

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja Di SMPN 6 Jelimpo Kal-Bar Tahun 2022

Sertika Geraria Sumpa^{1*}, Asep Barkah²

^{1,2} STIKes Abdi Nusantara

Email: sertikasumpal61@gmail.com, asepbarkah8084@gmail.com

Abstrak

Melalui *smartphone*, konten internet mencakup menelepon, mengirim surat elektronik, menonton dan berbagi konten foto atau video, bermain games, memutar musik, menentukan tempat pertemuan, menjelajahi internet, pencarian suara, mengecek cuaca, dan melakukan pesan singkat dalam *chatroom* media sosial. Daya tarik *smartphone* karenanya kini semakin meningkat sampai ke kalangan remaja yang rentan terpengaruh. Hasil riset tersebut didukung Ho, Lwin, dan Lee (2017) yang mendata berdasarkan survei di Singapura bahwa remaja adalah populasi yang paling banyak terdeteksi menggunakan media sosial di *smartphone* secara berlebihan, atau bahkan sampai berujung pada adiksi. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia remaja di SMPN 6 Jelimpo Provinsi Kalimantan Barat tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu kuisioner atau angket. Penelitian ini terdiri dari dua variabel. Pertama, penggunaan *smartphone* sebagai variabel bebasnya dan personal sosial usia remaja sebagai variabel terikatnya. Dari hasil analisa bivariat menggunakan *Chi Square* penggunaan *smartphone* terhadap personal sosial usia remaja di SMPN 6 Jelimpo didapat nilai p value = 0,001 (< 0,05) atau Ho ditolak. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (*significant*) antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial usia remaja di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR.

Keywords: *Smartphone, Perkembangan, Personal Sosial, Remaja*

Abstract

Through smartphones, internet content includes calling, sending electronic mail, watching and sharing photo or video content, playing games, playing music, determining meeting places, surfing the internet, voice broadcasting, checking the weather, and sending short messages in social media chatrooms. Therefore, the attractiveness of smartphones is now increasing to teenagers who are vulnerable to being affected (Nakaya, 2014). The results of the research were supported by Ho, Lwin, and Lee (2017) who recorded data based on a survey in Singapore that teenagers were the population most detected using social media on smartphones excessively, or even leading to addiction. Personal social development of adolescents at SMPN 6 Jelimpo, West Kalimantan Province in 2022. This study uses quantitative research methods with data collection techniques, namely questionnaires or questionnaires. This research consists of two variables. First, the use of smartphones as the independent variable and the personal social age of adolescence as the dependent variable. From the results of the bivariate analysis using Chi Square, the use of smartphones on the social personality of adolescents at SMPN 6 Jelimpo, the p value = 0.001 (<0.05) or Ho is rejected. The results showed that there was a significant effect between the use of smartphones and the personal social development of adolescents at SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR.

Keywords: *Smartphone, Development, Personal Social, Youth*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk banyak keperluan. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya (Sari, Mitsalia, 2016).

McDonald (2018) mengungkap sekitar 4 miliar orang di dunia kini memiliki akses internet,

dengan peningkatan jumlah pengguna rata-rata berkisar 4 miliar orang, jumlah pengguna media sosial 3 miliar orang, dan jumlah pengguna ponsel pintar 5 miliar orang. Angka tersebut menandakan Indonesia pada peringkat kelima perihal jumlah pengguna internet dunia setelah Cina, India, Amerika Serikat, dan Brasil (Internet World Stats, 2018). Terlebih, *Global Web Index 2017* dalam McDonald (2018) memosisikan Indonesia sebagai negara keempat paling banyak menghabiskan waktu untuk akses internet.

Smartphone merupakan ponsel dengan fitur canggih dan memiliki fungsi lain selain untuk melakukan panggilan telepon dan mengirim pesan teks. *Smartphone* dapat menyediakan akses informasi yang terkoneksi internet, mengirim dan menerima email, mengakses aplikasi media sosial serta *smartphone* juga dilengkapi dengan kemampuan mengambil foto, bermain game, memutar dan merekam audio atau video, dan lain-lain (Bisen, 2016).

