



Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak (Studi Kasus di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah)

Salsabila¹⁾, Muhammad Mabrur Haslan²⁾, M. Samsul Hadi³⁾

Universitas Mataram, Indonesia

salsa310303@gmail.com¹⁾

mabrurm41@yahoo.com²⁾

samsulhadi123@staff.unram.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan *gadget* pada anak dan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman yang dilakukan melalui 3 tahapan yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak yaitu sebagai media pembelajaran dan sebagai sarana hiburan. Anak-anak umumnya mulai mengenal *gadget* pada usia 5-8 tahun. Adapun aplikasi yang sering digunakan adalah aplikasi *YouTube* untuk menonton video pendek, kartun dan hiburan lainnya. Selain itu, beberapa anak juga menggunakan aplikasi *Google* untuk mencari materi pembelajaran dan menggunakannya untuk bermain *game*. Sedangkan durasi penggunaan *gadget* berkisar antara 2 sampai 3 jam perhari. Dampak positif penggunaan *gadget* ini dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas dan kemampuan anak dalam menggunakan teknologi dan membantu anak dalam belajar. Namun, di sisi lain *gadget* memiliki dampak negatif terhadap perilaku sosial anak seperti anak menjadi lebih suka menyendiri dan mengurangi interaksi dengan teman sebayannya serta emosi anak terkadang tidak terkontrol, selain itu berdampak negatif juga pada kesehatan mata anak akibat paparan layar *gadget*.

Kata kunci: Gadget, Perilaku Sosial

Abstract

This study aims to describe the forms of gadget use among children and the impact of gadget use on children's social behavior in Tiwugalih Village Praya District Central Lombok. This study uses a qualitative approach with a case study research type. Data collection techniques used were observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used Miles and Huberman data analysis techniques carried out through three stages: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that the forms of gadget use among children are as a learning medium and as a means of entertainment. Children generally begin to be introduced to gadgets at the age of 5-8 years. The application frequently used is the YouTube application to watch short videos, cartoons, and other entertainment. In addition, some children also use the google application to search for learning materials and use it to play games. Meanwhile, the duration of gadget use ranges from 2 to 3 hours per day. The positive impact of this gadget use can increase children's knowledge, creativity, and ability in using technology and assist children in learning. However, on the other hand, gadgets have a negative impact on children's social behavior, such as increasing solitary behavior, and reducing interaction with peers. Children's emotions can sometimes become uncontrolled. Furthermore, exposure to gadget screen can negatively impact children's eye health.

Keyword: Gadget, Social Behavior

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah sangat luas dan terus bertambah seiring dengan pesatnya pengetahuan sehingga kemajuan teknologi akan terus bermunculan. Inovasi dalam teknologi juga diciptakan oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah aktivitas manusia dan menjadikannya bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kini manusia dituntut untuk memiliki akses atau kemampuan menggunakan teknologi, agar semua aktivitas manusia menjadi lebih mudah (Dalillah, 2019:1)

Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini ditunjukkan dengan bermunculannya berbagai jenis fitur-fitur modern berbasis teknologi yang semakin canggih seiring berjalannya waktu. Manusia sebagai makhluk sosial memerlukan alat komunikasi yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi dan berinteraksi baik dengan orang lain. Perkembangan teknologi ini secara signifikan telah mengubah pola hidup manusia terutama dalam hal berkomunikasi. Oleh karena itu, manusia termotivasi untuk menemukan atau menciptakan alat komunikasi yang dapat digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dengan jangkauan yang lebih luas. Salah satu kemajuan teknologi yang mempengaruhi pola hidup manusia adalah *gadget*. *Gadget* merupakan media yang digunakan manusia sebagai sarana komunikasi modern (Hardianti Nurlinda, 2018:1)

Menurut Indrawan (Dewanti & Widada, 2016:127) *gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Pada mulanya, *gadget* diciptakan semata-mata sebagai sarana komunikasi. Namun, seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, fungsi *gadget* mengalami pengembangan yang signifikan melalui penambahan berbagai fitur canggih di dalamnya. Inovasi tersebut menjadikan pengguna semakin mudah dan nyaman dalam memanfaatkan *gadget* untuk berbagai aktivitas. Saat ini, *gadget* tidak hanya berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan, tetapi juga digunakan untuk mengakses surat elektronik (email), mengambil foto atau gambar suatu objek, melihat waktu, serta berbagai fungsi lainnya (Yoland, 2024:1–2).

