bermain <i>game online</i> di kelas saat jam pembelajaran di sekolah” adalah “tidak setuju”. Namun masih ada siswa/i yang merespon “kadang-kadang”. Hal itu menyadarkan sebagai seorang guru lebih baik untuk menegur siswa jika bermain gadget di dalam kelas.</p>
<p>7. Saya memiliki waktu luang yang banyak untuk bermain <i>game online</i>.</p>	<p>A pie chart with six segments: 'sangat setuju' (0%), 'setuju' (0%), 'sering' (0%), 'jarang' (16.4%), 'kadang-kadang' (14.3%), and 'tidak setuju' (67.3%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa dari pernyataan “memiliki waktu luang yang banyak untuk bermain <i>game online</i>” adalah “tidak setuju”.</p>
<p>8. Ketika bermain <i>game online</i> saya tidak memperhatikan keadaan atau kondisi sekitar.</p>	<p>A pie chart with six segments: 'sangat setuju' (7.3%), 'setuju' (18.2%), 'sering' (0%), 'jarang' (0%), 'kadang-kadang' (16.2%), and 'tidak setuju' (65.5%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa anak ketika bermain <i>game online</i> memperhatikan keadaan atau kondisi sekitarnya.</p>

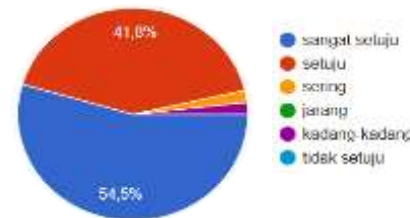
<p>9. <i>Game online</i> membuat prestasi saya menurun.</p>	<p>A pie chart with six segments representing different levels of agreement. The segments are: 'sangat setuju' (blue, 20%), 'setuju' (orange, 38.4%), 'sering' (yellow, 0%), 'jarang' (green, 0%), 'kadang-kadang' (purple, 0%), and 'tidak setuju' (light blue, 29.1%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa ketika anak terlalu berlebihan ketika sedang bermain <i>game online</i> sehingga prestasi anak menurun.</p>
<p>10. Saya bermain <i>game online</i> hanya untuk mengikuti trend zaman sekarang.</p>	<p>A pie chart with six segments representing different levels of agreement. The segments are: 'sangat setuju' (blue, 0%), 'setuju' (orange, 20%), 'sering' (yellow, 0%), 'jarang' (green, 0%), 'kadang-kadang' (purple, 0%), and 'tidak setuju' (light blue, 67.3%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa bermain <i>game</i> memang merupakan trend di zaman sekarang. Namun, anak tidak merasa untuk hanya sekedar mengikuti trend, melainkan mengalihkan diri dari kejenuhan dan kebosanan.</p>
<p>11. <i>Game online</i> menguras uang saku (jajan) saya tiap harinya.</p>	<p>A pie chart with six segments representing different levels of agreement. The segments are: 'sangat setuju' (blue, 14.5%), 'setuju' (orange, 18.4%), 'sering' (yellow, 0%), 'jarang' (green, 0%), 'kadang-kadang' (purple, 8.1%), and 'tidak setuju' (light blue, 54.5%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa anak remaja tidak mengeluarkan uang saku mereka hanya untuk bermain <i>game online</i>. Namun, sepertinya terlihat bahwa beberapa anak ada yang mengeluarkan uang saku mereka untuk bermain <i>game online</i>.</p>
<p>12. Saya lebih suka bermain sosial media (sosmed) daripada bermain <i>game online</i>.</p>	<p>A pie chart with six segments representing different levels of agreement. The segments are: 'sangat setuju' (blue, 31.5%), 'setuju' (orange, 29.1%), 'sering' (yellow, 0%), 'jarang' (green, 0%), 'kadang-kadang' (purple, 21.8%), and 'tidak setuju' (light blue, 9.1%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa anak remaja sekarang lebih suka bermain media sosial (sosmed) daripada bermain <i>game online</i>.</p>
<p>13. Saya lebih suka bermain daripada bermain <i>game online</i>.</p>	<p>A pie chart with eight segments representing different activities. The segments are: 'sangat setuju' (blue, 7.3%), 'setuju' (orange, 18.2%), 'sering' (yellow, 0%), 'kadang-kadang' (green, 0%), 'tidak setuju' (light blue, 51.5%), 'offline' (dark blue, 12.7%), 'biasa diri' (purple, 0%), and 'ninet online' (red, 0%).</p>	<p>Dapat dilihat bahwa anak lebih suka bermain secara offline dari pada bermain <i>game online</i>.</p>

14. Di usia remaja ini saya ingin mencapai cita cita saya dengan belajar dengan giat dan melanjutkan ke perguruan tinggi.



