

PENGGUNAAN GADGET DAN PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA PENGGUNANYA DI SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI PEKANBARU

Taufik Hidayat¹, Elni Yakub², Tri Umari²

Taufikhiidayat00@gmail.com¹, Elniyakub19@gmail.com², triumari2@gmail.com
Phone Number: 082385552979

*Guidance and Counseling Study Program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to determine the picture of the use of gadgets and social development of students of gadget users. This research method uses descriptive quantitative research type with instrument type in the form of questionnaire and data processing technique using percentage. The results of this study obtained an overview of the intensity of use of gadgets among students is very active. This can be seen from the long duration of gadget usage, whereas the kind of gadgets students use tend to use only one type of gadget. The use of too long gadgets also has an impact that students can experience, whether physical or other impacts. While the impact of gadgets on the social development of students did not give a significant effect. This is evidenced by the high percentage level of social development even though the student in his daily life is very active in using gadgets*

Key Words: *Gadgets Usage, Social Development*

PENGGUNAAN *GADGET* DAN PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA PENGGUNANYA DI SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI PEKANBARU

Taufik Hidayat¹, Elni Yakub²

Taufikhiidayat00@gmail.com¹,Elniyakub19@gmail.com², triumari2@gmail.com

Phone Number: 082385552979

Program Studi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget dan perkembangan sosial siswa pengguna gadget. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan jenis instrumen berupa angket dan teknik pengolahan data menggunakan persentase. Hasil penelitian ini didapatkan gambaran intensitas penggunaan gadget dikalangan siswa sangat aktif. Hal ini dapat dilihat dari durasi penggunaan gadget yang cukup lama, sedangkan jenis gadget yang digunakan siswa cenderung hanya menggunakan satu jenis gadget saja. Penggunaan gadget yang terlalu lama juga menimbulkan dampak yang dapat dirasakan oleh siswa, baik dampak fisik atau dampak lainnya. Sementara dampak gadget terhadap perkembangan sosial siswa tidak memberikan pengaruh yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan tingginya persentase tingkat perkembangan sosial meskipun siswa tersebut dalam kesehariannya sangat aktif dalam menggunakan gadget.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini perlahan-lahan telah mengubah pola hidup manusia. Kemajuan teknologi berdampak pada berkembangnya sistem dalam kehidupan sehari-hari diberbagai lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat sekitar hingga masyarakat umum disuatu kawasan. Hal ini tentunya membawa dampak dalam kehidupan, baik dampak positif maupun dampak negatif.

Muhammad Ngafifi (2014) menyatakan teknologi mampu mengubah pola hubungan dan pola interaksi antar manusia. Kehadiran teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Aktivitas manusia sedikit banyak akan dipengaruhi oleh kehadiran teknologi. Kemajuan teknologi dewasa ini ditandai dengan semakin canggihnya alat -alat di bidang informasi dan komunikasi, satelit, bioteknologi, pertanian, peralatan di bidang kesehatan, dan rekayasa genetika.

Perkembangan teknologi juga membuat sarana komunikasi saat ini menjadi serba canggih dan instan. Setiap individu yang ingin berkomunikasi dengan individu lainnya juga semakin mudah menggunakan teknologi. Dengan adanya teknologi, komunikasi yang dilakukan dengan mudah bukan hanya komunikasi jarak dekat, namun juga komunikasi jarak jauh. Sebagai sarana komunikasi jarak dekat maupun jauh menggunakan teknologi, tidak terlepas dari penggunaan alat komunikasi bernama *Gadget*. Alat ini merupakan sarana untuk berkomunikasi jarak jauh yang telah umum dimiliki oleh masyarakat diberbagai negara saat ini, mulai dari masyarakat kelas atas hingga masyarakat kelas bawah sekalipun sudah mengenal alat bernama *Gadget*.

Penggunaan *Gadget* sebagai alat komunikasi saat ini bukan hanya dikalangan orang dewasa saja, tetapi juga dikalangan remaja bahkan sampai anak-anak sudah mengenal dan menggunakan *Gadget*. Pengguna *Gadget* diusia remaja umumnya mendominasi dikalangan pelajar. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa disekolah yang telah menggunakan *gadget* baik saat didalam maupun diluar sekolah. Penggunaan *gadget* dikalangan siswa cepat atau lambat akan berdampak pada perubahan perilaku siswa tersebut, khususnya perkembangan sosial siswa. Perkembangan sosial siswa dipengaruhi oleh beberapa aspek. Mohammad Ansori & Mohammad Asrori (2004) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Hal ini akan menjai penentu keberhasilan perkembangan sosial seseorang.

