

## Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi

**Mersilina L. Patintingan**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Indonesia Toraja

Email : [mersilina@ukitoraja.a.c.id](mailto:mersilina@ukitoraja.a.c.id)

### Abstrak

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang sudah banyak peminatnya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi dengan alam, lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Pengambilan data menggunakan teknik non probability sampling. Subjek penelitian adalah kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi dengan jumlah 33 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket penggunaan gadget dan perilaku sosial siswa diberikan masing-masing kepada siswa, data yang terkumpul dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 21. Berdasarkan hasil uji SPSS bahwa nilai signifikan sebesar 0,022. Oleh karena,  $0,022 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi.

**Kata Kunci:** *Penggunaan Gadget, Perilaku Sosial.*

### Abstract

Gadget is an electronic device that has a lot of demand from children to adults. Social behavior is behavior that concerns social life as a form of interaction with nature, the family environment, schools, communities and the surrounding environment. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of using gadgets on the social behavior of students in high grades at SDN 216 Inpres Tetebassi. The research approach used in this study is a quantitative approach with the type of *ex post facto* research. Data collection using non-probability sampling technique. The research subjects were high class students at SDN 216 Inpres Tetebassi with a total of 33 students. The instrument used to collect data in this study was a questionnaire. Questionnaires on the use of gadgets and students' social behavior were given to each student, the data collected was analyzed using the SPSS 21 application. Based on the results of the SPSS test, the significant value was 0.022. Therefore,  $0.022 < 0.05$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be said that there is an effect of using gadgets on the social behavior of students in high grades at SDN 216 Inpres Tetebassi.

**Keywords:** *Gadget Use, Social Behavior.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan ini membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Perkembangan tersebut dapat dilihat bersama yaitu dengan munculnya suatu barang yang biasa disebut dengan *gadget*. Manusia pada zaman sekarang ini tidak bisa lepas dari *gadget* karena kehidupan manusia sudah sangat bergantung pada *gadget*. Bahkan *gadget* menjadi alat pendukung dalam memudahkan kegiatan dan aktivitas manusia termasuk mempengaruhi perilaku sosialnya. Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama (Witarsa et al., 2018)

Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan oleh orang dewasa saja, akan tetapi dengan kemajuan zaman saat ini *gadget* hampir digunakan semua kalangan termasuk anak-anak, remaja, bahkan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangan *gadget* dulunya cenderung dimiliki oleh pebisnis karena harganya yang relatif mahal. Namun, saat ini *gadget* sudah mulai dimiliki oleh siapa saja karena harganya yang beragam dan mudah terjangkau. Anggraeni & Hendrizal (2018), menyebut penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* dan salah satunya adalah dalam perilaku sosialnya.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang perlu ditanamkan dalam diri siswa. Hurlock (dalam Nisrima, 2016), menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perilaku sosial adalah perilaku yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Perilaku sosial siswa sekolah dasar adalah usia dimana interaksi dan komunikasi dilakukan secara intens. Siswa sekolah dasar cenderung senang untuk bermain dan berinteraksi secara langsung. Namun, siswa sekarang sudah banyak yang menggunakan *gadget* sehingga tidak menutup kemungkinan akan membentuk perilaku sosial yang baru yakni sikap tidak peduli terhadap lingkungan sosial sekolahnya, baik interaksi dengan teman atau guru dan berusaha menjauhi lingkungannya.

Dampak dari sikap ketidakpedulian yang dialami anak sejak dini jika tidak segera diatasi yakni anak akan bersikap individualisme, menjadi individu yang tidak peka terhadap masalah-masalah sosial yang sedang terjadi, dan sulit beradaptasi dengan lingkungan baru. Peduli sosial perlu dikembangkan agar anak tidak memiliki sifat negatif, seperti sombong acuh tak acuh, individualisme, masa bodoh terhadap masalah sosial, pilih-pilih teman dan luntarnya masalah gotong royong (Tabi'in, 2017).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi, dengan jumlah siswa 33 orang diperoleh informasi bahwa siswa sering bermain *gadget* baik itu menggunakan *gadget* sendiri maupun *gadget* orang tua.

