

ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL MAHASISWA

¹Siti Nur Azizah, ²Suhendri, ³Eka Sari Setianingsih

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

azizah030427@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the use of gadgets on the prosocial behavior of students at Universitas PGRI Semarang. In the digital era, gadgets serve as the primary tools for communication, learning, and entertainment, yet they also have the potential to influence students' social interaction patterns. This research employs a qualitative phenomenological approach with structured observations and in-depth interviews involving three purposively selected students. Data were analyzed using Miles and Huberman's model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. Findings indicate that students spend an average of 4–10 hours per day using gadgets. While gadgets provide positive impacts such as easier access to information, enhanced academic communication, and expanded social networks, excessive use decreases empathy, reduces face-to-face interactions, and may lead to digital addiction. Nonetheless, most students still demonstrate prosocial behaviors such as helping peers, sharing, and cooperating, especially when gadget use is limited. The study concludes that gadgets have dual effects: they can promote prosocial behavior when used wisely but may weaken it when overused. Recommendations highlight the importance of digital self-regulation and social character education within the campus environment to maintain a balance between virtual and real social interactions.*

Keywords: *Gadgets, Prosocial Behavior, Students, Social Interaction, Digitalization*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget terhadap perilaku prososial mahasiswa Universitas PGRI Semarang. Dalam konteks era digital, gadget menjadi sarana utama dalam komunikasi, pembelajaran, dan hiburan, namun juga berpotensi memengaruhi pola interaksi sosial mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis, dengan teknik observasi terstruktur dan wawancara mendalam kepada tiga mahasiswa yang dipilih secara purposive. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menggunakan gadget rata-rata 4–10 jam per hari. Gadget memberikan dampak positif berupa kemudahan memperoleh informasi, meningkatkan komunikasi akademik, dan memperluas jaringan sosial. Namun, penggunaan berlebihan menurunkan empati, mengurangi intensitas interaksi tatap muka, dan memicu kecanduan digital. Meskipun demikian, sebagian besar mahasiswa masih menunjukkan perilaku prososial seperti membantu teman, berbagi, dan bekerja sama, terutama saat membatasi penggunaan gadget. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gadget memiliki dua sisi pengaruh, yaitu mendukung perilaku prososial bila digunakan secara bijak, tetapi dapat melemahkannya jika digunakan secara berlebihan. Rekomendasi penelitian ini menekankan pentingnya pengendalian digital self-regulation dan pendidikan karakter sosial dalam lingkungan kampus untuk menjaga keseimbangan antara dunia virtual dan sosial nyata.

Kata kunci: Gadget, Perilaku Prososial, Mahasiswa, Interaksi Sosial, Digitalisasi.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, penggunaan perangkat teknologi seperti Perangkat digital

telah menjadi elemen yang tidak terpisahkan

dalam kehidupan mahasiswa, berperan penting dalam menunjang aktivitas akademik maupun

nonakademik Mahasiswa. Gadget memungkinkan akses informasi, komunikasi tanpa batas, serta peningkatan produktivitas akademik. Namun, di sisi lain, ketergantungan berlebihan terhadap gadget dapat mengurangi interaksi sosial langsung dan memengaruhi *perilaku prososial* — yaitu tindakan sukarela untuk membantu atau memberi manfaat bagi orang lain (Eisenberg dalam Nugraha, 2020; Sarlito, 2018).

Perkembangan teknologi yang cepat membawa dampak ambivalen: di satu sisi memperluas akses informasi, namun di sisi lain berpotensi menurunkan empati, kepedulian sosial, dan kualitas hubungan interpersonal. Data dari *We Are Social* (2020) menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, terutama kelompok usia 18–25 tahun, Rata-rata waktu yang dihabiskan individu untuk beraktivitas di media sosial mencapai sekitar 7 jam 58 menit per hari. Hasil survei *APJII* (2023) juga menyebutkan bahwa 92,68% mahasiswa menggunakan internet aktif selama 7–9 jam per hari untuk berbagai aktivitas, seperti komunikasi, hiburan, dan pencarian informasi akademik.