Berdasarkan fenomena diatas, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul **Penggunaan *Gadget* dan Perkembangan Sosial Siswa penggunya di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru**. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan *gadget* serta perkembangan sosial siswa yang menggunakan *gadget* di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Tahap penelitian yaitu penyebaran angket Penggunaan *gadget* dan perkembangan sosial siswa SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru dan selanjutnya tahap pengolahan angket. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah

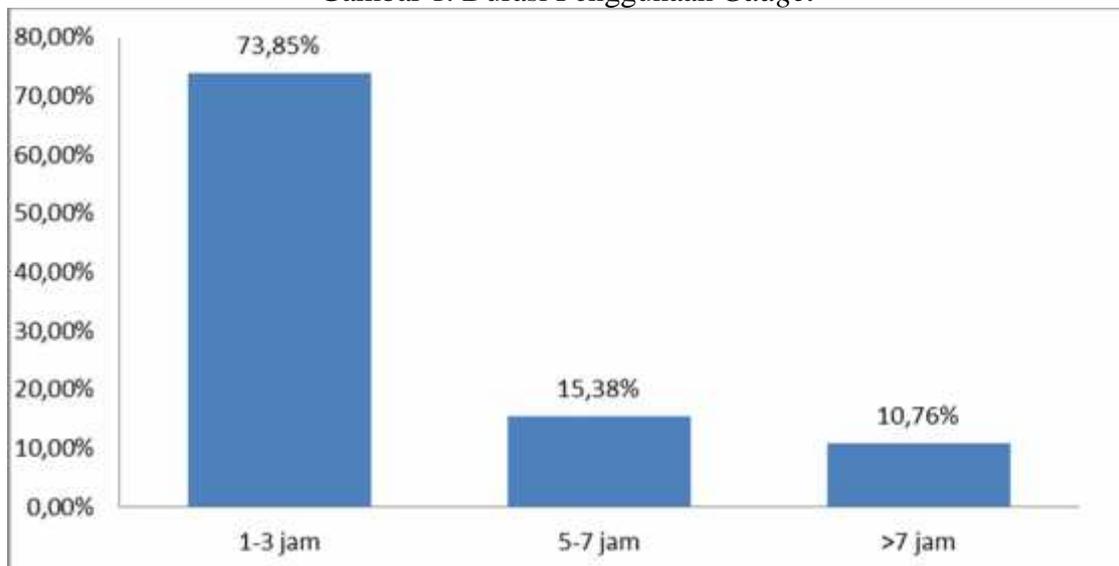
15 kelas. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket (*kuesioner*) yang disebarakan kepada responden yang akan diteliti. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan alternatif jawaban selalu, sering, kadang-kadang, hampir tidak pernah dan tidak pernah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 20 serta teknik persentase dan tolok ukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari angket penggunaan *gadget* maka diperoleh hasilnya seperti pada gambar 1

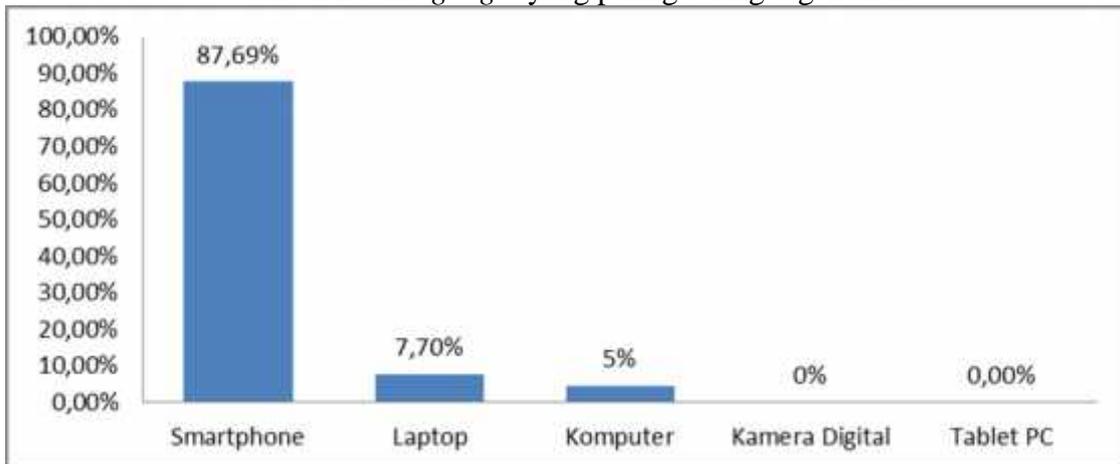
Gambar 1. Durasi Penggunaan *Gadget*



Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat diketahui bahwa durasi penggunaan *gadget* mayoritas 1-3 jam dan terendah >7 jam