### **Penggunaan Gadget**

*Gadget* merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus terutama untuk membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya. Arifin (dalam Pratiwi, dkk. 2019), menyatakan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi lewat berbagai fitur yang dimilikinya. Syahyudin (2020), mendefinisikan *gadget* adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi yang praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Menurut Manumpil (2015), mengartikan *gadget* adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan

berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. *Gadget* juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat elektronik yang dirancang dalam ukuran yang lebih kecil, yang memiliki fitur dan aplikasi untuk memudahkan dalam mencari informasi.

Menurut Chusna (2017), *gadget* mempunyai fungsi dalam penggunaannya sebagai berikut :

a. Komunikasi

Sekarang zaman era globalisasi, manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*.

b. Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk mendapatkan berbagai berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring perkembangan zaman, sekarang belajar tidak hanya berfokus pada buku. Namun, melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.

d. Perilaku Sosial

Perilaku manusia adalah hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya, yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Arifin (2015), mengartikan bahwa perilaku adalah reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya yang dapat berbentuk tanpa tindakan nyata atau abstrak dan dalam bentuk aktif dengan tindakan konkret. Menurut Fauzyyah (2018), perilaku sosial adalah bentuk perilaku, perbuatan, sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya. Nurfirdaus & Risnawati (2019), menyatakan bahwa perilaku sosial adalah adanya suatu hubungan yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial dapat juga berarti tindakan yang berkaitan dengan perbuatan manusia yang berhubungan secara langsung atau berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya.

Ya'qub (dalam Rizal 2016), menyatakan bahwa bentuk-bentuk perilaku sosial yang harus dikembangkan, sebagai berikut :

a. Menghormati orang lain

Menghormati merupakan perilaku dimana seseorang menempatkan dirinya dalam suasana maupun keadaan lingkungan ketika dihadapkan pada berbagai perbedaan. Diperlukannya sikap menghormati kepada orang lain agar terciptanya kenyamanan dan keharmonisan dalam bersosial.

b. Tolong menolong

Tolong menolong merupakan suatu hal yang harus dilakukan oleh setiap orang karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendirian. Apabila seseorang dididik untuk saling tolong menolong sejak dini maka ketika dewasa akan terbiasa untuk hidup saling tolong-menolong.

c. Sopan santun

Sopan santun adalah suatu kebiasaan seseorang dalam berperilaku seperti berbicara dan bergaul. Sopan santun hendaknya dimiliki oleh setiap anak agar terhindar dari hal buruk karena mempengaruhi baik buruknya sifat dan perilaku sosial anak.

d. Peka dan peduli

Kepedulian seseorang kepada orang lain bahkan kehidupan sendiri akan mengantarkan seseorang pada sisi kemanusiaan. Orang-orang yang peduli adalah mereka yang terpanggil untuk melakukan sesuatu dalam rangka membantu orang yang sedang membutuhkan, melakukan kebaikan di lingkungannya untuk menjadi lebih baik.

e. Berterima kasih

Mengucapkan ucapan terima kasih merupakan salah satu kualitas tertinggi manusia, dimana seseorang yang tidak mengenal ucapan terima kasih mereka adalah seseorang yang tidak rasional. Seseorang setidaknya memberikan ucapan terima kasih kepada seseorang yang telah memberikan sesuatu dengan ikhlas dan tulus.

## **METODE**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Ex post Facto yaitu penelitian yang dilakukan setelah kejadian itu terjadi. Dalam penelitian ex post facto ini tidak ada kelompok kontrol atau kegiatan pretest. Hubungan sebab dan akibat antara subjek yang satu dengan subjek yang lainnya tidak ada manipulasi, karena penelitian dengan ex post facto ini hanya mengungkapkan gejala-gejala yang ada atau telah terjadi. Penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI SDN 216 Inpres Tetebassi yang berjumlah 33 orang. Mengingat besarnya populasi sangat terbatas yaitu hanya satu kelas saja, maka semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel. Penentuan sampel tersebut menggunakan teknik non probability sampling yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu angket dan dokumentasi. Penggunaan angket dimaksud sebagai alat pengumpulan data tentang penggunaan gadget dan perilaku sosial siswa. Dalam penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert yaitu variabel yang akan diukur disusun menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur menyusun item-item instrumen yang bisa berisi pernyataan dan pertanyaan. Selanjutnya Dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan lingkungan sekolah, dan jumlah siswa yang ingin diteliti, serta dokumentasi foto ketika penelitian sedang berlangsung di SDN 216 Inpres Tetebassi. Analisis data menggunakan teknik statistik, yaitu analisis regresi linear sederhana. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Untuk pengolahan data hasil penelitian menggunakan program SPSS 21.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Instrumen**