Melalui *smartphone*, konten internet mencakup menelepon, mengirim surat elektronik, menonton dan berbagi konten foto atau video, bermain games, memutar musik, menentukan tempat pertemuan, menjelajahi internet, pencarian suara, mengecek cuaca, dan melakukan pesan singkat dalam *chatroom* media sosial (Samaha dan Hawi, 2016). Daya tarik *smartphone* karenanya kini semakin meningkat sampai ke kalangan remaja yang rentan terpengaruh (Nakaya, 2014). Hasil riset tersebut didukung Ho, Lwin, dan Lee (2017) yang mendata berdasarkan survei di Singapura bahwa remaja adalah populasi yang paling banyak terdeteksi menggunakan media sosial di *smartphone* secara berlebihan, atau bahkan sampai berujung pada adiksi.

Adapun pengertian Remaja menurut (Jannah, 2016) adalah seseorang yang baru menginjakkan dan mengenal mana yang baik dan buruk, mengenal lawan jenis dan memahami tugas dan peranan dalam lingkungan sosial. Masa remaja merupakan masa peralihan dari kehidupan kanak-kanak menuju dewasa awal yang ditandai akan adanya perubahan secara biologis dan psikologis. Dalam hal ini remaja terjadi perubahan secara biologis meliputi perubahan fisik dan berkembangnya seks primer dan sekunder. Sedangkan pada perubahan psikologis meliputi adanya perubahan dalam hal emosi yang berubah dan merasa lebih sensitive (Hidayati & Farid, 2016).

Menurut WHO, remaja merupakan penduduk dengan usia 10-19 tahun, sedangkan menurut Peraturan Menkes Nomor 25 tahun 2014 menjelaskan bahwa remaja adalah penduduk dengan usia 10-18 tahun. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) menyebutkan bahwa remaja berada pada rentang usia 10-24 tahun dengan status yang belum menikah (Diananda, 2018).

Menurut Badwilan (2014) ada beberapa pengaruh penggunaan *smartphone* diantaranya terhadap aspek psikologis, aspek sosial, aspek kesehatan dan aspek keuangan. Melihat dari aspek sosial yang dipengaruhi *smartphone* akan sangat berpengaruh terhadap permasalahan perkembangan personal sosial anak usia remaja dimana anak pada usia itu anak akan menjadi lebih apatis pada lingkungannya, umumnya anak terlihat agak malas dan pasif, jarang berpartisipasi secara aktif serta muncul perbedaan pemahaman antara kepercayaan dan keinginan seorang anak pada saat anak melakukan aktivitas bersama teman sebayanya (Rahman, 2016).

Menurut Muhammad Nazir dalam Wulandari (2015) seringkali menggunakan *smartphone* akan mengalami ketergantungan pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa *smartphone* itu segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan teknologi tersebut. Akibatnya, kurangnya kedekatan dengan orang tua dan anak akan cenderung menjadi introvert.

Salah satu karya ilmiah oleh Novitasari, Khotimah (2016) menjelaskan bahwa kecenderungan penggunaan *gadget* termasuk *smartphone* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Selanjutnya ia mengatakan "ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya.

Remaja diwilayah kalimantan barat, khususnya didaerah Jelimpo sendiri hampir rata-rata memiliki *handphone* sebagai sarana komunikasi dan menjalin relasi. Bagi remaja khususnya didaerah Jelimpo, *handphone* merupakan salah satu barang yang harus dimiliki agar mereka selalu update akan informasi yang ada. Maka daripada itu perkembangan personal mereka mudah sekali dipengaruhi oleh kemajuan-kemajuan teknologi.

Melihat dari penataran diatas terbukti bahwa masih banyak kasus tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap personal sosial khususnya pada usia remaja, maka dari itu kali ini peneliti tertarik untuk meneliti tentang “pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia remaja di Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Jelimpo”. Menurut data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia) dalam Laporan Survei Internet APJII tahun 2019-2020 menyebutkan bahwa jumlah pengguna internet dalam *smartphone* di Indonesia berjumlah 196.71 Juta Jiwa atau setara dengan 73,7% dari total penduduk 266.91 Juta Jiwa dan sebagian besar penggunanya dari kalangan remaja hingga dewasa keatas (APJII 2019-2020, n.d.). Sebagian besar remaja menggunakan *smartphone* dengan waktu sehari adalah 12 jam yang dimana pada waktu malam menggunakan *smartphone* sekitar 3 sampai 6 jam per hari yang dimana hal ini memicu terjadinya kecanduan dalam penggunaan *smartphone* (Hablaini et al., 2020). Jika dihubungkan dengan teori, apabila anak usia remaja tidak diberikan edukasi tentang pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan sosialnya khususnya personal sosialnya maka akan berdampak pada perkembangan kognitif, kepribadian, sosial, dan juga moralnya. Sehubungan dengan itu penulis merumuskan masalah, yaitu “Bagaimanakah Bagaimana pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja di Sekolah SMPN 6 Jelimpo Provinsi Kalimantan Barat Tahun 2022 ?”