Penggunaan *gadget* secara efektif berpotensi besar menghasilkan dampak positif, seperti memfasilitasi pengembangan kreativitas dan kecerdasan anak. Manfaat ini didukung oleh banyaknya aplikasi yang tersedia, di antaranya *Google* untuk akses materi pembelajaran fleksibel dan *YouTube* untuk menjelajahi informasi dan topik menarik (Novitasari & Khotimah, 2016:182-186). Sejalan dengan itu Rozalia (2017:725) menjelaskan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* yaitu berkembangnya imajinasi pada anak, melatih sistem kerja otak anak sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan kepercayaan diri pada anak ketika memenangkan sebuah game yang disediakan *gadget*, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah.

Namun, dibalik kelebihan-kelebihan tersebut, *gadget* juga memiliki dampak yang tidak baik bagi anak. *Gadget* memiliki banyak fitur-fitur yang menarik salah satunya adalah *game*. Anak-anak sangat menyukai permainan sehingga banyak anak-anak yang menjadi kecanduan dalam memainkan *game* di *gadget*. Selain itu dampak negatif dari penggunaan *gadget*, seperti radiasi yang dapat merusak jaringan pada otak dan syaraf anak jika terlalu sering menggunakannya. Ada banyak manfaat menggunakan *gadget*. Namun di sisi lain penggunaan *gadget* yang terus-menerus dapat mengakibatkan perubahan dalam perilaku anak di kehidupan sehari-hari. Tidak hanya itu, penggunaan *gadget* secara terus-menerus juga dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain dan jika mereka menghabiskan sepanjang hari dengan bermain game di perangkat mereka, mereka akan menjadi lebih nyaman dengan zona yang berhubungan dengan *gadget* sehingga mereka kurang memiliki rasa empati terhadap subjek atau orang lain, dan mereka akan lebih cenderung bermain *game* daripada belajar atau bahkan berinteraksi dengan orang lain di sekitar mereka (Enggarnis S, 2023:8).

Terdapat berbagai perubahan yang dialami oleh anak-anak sebagai akibat dari penggunaan *gadget*, khususnya dalam aspek perilaku sosial. Ketika anak dibiarkan menggunakan *gadget*

secara berlebihan dan tanpa pengawasan, hal tersebut berpotensi menumbuhkan sikap kurang peduli terhadap lingkungan sosialnya. Kondisi ini dapat terlihat dari menurunnya intensitas interaksi anak dengan teman sebaya, anggota keluarga, orang tua, maupun masyarakat di sekitarnya. Perlu dipahami bahwa perilaku sosial tidak bersifat bawaan sejak lahir, melainkan terbentuk melalui proses pengalaman dan interaksi yang berlangsung sepanjang kehidupan individu (Liastramin dkk, 2023:2).

Hurlock (Nisrima dkk, 2016:194) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial, seperti dalam kerja sama ada orang yang melakukan dengan sabar, tekun dan selalu mementingkan kepentingan bersama dibandingkan kepentingan pribadinya.