Dapat dilihat bahwa anak remaja sangat ingin mencapai cita citanya dengan belajar yang giat dan melanjutkannya ke perguruan tinggi mengingat mereka sudah berada di kelas XII SMA/MAN.

15. Saya memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan yang baik selayaknya remaja pada umumnya.



Dapat dilihat bahwa menurut mereka, mereka memiliki pola perkembangan yang baik selayaknya anak remaja pada umumnya.

Menurut teori Piaget masa remaja secara psikologis adalah masa remaja dari usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam memecahkan masalah. Menurut hukum di Amerika Serikat saat ini, individu dianggap telah dewasa apabila telah mencapai usia delapan belas tahun, bukan dua puluh satu tahun seperti sebelumnya. Perpanjangan masa remaja setelah individu matang secara seksual dan sebelum diberi hak serta tanggung jawab orang dewasa yang mengakibatkan kesenjangan antara apa yang ada secara populer dianggap budaya remaja sekaligus dewasa (Marwuko, 2019). Budaya ini menitikberatkan problematika kesegaran dan kelengahan remaja terhadap tanggung jawab menuju fase dewasa serta memiliki hirarki sosialnya, keyakinannya, gaya penampilannya, nilai-nilai dan norma perilakunya mereka sendiri-sendiri.

Masa Akhir Pubertas usia 17-18 tahun: peralihan dari masa pubertas ke masa adolesten. Adapun ciri-cirinya yaitu.

1. Pertumbuhan fisik sudah mulai matang tetapi kedewasaan psikologisnya belum tercapai sepenuhnya.
2. Proses kedewasaan jasmaniah pada remaja putri lebih awal dari remaja pria.

Remaja merupakan fase pertengahan di mana berada di antara anak-anak dan orang dewasa, maka pada fase remaja ini sering kali disebutkan dengan fase mencari jati diri. Remaja juga memiliki sifat yang masih belum mampu menguasai dan memfungsikan diri mereka secara maksimal baik itu berupa fungsi fisik maupun fungsi psikisnya. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik. Masa remaja juga disebut masa puber atau akil baligh. Anak laki-laki yang telah puber disebut seorang pria, sedangkan perempuan yang telah puber disebut seorang wanita. Pertumbuhan sekaligus perkembangan remaja dapat dipengaruhi dengan adanya beberapa faktor yang sering dialami oleh para remaja, dalam keluarga faktor khusus yaitu dengan orang tua adalah berupa “kesenjangan generasi” karena perubahan radikal di setiap perubahan budaya yang semakin pesat, dan sebagian disebabkan karena kenyataan bahwa remaja sekarang memiliki banyak kesempatan untuk pendidikan, sosial, budaya, dan perkembangan teknologi lebih besar daripada masa sebelumnya. Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang signifikan yang terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat, seperti halnya koran dan majalah yang saat ini mulai bergeser penggunaannya. Adapun kriteria pertumbuhan dan perkembangan remaja dikatakan baik dan sesuai kriterianya, yaitu.

1. Memiliki perkembangan psikososial yang baik
2. Memiliki perkembangan kognitif yang baik
3. Memiliki perkembangan moral yang baik
4. Memiliki perkembangan spiritual yang baik
5. Memiliki perkembangan sosial yang baik
6. Memiliki pertumbuhan fisiologis yang baik sesuai dengan remaja pada umumnya

Adanya pengaruh kecanggihan gadget/teknologi membuat kreativitas anak remaja semakin meningkat. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, cara-cara baru, gagasan-gagasan baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yakni :

1. Lancar (*fluency*) yaitu kemampuan berupa menghasilkan banyak gagasan dan ide baru.
2. Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan berupa dapat mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan masalah yang ada.
3. Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan berupa dapat memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli. Tidak meniru atau murni dari pemikirannya sendiri.
4. Penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan berupa dapat menguraikan sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar sehingga mampu menjelaskan dan menyebutkan secara rinci.

Dengan adanya perkembangan gadget/smartphone yang kian semakin canggih maka diharapkan anak usia remaja dapat mengembangkan kreativitasnya dalam penggunaan internet. Sehingga penggunaan gadget/smartphone dapat berguna ke arah yang positif.

Adanya faktor perkembangan gadget/teknologi juga dapat mempengaruhi kesehatan anak. Namun terdapat ancaman tumbuh-kembang remaja lainnya yang berakibat fatal, di antaranya.