a. Uji Validitas

Pada uji ini, pengujian validitas dilakukan pada tiap item pernyataan yaitu dengan menguji pernyataan tiap item-itemnya dan melihat perbandingan dengan tabel yaitu 0,344 yang didapatkan dari jumlah responden  $n=33$ . Pada pengujian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 21. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menunjukkan dari 18 item pernyataan pada variabel penggunaan *gadget* dinyatakan semua item valid dan pada variabel perilaku sosial dari 18 item pernyataan dinyatakan semua item valid.

b. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21. Kriteria pengujian adalah bila nilai cronbach's alpha lebih besar dari 0,6 maka dapat dikatakan reliabel."

**Tabel 1. Hasil uji reliabilitas penggunaan *gadget***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.794	18

**Tabel 2. Hasil uji reliabilitas penggunaan *gadget***

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.863	18

Berdasarkan tabel diatas hasil uji reliabilitas pada variabel penggunaan gadget menunjukkan nilai cronbach's alpha sebesar 0,794 > 0,6 dan pada variabel disiplin belajar nilai cronbach's alpha sebesar 0,863 > 0,6.

### Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah dengan berpatokan pada nilai signifikan, yaitu jika nilai signifikan >0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikan <0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Uji normalitas data pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 21.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.09703616
Most Extreme Differences	Absolute	.122
	Positive	.122
	Negative	-.095
Kolmogorov-Smirnov Z		.703
Asymp. Sig. (2-tailed)		.706
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan hasil output SPSS 21, diketahui bahwa data penggunaan gadget dan perilaku sosial diperoleh nilai signifikan 0,706 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut berdistribusi normal.

#### b. Uji Linearitas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai signifikan (Sig.). Jika nilai Sig. > 0,05, maka terdapat hubungan linear secara signifikan dan jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak terdapat hubungan linear secara signifikan.

**Tabel 6. Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table						
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Sosial * Penggunaan Gadget	(Combined)	1706.242	20	85.312	.713	.757
	Between Groups					
	Linearity	494.715	1	494.715	4.132	.065
	Deviation from Linearity	1211.527	19	63.765	.533	.894
	Within Groups	1436.667	12	119.722		
Total		3142.909	32			

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 6 maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada linearity sebesar 0,894. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan yaitu 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan variabel penggunaan gadget dan perilaku sosial sosial adalah linear.

### Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana hal ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel perilaku sosial dengan menggunakan bantuan program SPSS 21. Dasar pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05. Jika nilai sig < 0,05, maka terdapat pengaruh variabel penggunaan *gadget* terhadap variabel perilaku sosial dan jika nilai sig > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

**Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	21.706	8.251		2.631	.013
Penggunaan Gadget	.465	.193	.397	2.406	.022

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Berdasarkan pada tabel coefficients diatas diperoleh nilai signifikan (sig.)  $0,02 < 0,05$  maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh gadget terhadap perilaku sosial siswa.”

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji regresi linear sederhana diperoleh nilai sig < 0,05 yaitu  $0,022 < 0,05$ , sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Waliid (2018) bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap karakter siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gadget memberikan dampak positif pada karakter siswa karena dengan penggunaan gadget maka dapat menanamkan karakter siswa seperti rasa ingin tahu, menambah pengetahuan, melatih kreativitas siswa dan sebagainya.