Namun, di era digital saat ini, perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa tantangan tersendiri dalam pembentukan perilaku sosial pada anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi intensitas interaksi sosial anak, baik dengan keluarga maupun dengan teman sebayanya. Anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan layar dari pada melakukan komunikasi tatap muka atau bermain secara langsung. Akibatnya, anak menjadi lebih tertutup, kurang responsif secara emosional, serta menunjukkan kecenderungan perilaku individualis.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah, anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menunjukkan perilaku yang menyimpang, seperti menarik diri dari lingkungan sosial dimana anak lebih memilih untuk bermain gadget sendirian dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di luar rumah, kemampuan komunikasi anak menjadi menurun dan munculnya perilaku agresif atau mudah marah jika keinginannya untuk bermain *gadget* ditolak. Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, perlu dilakukan kajian lebih mendalam untuk memahami dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial pada anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK (Studi kasus di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah)".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penelitian dilakukan di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak di Kelurahan Tiwugalih yang menggunakan *gadget* dan mengalami perubahan dalam perilaku sosial. Sedangkan informan penelitian ini adalah orang tua dari anak yang menggunakan *gadget*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Teknik analisis dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data model Miles and Huberman yang dilakukan dengan 3 tahapan yaitu : Reduksi Data (Data Reduction), Penyajian Data (Data Display) dan Conclusion drawing/verification (Penarik Kesimpulan). Dalam menguji keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah.

a. Kepemilikan *Gadget* dan Jenis Aplikasi yang Sering Digunakan

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek penelitian (Dayu, Zahra, dan Maulani), diketahui bahwa anak-anak umumnya belum memiliki *gadget* pribadi dan lebih sering menggunakan *gadget* milik orang tua maupun saudara. Hal ini menunjukkan adanya peran pengawasan tidak langsung dari orang tua, karena anak-anak hanya dapat menggunakan *gadget* ketika orang tua mengizinkan. Penggunaan *gadget* pun didominasi oleh aktivitas menonton video melalui aplikasi *YouTube*, bermain *game*, serta sebagian untuk mencari informasi belajar. Selaras dengan hasil wawancara dengan para informan menjelaskan

bahwa anak-anak mulai mengenal *gadget* sejak usia 5–8 tahun. Rata-rata anak menggunakan aplikasi *YouTube* sebagai sarana belajar dan sebagai media hiburan.

Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi penggunaan atau aplikasi lain. Jenis aplikasi yang sering digunakan oleh anak-anak adalah *YouTube*, yang dimanfaatkan untuk menonton video pendek, menonton kartun, hingga konten hiburan lainnya. Selain *YouTube*, aplikasi *Google* juga digunakan untuk mencari informasi atau materi pembelajaran, terutama saat guru memberikan tugas melalui platform seperti *WhatsApp*. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah memanfaatkan *gadget* tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Kurniawati (2020:80) yang menjelaskan bahwa *gadget* adalah produk teknologi canggih dengan beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, termasuk komunikasi, hiburan, dan pembelajaran. Penggunaan aplikasi seperti *YouTube*, *Google*, dan *WhatsApp* juga sesuai dengan manfaat *gadget* menurut Syahyudin (2019:276-277), yang menyebutkan bahwa *gadget* mempermudah akses informasi, memperluas jaringan sosial, dan mendukung kegiatan pendidikan.

b. Durasi Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga subjek, terlihat bahwa durasi penggunaan *gadget* relatif sama, yaitu antara 2–3 jam per hari, terutama setelah mereka pulang sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa waktu senggang anak setelah aktivitas belajar di sekolah banyak diisi dengan penggunaan *gadget*. Aktivitas yang dilakukan pun beragam, mulai dari menonton video, bermain game, hingga mencari informasi untuk menyelesaikan tugas.

Sementara itu, keterangan dari para informan (orang tua) menunjukkan adanya pola pengawasan yang berbeda-beda. Informan pertama dan informan ketiga memberikan batasan tegas, yaitu maksimal 3 jam per hari dengan pembatasan tambahan saat memasuki waktu ibadah. Sedangkan informan kedua cenderung lebih fleksibel, di mana penggunaan *gadget* dibiarkan sesuai keinginan anak, namun tetap dihentikan ketika tiba waktunya mengaji. Perbedaan pola pengawasan ini memperlihatkan bahwa kontrol orang tua menjadi faktor utama dalam menentukan durasi penggunaan *gadget* anak.