1. Bahaya-bahaya fisik di antaranya kematian, bunuh diri, cacat fisik, kecanggungan dan kekakuan.
2. Bahaya psikologis antara lain perilaku sosial, perilaku seksual, perilaku moral dan hubungan keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian, pendapat siswa/i tentang pola tumbuh kembang mereka mereka yang baik berada dengan jumlah persentase 96,3%. Hal tersebut dapat dikatakan demikian jika memiliki kriteria pola pertumbuhan dan perkembangan yang baik pula. Aturan/jadwal siswa/i yang mereka perlukan dalam pemakaian *gadget/smartphone* mereka per-harinya tidak sampai 12 jam/hari. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah persentase sebesar 78,2%. Pengaruh penggunaan *gadget/smartphone* bagi siswa/i yang membuat mereka setuju mengalami penurunan prestasi dengan jumlah persentase sebesar 56,4%.

Teori perkembangan anak pada usia "*Late Adolescence*" (Usia Remaja Akhir : 17-21 Tahun) adalah suatu proses sepanjang kehidupan dari pertumbuhan dan perubahan fisik, perilaku, kognitif (berpikir), dan emosional. Sepanjang proses ini, tiap individu mengembangkan sikap dan nilai yang mengarahkan pilihan, hubungan, dan pengertian (*understanding*). Salah satu periode dalam perkembangan adalah masa remaja. Kata remaja (*adolescence*) berasal dari kata *adolescere* yang berarti tumbuh ke arah kematangan yang menunjukkan istilah kematangan tersebut adalah kematangan fisik maupun sosial-psikologis. Sedangkan teori pertumbuhan anak pada usia "*Late Adolescence*" merupakan proses perubahan fisiologis yang ada pada remaja itu sendiri.

Perincian pembahasan mini riset ini dijelaskan dengan penggambaran masing masing jumlah persentase pada setiap pernyataan yang berjumlah 15 pernyataan. Adanya kaitan gadget/teknologi yang canggih membuat peneliti tertarik untuk

Asri, M. N. et. al.

Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Tumbuh Kembang Serta Kreativitas Anak Usia “*Late Adolescence*” (Usia Remaja Akhir 17-21 Tahun)

melakukan riset yang berkaitan dengan *game online*. Namun, dengan telah diadakannya penelitian mengenai Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Tumbuh-Kembang serta Kreativitas Anak Usia “*Late Adolescence*” (Usia Remaja Akhir: 17-21 Tahun) menggambarkan bahwa anak remaja masih mementingkan masa depan mereka yang lebih cerah daripada bermain *game online* seharian (Fitriana, 2020), terlebih penggunaan gadget sangat dominan digunakan, namun penggunaannya masih harus memiliki keterbatasan waktu pemakaian agar anak tidak terlalu tergantung dengan gadget (Sudarti, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa remaja/siswa merupakan pengguna *smartphone* terbesar di Indonesia serta penggunaan waktu lebih banyak dihabiskan remaja dengan *smartphone* hal ini menjadikan tugas perkembangan remaja terhambat hal ini dikhawatirkan akan berdampak pada masa depan remaja yang cenderung menjadi pelaku konsumen serta tidak mampu mengembangkan kreativitasnya dengan menghasilkan karya-karya yang dihasilkan, terlebih remaja hanya menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* bukan untuk memperoleh informasi yang dapat mendukung pengetahuannya dalam belajar. Untuk itu, perlu kiranya sebagai tenaga pendidik kita memperhatikan hal-hal dan selalu menilai hasil perkembangan serta kemampuan siswa/i dalam belajar serta peran orangtua sangat diperlukan dalam mengawasi serta mendampingi anak dalam penggunaan *smartphone* agar dapat membantu remaja menyelesaikan tugas perkembangan sesuai dengan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2021). Penggunaan Internet Saat Ini Pun Tidak Terbatasi Oleh Waktu, Tidak Terkecuali. Remaja Sejahtera Remaja Nasionalis. Andi Offset.
- Fitriana, et. al. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Jurnal Psikologi, 5(2).
- Handayani, W. & Purnami. (2008). Psikologi Perkembangan. Teras.
- Hurlock, E. B. (2002). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Erlangga.
- Marwuko, G. (2019). Psikologi Perkembangan Masa Remaja. Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah, 26(1), 60-75.
- Ratnaningtyas, L., & Erwindi, C. (2016). Ruang Aktif Sebagai Solusi Terhadap Pengaruh Negatif Teknologi pada Anak. Jurnal Sains Dan Seni ITS, 5(2).
- Sarah, S. et. al. (2021). Menjadi Pendidik Profesional Di Era Revolusi Industri 4.0. K-Media.
- Sarwono. (2000). Teori-Teori Psikologi Sosial. Raja Grafindo Persada.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 5(3).
- Zulkifli, A. (2018). Self-Disclosure Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Dan Self-Esteem Pada Remaja Pengguna Media Sosial. Journal Of Psychological Science And Profession, 2(2), 179-184.