Pada penelitian ini sebagian besar siswa SDN 216 Inpres Tetebassi menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari karena gadget menjadi alat pendukung dalam memudahkan kegiatan dan aktivitas manusia termasuk . Menurut Witarsa (2018) bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama.

Dalam penelitian ini gadget memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial siswa. Menurut Fauziyyah, dkk (2018) perilaku sosial adalah bentuk perilaku, perbuatan, sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya. Dampak positifnya, seperti peduli terhadap lingkungan sekitar, menolong teman yang membutuhkan, mengucapkan terima kasih saat dibantu teman atau orang tua.

Meskipun memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial siswa, namun pengaruh gadget tetap diperhatikan. Hal ini dikarenakan dari hasil kuesioner yang menyatakan sebagian besar siswa sering membantah orang tua saat bermain gadget, sering marah saat tidak diberikan gadget, bersikap acuh saat bermain gadget, sering berbicara kasar jika diganggu saat bermain gadget, lebih senang bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya. Menurut Harfiyanto (2015), dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri dan lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar.

Pada intinya gadget dapat berpengaruh positif jika pengguna memanfaatkan gadget dengan seharusnya, tetapi gadget juga dapat berpengaruh negatif jika pengguna menyalahgunakan gadget tersebut, tergantung pada perilaku setiap individu dalam menyikapinya. Hal ini sejalan dengan teori Arifin (2015), bahwa perilaku adalah reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya yang dapat berbentuk tanpa tindakan nyata atau abstrak dan dalam bentuk aktif dengan tindakan konkret.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa kelas pada tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Hal ini dibuktikan dari hasil signifikan yaitu  $0,022 < 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima yaitu ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi dan  $H_0$  ditolak yaitu tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi.

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari penelitian ini maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah, diharapkan sekolah terus melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai bahaya penggunaan *gadget* terlalu lama atau berlebihan.
2. Bagi guru, diharapkan terus melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*.
3. Bagi siswa, dalam melakukan kegiatan sehari-hari sebaiknya siswa dapat mengatur waktu menggunakan *gadget* dan mengetahui batas-batas menggunakan *gadget* sehingga siswa tidak menutup diri untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar.
4. Bagi orang tua, disarankan kepada orang tua untuk membatasi dan mengontrol anaknya saat menggunakan *gadget*.
5. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan agar penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti permasalahan yang sama dari sudut pandang yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A., & Hendrizal. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. *Jurnal PPKN & Hukum*, 13 No.1(1), 64–76.
- Arifin, B. S. (2015). *Psikologi Sosial*. Jawa Barat : CV Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Dewanti,dkk. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*. 1 (3):126-131
- Fauziyyah, N. H., Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2018). Analisis Perilaku Sosial Anak Ditinjau dari Urutan Kelahiran. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(229), 42–58.
- Harfiyanto, D., Cahyo, B. U., & Tjaturahono, B. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4 (1).
- Helaluddin, D. (2020). *Penelitian dan Pengembangan : Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Serang. Media Madani.
- Manumpil, B. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, 3(2), 1–6.
- Muri, Y. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta:Kencana
- Nisrima, S., Yunus, M., & Hayati, E. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1(1), 192–204.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (studi kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36–46.
- Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Gadget terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 5(1), 8–15.
- Rizal, Fachtur. 2016. *Pola Asuh Keluarga dalam Membimbing Perilaku Sosial Anak* .Skripsi.Semarang :Universitas Negeri Semarang.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(September), 722–731.
- Sinta, Ali, M., & Halida. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Skripsi. Pontianak : Universitas Tanjungpura.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung. Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna.2015.*Metodologi penelitian: Lengkap, prakti, dan mudah dipahami*.Yogyakarta: PT Pustaka Baru
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 2(1).
- Tabi'in, A. (2017). Menumbuhkan Sikap Peduli pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial. *Jurnal IJTIMAIYA*, Vol.1 No.1.
- Tri, F. L. (2016). Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan . *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(1), 121–134.
- Waliid, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Karakter Siswa di SMP Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Witarsa, R., Sri Mulyani Hadi, R., & Rini Haerani, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogika*, VI, No.1, 9–20.