Perlaku prososial adalah aspek fundamental dalam kehidupan sosial manusia yang menunjukkan kecenderungan individu untuk menolong, berbagi, serta berkolaborasi dengan orang lain tanpa adanya harapan akan imbalan. Perlaku prososial adalah niat untuk memberi manfaat pada orang lain Eisenberg (dalam Nugraha, 2020:1). Perlaku ini mencakup berbagai bentuk tindakan positif, seperti berbagi sumber daya, memberikan

bantuan kepada orang lain, bekerja sama dalam kelompok, serta melakukan tindakan altruistik lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial. Ada beberapa komponen perilaku prososial. Menurut Byrne (dalam Mulyadi, dkk., 2016:43) menyatakan bahwa tingkah laku prososial adalah perilaku yang memiliki tujuan untuk menguntungkan orang lain. Sementara itu, Sarlito (2018:155) berpendapat bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang menguntungkan orang lain atau masyarakat secara sukarela, tanpa mengharapkan balasan atau imbalan. Dengan demikian, setiap individu perlu memiliki tingkat sikap prososial yang tinggi sebagai aspek penting dalam membangun interaksi sosial yang positif dan harmonis, karena perilaku tersebut dapat dikembangkan sejak dini melalui berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari, seperti saling menolong, menghargai sesama, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan.

Berdasarkan perspektif para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial merupakan suatu bentuk tindakan yang bertujuan untuk memengaruhi atau memperbaiki kondisi psikologis atau pola pikir individu dari keadaan yang kurang baik menjadi lebih positif melalui pemberian bantuan, baik dalam aspek material maupun psikologis.

Menurut Pudjiastuti (2021:1) *Gadget* merupakan pengembangan teknologi media digital yang dibuat agar memiliki fungsi lebih baik, komplit dan praktis dibandingkan dengan teknologi sebelumnya. Menurut Kurniawan

(dalam Gabriela and Mau 2021:102) *Gadget* adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru karena akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Sedangkan menurut (Marpaung 2018:57) *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan baik audio ataupun audio visual.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo & Suradi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan. Mayoritas mahasiswa menggunakan *gadget* selama lebih dari lima jam setiap harinya untuk mengakses berbagai jenis platform digital, baik yang berkaitan dengan kebutuhan akademik, komunikasi, maupun hiburan. Fakta tersebut mengindikasikan bahwa *gadget* tidak lagi berfungsi hanya sebagai perangkat pelengkap dalam kehidupan mahasiswa, melainkan telah menjadi kebutuhan esensial yang menunjang berbagai aktivitas sehari-hari.

Beberapa penelitian terdahulu memperlihatkan adanya hubungan negatif antara intensitas penggunaan media digital dan empati sosial. Prayuda (2020) menemukan bahwa mahasiswa yang lebih sering berinteraksi melalui media sosial menunjukkan tingkat empati lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang lebih banyak berinteraksi langsung. Fenomena ini menunjukkan adanya

perubahan pola interaksi sosial di kalangan mahasiswa yang berpotensi menurunkan perilaku prososial.

Temuan dari hasil observasi serta wawancara pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti terhadap para mahasiswa Universitas PGRI Semarang menunjukkan adanya variasi tingkat perilaku prososial antarindividu. Sebagian mahasiswa menunjukkan perilaku positif seperti membantu teman, berpartisipasi dalam kerja sama kelompok serta menunjukkan apresiasi terhadap pandangan yang dikemukakan oleh individu lain. Namun, terdapat pula mahasiswa yang lebih fokus pada penggunaan *gadget*, kurang peduli terhadap lingkungan sosialnya, dan cenderung individualistik.

Kecenderungan ini mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat memengaruhi tingkat perilaku prososial mahasiswa. Pemanfaatan *gadget* secara berlebihan tidak hanya memengaruhi kualitas interaksi sosial, tetapi juga berdampak terhadap pola tidur serta kesejahteraan emosional individu. Dengan demikian, diperlukan pemahaman yang komprehensif mengenai pola penggunaan *gadget* oleh mahasiswa dalam aktivitas keseharian mereka dan bagaimana hal tersebut memengaruhi perilaku prososial mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *gadget* terhadap perilaku prososial mahasiswa Universitas PGRI Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu

psikologi sosial, terutama dalam upaya memahami dinamika perilaku mahasiswa pada era digital serta mendorong penggunaan teknologi yang lebih bijak dan berimbang antara kepentingan akademik dan sosial.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologis yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pengalaman subjektif mahasiswa Universitas PGRI Semarang dalam penggunaan gadget serta pengaruhnya terhadap perilaku prososial. Pendekatan fenomenologis dipilih karena mampu menggali makna pengalaman hidup individu secara utuh dan kontekstual (Moleong, 2017). Lokasi penelitian ditetapkan di Universitas PGRI Semarang karena lingkungan kampus ini merepresentasikan mahasiswa yang aktif menggunakan gadget baik untuk kepentingan akademik maupun sosial.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara terstruktur dan observasi terstruktur terhadap mahasiswa sebagai informan utama, sedangkan data sekunder dikumpulkan dari dokumen pendukung seperti catatan lapangan, foto, dan arsip kegiatan. Peneliti berperan sebagai instrumen utama penelitian, yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan dan interpretasi data.

Proses pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji

keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu, serta melalui proses member check untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian (Sugiyono, 2025). Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara simultan selama penelitian hingga data mencapai kejemuhan, sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku prososial mahasiswa.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam terhadap tiga informan utama, diperoleh empat tema utama yang merepresentasikan bentuk dan dinamika perilaku prososial mahasiswa, yaitu: membantu orang lain, memaafkan, menunjang pendidikan, dan kecanduan gadget.

1. Membantu Orang Lain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku membantu orang lain merupakan indikator prososial yang paling menonjol di kalangan mahasiswa. Ketiga informan menilai kegiatan membantu sesama, baik secara langsung maupun melalui media digital, sebagai kewajiban sosial yang melekat dalam kehidupan sehari-hari.

Mahasiswa menunjukkan kecenderungan untuk menolong teman, dosen, maupun masyarakat sekitar, baik secara spontan maupun atas permintaan. Tindakan menolong juga diwujudkan dalam bentuk

dukungan emosional seperti mendengarkan keluh kesah teman atau menemani ketika mengalami kesulitan.

Hasil temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya, Fikri (2024) yang menyatakan bahwa membantu orang lain merupakan bentuk perilaku prososial yang muncul dalam situasi sosial, baik dalam konteks darurat maupun keseharian. Dalam konteks digital, perilaku menolong juga dimediasi oleh penggunaan gadget, misalnya melalui pemberian informasi, berbagi materi perkuliahan, atau membantu tugas kelompok melalui aplikasi pesan instan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi medium baru bagi ekspresi perilaku prososial yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Selain itu, dorongan untuk menolong juga berakar pada kesadaran moral dan pengalaman pribadi. Seperti pada informan yang menegaskan bahwa “menolong orang lain akan berbalik menjadi kebaikan bagi diri sendiri”, pandangan ini memperkuat konsep *reciprocal altruism* dalam psikologi sosial, di mana tindakan prososial dipengaruhi oleh keyakinan bahwa kebaikan akan mendapatkan balasan positif dalam hubungan sosial.

2. Memaafkan

Indikator kedua yang menonjol adalah kemampuan memaafkan. Mahasiswa menunjukkan sikap memaafkan sebagai bagian dari kontrol diri dan keseimbangan emosional. Bagi sebagian informan, memaafkan tidak berarti melupakan kesalahan, melainkan memahami situasi dari sudut pandang yang lebih empatik. Sikap ini

mencerminkan adanya kedewasaan emosional dan pemaknaan spiritual terhadap hubungan antarindividu.

Temuan ini sejalan dengan Sarlito (2018) yang menyatakan bahwa memaafkan merupakan bentuk prososial yang bersifat moral dan emosional karena melibatkan pengendalian diri dan empati terhadap pelaku kesalahan. Adhyatma (2024) menambahkan bahwa proses memaafkan dapat menjadi sarana untuk membebaskan diri dari beban psikologis masa lalu, membuka ruang bagi kebahagiaan dan keseimbangan batin.

Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa menunjukkan bahwa memaafkan berfungsi sebagai mekanisme adaptif dalam menjaga hubungan sosial yang harmonis di lingkungan akademik. Sikap ini juga memperlihatkan kemampuan mereka untuk mengelola konflik sosial secara konstruktif, suatu ciri penting dari perilaku prososial yang berorientasi pada kesejahteraan sosial bersama.

3. Gadget sebagai Penunjang Informasi Pendidikan

Gadget berperan penting dalam menunjang aktivitas akademik mahasiswa, khususnya dalam pencarian informasi, komunikasi akademik, dan manajemen tugas perkuliahan. Seluruh informan memandang gadget sebagai sarana yang memperkaya pengalaman belajar melalui akses terhadap sumber pengetahuan digital seperti Google Scholar, YouTube, dan platform pembelajaran daring.

mendukung temuan ini dengan menyebut bahwa teknologi digital berperan sebagai penggerak ekosistem pembelajaran yang lebih kondusif dan interaktif. Dalam penelitian ini, mahasiswa menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan gadget secara produktif, misalnya untuk mengedit video pembelajaran, mengetik tugas, serta mengakses referensi ilmiah. Namun demikian, mereka juga menyadari potensi distraksi dari media sosial yang dapat menurunkan fokus belajar.

Oleh karena itu, mahasiswa berupaya menerapkan strategi pengendalian diri seperti mengatur durasi penggunaan gadget, mematikan notifikasi, atau memilih waktu tertentu untuk bersosialisasi tanpa perangkat digital. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran reflektif terhadap keseimbangan antara dunia maya dan interaksi sosial nyata. Dalam konteks prososial, pemanfaatan gadget yang positif berkontribusi pada peningkatan kapasitas akademik sekaligus memperkuat semangat kolaborasi dan saling membantu antar mahasiswa.

4. Kecanduan Gadget dan Dampaknya terhadap Prososialitas

Meskipun gadget memiliki manfaat besar, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan berlebihan berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial langsung. Sebagian mahasiswa mengakui bahwa notifikasi media sosial sering mengganggu konsentrasi belajar dan mengurangi waktu tatap muka dengan teman. Fenomena ini dipersepsikan sebagai bentuk “kecanduan gadget” yang diartikan sebagai

dorongan untuk terus menggunakan perangkat tanpa tujuan jelas.

Menurut Firdaus (2021), paparan konten digital yang berlebihan dapat menumbuhkan nilai-nilai negatif seperti intoleransi dan individualisme, sementara Adhyatma (2024) mengemukakan bahwa ketergantungan pada dunia maya dapat menyebabkan ketidakseimbangan emosional. Penelitian Shofhatunnaja (2023) dan Septiana (2019) juga menunjukkan bahwa kecanduan gadget berhubungan dengan menurunnya empati, rasa tanggung jawab, serta kepekaan sosial.

Dalam konteks penelitian ini, mahasiswa menyadari risiko tersebut dan berusaha menyeimbangkan antara aktivitas digital dan sosial. Mereka mengembangkan mekanisme pengendalian diri dengan membatasi waktu bermain ponsel, memprioritaskan interaksi langsung, serta mengubah penggunaan gadget menjadi kegiatan yang bermanfaat seperti membantu teman belajar atau mengelola kegiatan organisasi. Dengan demikian, meskipun potensi kecanduan ada, kesadaran reflektif mahasiswa memungkinkan mereka untuk tetap mempertahankan nilai-nilai prososial di tengah arus digitalisasi.

Secara umum, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan gadget di kalangan mahasiswa memiliki kecenderungan tertentu yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Mahasiswa Universitas PGRI Semarang memiliki dua sisi: sebagai sarana pendukung perilaku

prososial dan sekaligus potensi penghambatnya. Perilaku menolong, berbagi, dan memaafkan dapat difasilitasi melalui penggunaan teknologi yang tepat, sedangkan penggunaan berlebihan berisiko menurunkan kualitas interaksi sosial.