Pendekatan ini penting, mengingat durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Durasi 2–3 jam per hari menunjukkan adanya intensitas penggunaan yang cukup signifikan. Hal ini penting diperhatikan mengingat menurut teori Dedi (Sobry, 2016:25), *gadget* memang memberikan kemudahan, tetapi penggunaan yang berlebihan tanpa kontrol dapat mengarah pada dampak negatif yang mengganggu perkembangan anak. Dengan demikian, bentuk penggunaan *gadget* di Kelurahan Tiwugalih menunjukkan adanya keseimbangan antara fungsi edukasi dan hiburan, meskipun kontrol dan pengawasan dari orang tua masih menjadi faktor penentu dalam efektivitas penggunaan *gadget* tersebut.

b. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok tengah.

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan sejumlah dampak positif terhadap perkembangan anak, khususnya dalam perilaku sosial dan pembelajaran. Anak-anak mampu mencari informasi secara mandiri, menonton video pembelajaran, dan mengikuti tugas-tugas sekolah yang berbasis digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga subjek, terlihat bahwa *gadget* juga membantu mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah, baik melalui aplikasi *Google* maupun melalui materi yang dikirim guru lewat *WhatsApp*. Bahkan beberapa anak menyebutkan bahwa sekolah mereka sudah menggunakan ujian berbasis online, sehingga *gadget* menjadi sarana penting dalam proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat berperan sebagai media belajar yang

mendukung sistem pembelajaran modern. Anak-anak tidak hanya mengakses informasi dengan cepat, tetapi juga belajar menggunakan teknologi sebagai bagian dari proses belajar mereka. Sejalan dengan penelitian saniyyah (2021:6) yang menyatakan bahwa *gadget* berdampak positif dalam membantu anak dalam mencari informasi, menambah wawasan, maupun dalam membantu anak menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan teori Marpaung (2018:58) yang menyatakan bahwa *gadget* memudahkan akses informasi sehingga dapat meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan.

Hasil wawancara dengan para informan (orang tua) juga mengungkapkan bahwa selain berfungsi sebagai media belajar, *gadget* juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Beberapa anak dalam penelitian ini menunjukkan ketertarikan membuat karya setelah menonton konten edukatif, seperti menggambar atau membuat kerajinan tangan sederhana. Kreativitas ini menjadi salah satu dampak positif *gadget* yang tidak hanya menunjang aspek kognitif, tetapi juga keterampilan motorik halus dan ekspresi diri anak. Hal ini sejalan dengan teori Rosiyanti & Muthmainnah (2018:30), di mana *gadget* dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas apabila dimanfaatkan secara positif.

Dengan demikian, dari perspektif perilaku sosial, *gadget* juga membantu anak membangun kemampuan belajar mandiri, bekerja sama dengan guru melalui platform digital, serta berinteraksi dalam lingkungan pendidikan yang lebih luas. Selain itu, peran orang tua menjadi faktor utama dalam mengoptimalkan manfaat tersebut. Orang tua perlu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget* agar aktivitas digital tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Pendampingan ini dapat berupa pemilihan konten edukatif, pengaturan waktu penggunaan, serta membimbing anak agar mampu mengaitkan informasi digital dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, anak tidak hanya menjadi konsumen pasif teknologi, tetapi juga pengguna aktif yang mampu berpikir kritis dan kreatif.

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah.

Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan *gadget* tidak terkontrol juga memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap perilaku sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian di Kelurahan Tiwugalih Kecamatan Praya Lombok Tengah, meskipun terdapat pengawasan, perilaku menyendiri dan emosi yang tidak terkontrol tetap muncul dalam konteks sosial anak. Perilaku menyendiri terjadi karena anak lebih banyak menghabiskan waktu sendirian menggunakan *gadget*, baik untuk menonton video di *YouTube* maupun bermain *game*. Meskipun orang tua telah membatasi waktu penggunaan, anak tetap cenderung menikmati aktivitas tersebut karena memberikan hiburan cepat dan mudah diakses. Gabriela dan Mau (2021:3) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi keterampilan interpersonal anak karena waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya menjadi berkurang. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan dunia digital akan lebih nyaman dengan suasana menyendiri dibandingkan berinteraksi langsung dengan orang lain.