METODE

Desain penelitian merupakan model yang digunakan peneliti untuk melakukan suatu penelitian. Desain penelitian bertujuan untuk memberikan arah terhadap jalannya penelitian. Burn & Grove (2009) menjelaskan bahwa desain penelitian merupakan keseluruhan perencanaan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan mengantisipasi kesulitan- kesulitan yang mungkin terjadi ketika proses penelitian berlangsung. Penelitian ini penulis memfokuskan pembahasan tentang bagaimana pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia remaja di SMPN 6 Jelimpo Kal-Bar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu kuisisioner atau angket. Penelitian ini terdiri dari dua variabel. Pertama, penggunaan *smartphone* sebagai variabel bebasnya dan personal sosial usia remaja sebagai variabel terikatnya. Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti (Notoatmodjo, 2013). Populasi penelitian ini adalah seluruh pelajar SMPN 6 Jelimpo yang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar terdiri 148 Pelajar aktif. Setelah data terkumpul, dilakukan pengolahan data dengan menggunakan rumus atau aturan yang sesuai dengan pendekatan atau desain yang dipergunakan sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang disebut dengan analisis data (Arikunto, 2016). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisa univariat dan bivariat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR Tahun 2022 “. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk analisis univariat dan bivariat. Dalam penelitian ini peneliti mengajukan seperangkat kuesioner kepada sejumlah responden yang berjumlah 104 orang. Kemudian hasil jawaban responden akan di analisis secara univariat dan bivariat. Analisis univariat untuk mendeskripsikan variabel yang sedang diteliti sedangkan analisis bivariat untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan variabel dependen dari hasil penelitian dilaksanakan pada bulan Juni 2022.

Tempat penelitian yang dilakukan oleh peneneliti adalah di SMP NEGERI 6 Jelimpo yang beralamat di Jalan Sangku, Desa Pawis Hilir, Kecamatan Jelimpo, Kabupaten Landak, Provinsi Kalimantan Barat, Kode Pos 78357. Pada tanggal 3 Maret 2014 dikeluarkan Surat Keputusan (SK) Pendirian sekolah ini dengan SK Pendirian Sekolah : 421.1/117.A/HK-2014, dan untuk Surat Keterangan (SK) izin operasionalnya sendiri juga dikeluarkan pada tanggal 3 Maret 2014 dengan SK Izin Operasional : 421.1/117.A/HK-2014. Status kepemilikan merupakan milik pemerintah daerah Kalimantan Barat, dengan luas tanah 9,078 M². Sekolah ini mempunyai 7 ruang kelas, 1 laboratorium, dan 1 perpustakaan. Saat ini SMPN 6 Jelimpo dikepalai oleh Datinus, S.Pd, M.Pd. dengan jumlah Guru yang megajar berjumlah 13 orang (laki-laki 7 orang, perempuan 6 orang), serta total jumlah murid yang berjumlah 148 orang (laki-laki 59 orang, perempuan 89 orang).

Hasil Analisa Univariat

Rancangan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu kuisiner atau angket yang mencoba menggali hubungan antara variable independent (penggunaan *smartphone*) dan variable dependent (personal sosial usia remaja) dengan menggunakan uji analisis Chi Square **Penggunaan *Smartphone***

Tabel 1
Penggunaan *Smartphone* Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR Pada Tahun 2022

		Frequency	Percent
penggunaan <i>Smartphone</i>	Tinggi	37	35.6%
	Sedang	38	36.5%
	Rendah	29	27.9%
	Total	104	100.0%

Berdasarkan tabel 1. diketahui bahwa dari 104 responden didapatkan rata-rata penggunaan *smartphone* yang tinggi adalah sebanyak 37 siswa (35.6%), sedang 38 siswa (36.5%), dan yang rendah adalah 29 siswa (27.9%). **Personal Sosial Usia Remaja**

Tabel 5.2.2
Personal Sosial Usia Remaja Setelah Mengenal dan Menggunakan *Smartphone* di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR Pada Tahun 2022

		Frequency	Percent
Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja	Tidak percaya diri	34	32.7%
	Kurang percaya diri	43	41.3%
	Percaya diri	27	26.0%
	Total	104	100.0%

Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa dari 104 responden Personal Sosial Usia Remaja yang tidak percaya diri adalah sebanyak 34 siswa (32.7%), kurang percaya diri 43 siswa (41.3%), dan yang percaya diri ada 27 siswa (26.0%).