Implikasi temuan ini menegaskan pentingnya literasi digital berbasis nilai-nilai sosial di lingkungan kampus. Mahasiswa perlu diarahkan tidak hanya untuk cakap teknologi, tetapi juga untuk mampu menginternalisasi etika bermedia yang mendukung hubungan sosial yang sehat. Ke depan, penelitian serupa dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak partisipan dan variabel kuantitatif agar pengaruh gadget terhadap perilaku prososial dapat diukur secara lebih objektif dan general.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan gadget memiliki dua dimensi yang saling berinteraksi dalam memengaruhi perilaku prososial mahasiswa Universitas PGRI Semarang. Di satu sisi, gadget berperan positif sebagai sarana penunjang kegiatan akademik dan sosial, seperti mempermudah komunikasi, memperluas akses informasi, serta mendukung aktivitas kolaboratif dan kepedulian sosial melalui platform digital. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menimbulkan gangguan konsentrasi atau distraksi dalam aktivitas individu, menurunkan intensitas interaksi tatap muka,

serta memicu kecenderungan individualistik dan penurunan empati sosial.

Mahasiswa yang mampu mengatur waktu dan penggunaan gadget secara proporsional cenderung tetap mempertahankan perilaku prososial, seperti membantu teman, berbagi sumber daya, serta menunjukkan empati dan kerja sama. Sebaliknya, mahasiswa dengan kecenderungan adiksi digital menunjukkan penurunan sensitivitas sosial dan keterlibatan dalam hubungan interpersonal. Dengan demikian, keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial langsung menjadi kunci dalam mempertahankan nilai-nilai prososial di era teknologi.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan. Pertama, bagi kalangan mahasiswa, penting untuk meningkatkan kesadaran digital (*digital awareness*) dan disiplin diri dalam penggunaan gadget agar teknologi berfungsi sebagai alat produktif, bukan sumber distraksi. Kedua, dosen dan tenaga pendidik disarankan untuk mengintegrasikan edukasi literasi digital dan nilai prososial dalam kegiatan pembelajaran, misalnya melalui proyek kolaboratif berbasis teknologi. Ketiga, pihak universitas dapat mengembangkan program penguatan karakter berbasis media digital untuk menumbuhkan empati, kepedulian sosial, dan Keseimbangan antara aktivitas di ruang digital dan interaksi dalam kehidupan nyata.

Secara umum, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan mahasiswa

ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain dalam memanfaatkan gadget secara bijak tidak hanya menentukan prestasi akademik, tetapi juga berperan penting dalam membentuk kepribadian sosial yang adaptif dan berkarakter di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhyatma, M. D. R. (2024). *K-Pop: Well-being booster bagi remaja generasi strawberry di era digital*. Surabaya: Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
- APJII. (2023). *Survei APJII pengguna internet di Indonesia tembus 215 juta orang*. APJII.or.Id. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2023). *Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. Jakarta: APJII.
- Candrawati, D. F. K., Santika, E., Ulum, N. H., & Penulis lainnya. (2023). *Pendidikan di era digital: Memahami peran teknologi pendidikan dalam revolusi pembelajaran*. Yogyakarta: penamuda media.
- Fikri, F. (2024). *Psikologi Sosial*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau Press.
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling remaja yang kecanduan gadget melalui terapi kognitif behavior. *STU Jurnal Konseling*, 7(1), 40–47. Pangkalpinang: STAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 5 (1), 99-10. <https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Marpaung, J. (2018B). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <http://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, S., Rahardjo, W., Asmarany, A. I., & Pranandari, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Gunadarma University Press.
- Nugraha, R. A., & Psi, S. (2020). *Perilaku Prosozial Dan Pengembangan Ketrampilan Sosial Siswa*. Badan Penerbit Universitas Pancasakti Tegal.
- Prasetyo, T., & Suradi, F. M. (2022). Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(2), 207–216. Denpasar: Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Pudjiastuti, W. (2021). *Mengurai Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak*. Depok: Universitas Indonesia.
- Sarlito, W. Sarwono, E. A. 2018. *Psikologi Sosial Edisi 2*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Septiana, N. Z. (2019). Perilaku prososial siswa SMP di era revolusi industri 4.0 (kolaborasi guru dan konselor). *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(1), 1-15.

Shofhatunnaja, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Tiyuh Candra Mukti Kabupaten Tulang Bawang Barat (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

We Are Social. (2020). *Digital 2020: Indonesia*. HootSuite.
<https://wearesocial.com/digital-2020-indonesia>