Beberapa informan menyampaikan bahwa anaknya sering kali marah, tantrum, atau menangis jika tidak diberikan *gadget*. Munculnya emosi yang tidak terkontrol seperti mudah marah, menangis, atau bersikap agresif ketika tidak diperbolehkan bermain *gadget* menunjukkan adanya keterikatan emosional terhadap perangkat tersebut. Meskipun *gadget* yang digunakan adalah milik orang tua dan penggunaannya dibatasi, anak sering kali merasa frustrasi ketika waktu bermainnya dihentikan. Temuan ini relevan dengan teori Rozalia (2017:4) yang menyebutkan bahwa kecanduan *gadget* dapat menyebabkan penurunan kemampuan bersosialisasi dan menimbulkan perilaku negatif seperti mudah marah. Hal ini diperkuat dengan penelitian menurut Prayuda (Saniyyah, 2021:6) yang menyatakan bahwa anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontakan karena merasa sedang diganggu saat asik bermain *gadget*. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan masalah kesehatan fisik seperti gangguan pada mata (misalnya mata berair atau lelah) juga muncul akibat

terlalu lama terpapar layar *gadget*.

Fenomena ini menunjukkan adanya pengaruh negatif terhadap perkembangan emosi dan sosial anak, dimana anak-anak mulai kehilangan minat terhadap aktifitas fisik atau sosial yang penting dalam proses pembentukan kepribadian mereka. Dalam jangka Panjang, kekurangan interaksi sosial dapat mempengaruhi kemampuan komunikasi, empati, dan pengendalian emosi anak, serta memperbesar resiko terjadinya gangguan perilaku.

Untuk meminimalisir *dampak* negatif, orang tua perlu menerapkan pendekatan yang konsisten, yaitu dengan menentukan waktu khusus penggunaan *gadget*, perilaku orang tua dalam mengatur penggunaan *gadget* akan sangat memengaruhi sikap anak. Dengan pendampingan, pengawasan, dan teladan yang baik, *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pengembangan kreativitas tanpa menimbulkan dampak negatif terhadap perilaku sosial maupun emosional anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak meliputi dua aspek utama, yaitu sebagai media pembelajaran dan sebagai media hiburan. Aplikasi yang sering digunakan adalah aplikasi *YouTube*, yang digunakan anak untuk menonton video pendek, dan kartun. Selain itu, beberapa anak juga menggunakan *Google* untuk mencari materi pembelajaran dan menggunakannya untuk bermain game. Durasi penggunaan *gadget* berkisaran antara 2 sampai 3 jam perhari, dengan adanya pengawasan dan batasan waktu penggunaan *gadget* yang diberikan oleh sebagian orang tua. Penggunaan *gadget* ini juga dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan anak dalam menggunakan teknologi dalam keperluan belajar. Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol berdampak negatif terhadap perilaku sosial anak. Anak menjadi lebih suka menyendiri, mengurangi interaksi sosial dengan teman sebayanya, serta menunjukkan perilaku emosional seperti tantrum atau marah ketidak diizinkan bermain *gadget*. Selain itu juga dapat mengakibatkan gangguan kesehatan seperti mata berair atau lelah juga muncul akibat terlalu lama terpapar layar *gadget*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan tenaga pendidik dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalillah. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Dewanti, T. C., & Widada, T. (2016). Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone Dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3), 127.
- Enggarnis S, O. (2023). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas VI di Sekolah Dasar Islam Sultan Agung 04. Universitas Islam Sultan Agung.
- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Jurnal Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi Dan Pendidikan*, 5(1), 3.
- Hardianti, N. (2018). Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 Sepit. Universitas Hamzanwadi.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 80.
- Liastamin, A., & dkk. (2023). Peran Pondok Pesantren Dalam Membentuk Perilaku Sosial Santri (Studi di Pondok Pesantren Darul Mihajirin Praya Praya, Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 2.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2), 58.



- Nisrima, S., & dkk. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*, 1(1), 194–203.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 182-186.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 30.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2), 4.
- Saniyyah, L., & dkk. (2021). Dampak penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 6.
- Syahyudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*, 2(1), 276–277.
- Yoland, V. N. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Peserta Didik di SD Muhammadiyah Metro. *Institusi Agama Islam Negeri (IAIN)*.