Hasil Analisis Bivariat

Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja

Tabel 3
Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Personal Sosial Usia Remaja di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR Tahun 2022

No	Penggunaan <i>Smartphone</i>	Personal Sosial Usia Remaja						Total		P value
		Tidak Percaya Diri		Kurang Percaya Diri		Percaya Diri		n	%	
		n	%	n	%	n	%			
1	Tinggi	16	43.2	15	40.5	6	16.2	37	100	0,001
2	Sedang	13	34.2	20	52.6	5	13.2	38	100	
3	Rendah	5	17.2	8	27.6	16	55.2	29	100	
	Total	34	32.7	43	41.3	27	28.0	104	100	

Berdasarkan Tabel 3 diatas dapat terlihat hasil uji bivariat mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial usia remaja, didapatkan penggunaan *smartphone* yang tinggi seluruhnya ada 37 dan personal sosial usia remaja yang tidak percaya diri ada 16 orang (43.2%), kurang percaya diri 15 orang (40.5%), dan yang percaya diri ada 6 orang (16.2%), kemudian penggunaan *smartphone* yang sedang seluruhnya ada 38 dan personal sosial usia remaja yang tidak percaya diri ada 13 orang (34.2%), kurang percaya diri 20 orang (52.6%), dan yang percaya diri 5 orang (13.2%), serta didapatkan juga penggunaan *smartphone* yang rendah seluruhnya ada 29 dan personal sosial usia remaja yang tidak percaya diri ada 5 orang (17.2%), kurang percaya diri ada 8 orang (27.6%), dan yang percaya diri ada 16 orang (55.2%). Dari hasil analisa bivariat diperoleh nilai p value= 0,001 (< 0,05), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (significant) antara penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia remaja di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR.

Berdasarkan hasil penelitian dari teori yang ditemukan oleh penulis sebelumnya, maka didapatkan hasil sebagai berikut :Berdasarkan Tabel 1 pada bab 5, dapat diketahui bahwa penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari siswa di SMPN 6 Jelimpo yang tinggi ada 37 siswa (35.6%), yang sedang 38 siswa (36.5%), dan yang rendah ada 29 siswa (27.9%). Penelitian ini diperkuat oleh hasil riset *Nielsen On Device Meter* (ODM) di Februari 2014 yang mencatat bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 140 menit per hari untuk menggunakan *smartphone* mereka. Alokasi waktu penggunaan *smartphone* terbagi menjadi 37 menit digunakan untuk *Chatting*, 27 menit untuk *Surfing/Browsing*, 23 menit untuk *Utility Apps*, 17 menit untuk *Gaming* dan 15 menit untuk Multimedia. Kemudian *Messaging* (8 menit), *Calls* (6 menit), dan *Phone Navigation* (3 menit). *Email*, *Phone Features*, *Office Packages* dan *Security* masing-masing menghabiskan waktu 1 menit per hari.

Dalam penelitian Fitriana, Ahmad & Fitria (2020) remaja menggunakan gadget sekitar 5-7 jam atau 300-420 menit dalam sehari. Pemakaian gadget dikategorikan dengan durasi tinggi jika lebih dari 120 menit dalam sehari dan dalam sekali pemakaian berkisar lebih dari 75 menit. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Jarmi dan Rahayuningsih (2017) pada anak 12-14 tahun di SMP Negeri 1 kota Banda Aceh menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget pada kategori lama sebanyak 56 (60,9%) siswa. Menurut peneliti, meskipun gadget memiliki dampak positif dalam hal pembelajaran namun hal tersebut akan berdampak negatif apabila remaja menggunakan gadget lebih dari batas durasi penggunaan gadget yang normal. Hasil survey Nielsen company (2011) juga menyatakan bahwa sebanyak 21% penduduk Indonesia sebagai pengguna aktif internet dan 55% pengguna aktif internet adalah remaja berusia 15-19 tahun (Chasanah & Kilis, 2018).

Berdasarkan Tabel 5.2 pada bab 5, dapat diketahui bahwa dari 104 responden Personal Sosial Usia Remaja yang tidak percaya diri adalah sebanyak 34 siswa (32.7%), kurang percaya diri 43 siswa (41.3%), dan yang percaya diri ada 27 siswa (26.0%). Menurut teori Soetjningsih & Gde Ranuh (2012) Personal sosial adalah suatu sektor perkembangan berupa aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Teori dari Soetjningsih (2002), menyatakan bahwa Perkembangan personal sosial dimulai sejak anak lahir. Perkembangan personal sosial yang terjadi meliputi 8 kategori yaitu self help general (kemampuan menolong dirinya sendiri), self help eating (kemampuan makan sendiri), self help dressing (kemampuan berpakaian sendiri), self direction (kemampuan memimpin dirinya sendiri), occupation (kemampuan melakukan pekerjaan untuk dirinya), communication (kemampuan berkomunikasi), locomotion (kemampuan gerakan motorik), socialization (kemampuan bersosialisasi).Berdasarkan hasil analisis tabel 5.3 pada bab 5 dapat terlihat hasil uji bivariat mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan personal sosial usia remaja, didapatkan penggunaan *smartphone* yang tinggi seluruhnya ada 37 dan personal sosial usia remaja yang tidak percaya diri ada 16 orang (43.2%), kurang percaya diri 15 orang (40.5%), dan yang percaya diri ada 6 orang (16.2%), kemudian penggunaan *smartphone* yang sedang seluruhnya ada 38 dan personal sosial usia remaja yang tidak percaya diri ada 13 orang (34.2%), kurang percaya diri 20 orang (52.6%), dan yang percaya diri 5 orang (13.2%), serta didapatkan juga penggunaan *smartphone* yang rendah seluruhnya ada 29 dan personal sosial usia remaja yang tidak percaya diri ada 5 orang (17.2%), kurang percaya diri ada 8 orang (27.6%), dan yang percaya diri ada 16 orang (55.2%).

Dari hasil analisa bivariat diperoleh nilai p value= 0,001 (< 0,05), dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna (*significant*) antara penggunaan *smartphone* dengan perkembangan personal sosial usia remaja di SMPN 6 Jelimpo KAL-BAR.

Penelitian ini juga berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andi Maryanto (2019) pada anak usia *Baligh* di desa Bandu Agung kecamatan Kaur Utara, Bengkulu yang menyatakan bahwa ada dampak *smartphone* terhadap perkembangan sosial anak usia *baligh*. *Smartphone* telah banyak membantu anak usia *baligh* dalam segala aspek kehidupan sehingga *smartphone* mempunyai andil penuh dalam kehidupan sosial. Dengan adanya *smartphone* apapun dapat dilakukan oleh anak usia *baligh* baik perkembangan sosial.

Menurut analisis peneliti intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi dapat mempengaruhi perkembangan personal sosial pada usia remaja. Dalam penelitian ini peneliti menemukan pengaruh penggunaan *smartphone* lebih menjurus ke arah yang negatif bila digunakan pada waktu yang lama atau intensitas penggunaan *smartphone* tinggi, dikarenakan tingkat tidak percaya diri dari personal sosial remaja cukup tinggi. Peneliti juga berpendapat bahwa dengan penggunaan *smartphone* yang rendah atau cukup dapat mempertahankan kepercayaan

DAFTAR PUSTAKA

- Badwilan, Ahmad Salim, Panduan Cepat Menghafal Al-Qur'an, Jogjakarta: Diva Press, 2009.
- Bisen, S., & Deshpande, Y. (2016). An analytical study of *smartphone* addiction among engineering students: a gender differences. *The International Journal of Indian Psychology*, 4(1), 70-83.
- Hawi, NS, Samaha, M, & Griffiths, MD 2018, "Internet gaming disorder in Lebanon : Relationships with age , sleep habits , and academic achievement". *Journal of Behavioral Addictions*, vol.52, no.1, diakses 25 Maret 2019. DOI: 10.1556/2006.7.2018.16
- Hidayati, K. B., & Farid, M. (Mei 2016). Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja. *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 5, No. 02,, 137 - 144.
- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangan Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia* Vol. 1 , 2-4.
- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction. *Proceedings of DiGRA Conference*, 211–217.
- Nakaya, T. dkk. (2005). Geographically Weighted Poisson Regression for Disease Association Mapping. *Statist. Med.*, 24:2695–2717.
- Novitasari dan Nurul. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun *Jurnal PAUD Teratai*. Volume 05 Nomor 03 , 182-186
- Rahman, Hibana S, (2003) *Bimbingan dan Konseling Pola*, Jakarta : Rineka Cipta
- Sari, T.P. dan Mitsalia, A.A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal. *Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin*
- Soetjiningsih. (2002) *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.