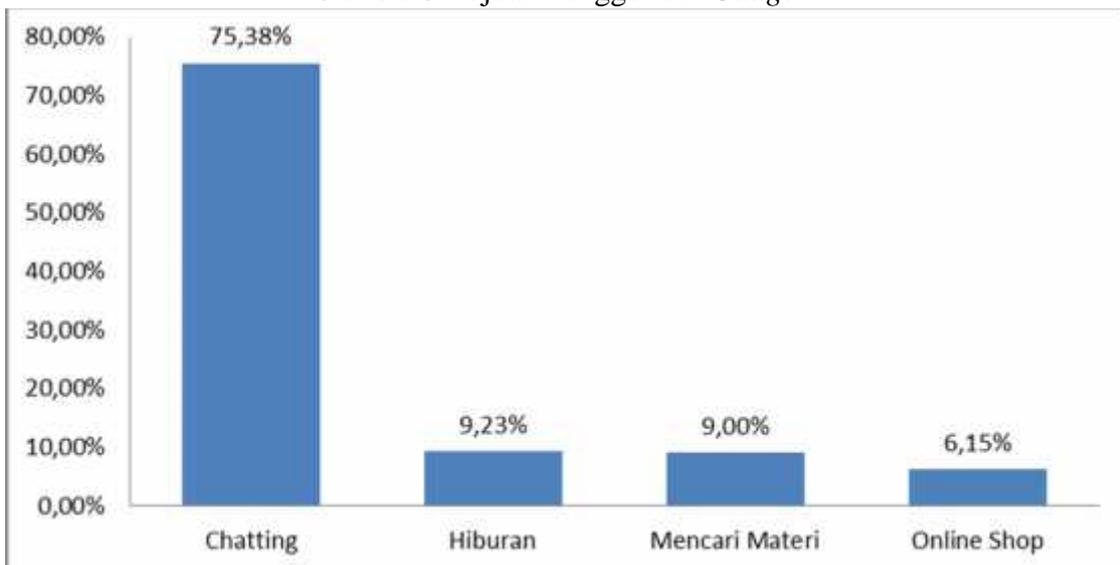
Kemudian hasil lain yang diperoleh adalah jenis *gadget* yang paling sering digunakan oleh responden. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan *gadget* jenis *smartphone*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah

Gambar 2 Jenis *gadget* yang paling sering digunakan



Berdasarkan gambar 2 di atas, dapat diketahui bahwa jenis *gadget* yang paling sering digunakan adalah *smartphone*. Sedangkan jenis *gadget* yang paling sedikit digunakan adalah kamera digital dan tablet PC sebanyak 0%

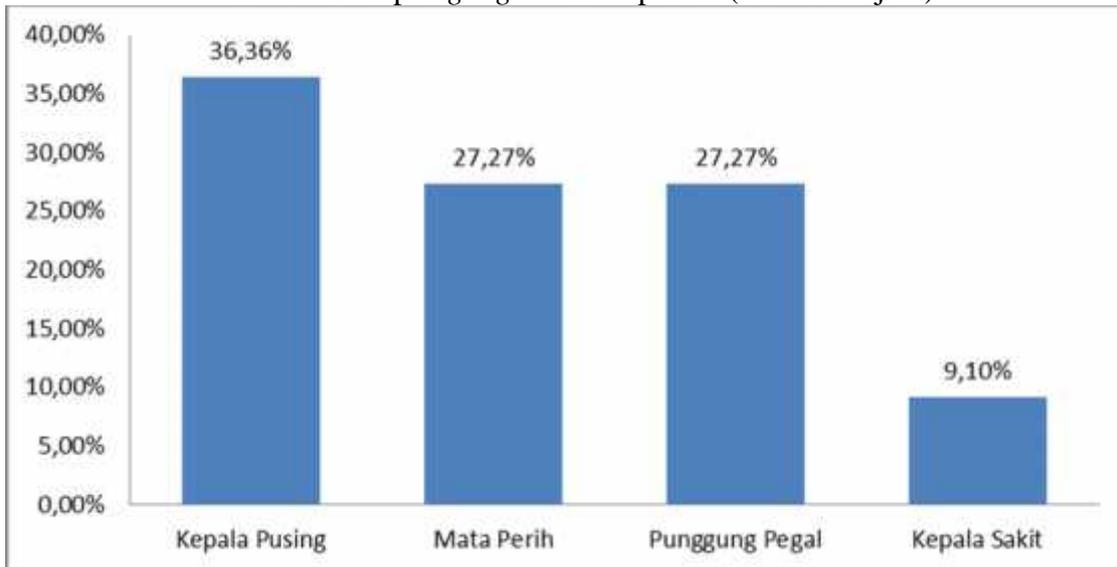
Gambar 3 Tujuan Penggunaan *Gadget*



Berdasarkan gambar 3 di atas terlihat bahwa gambaran tujuan penggunaan gadget paling sering adalah chatting dengan jumlah siswa sebanyak 49 orang, kemudian tujuan paling sedikit adalah online shop dengan jumlah siswa 4 orang

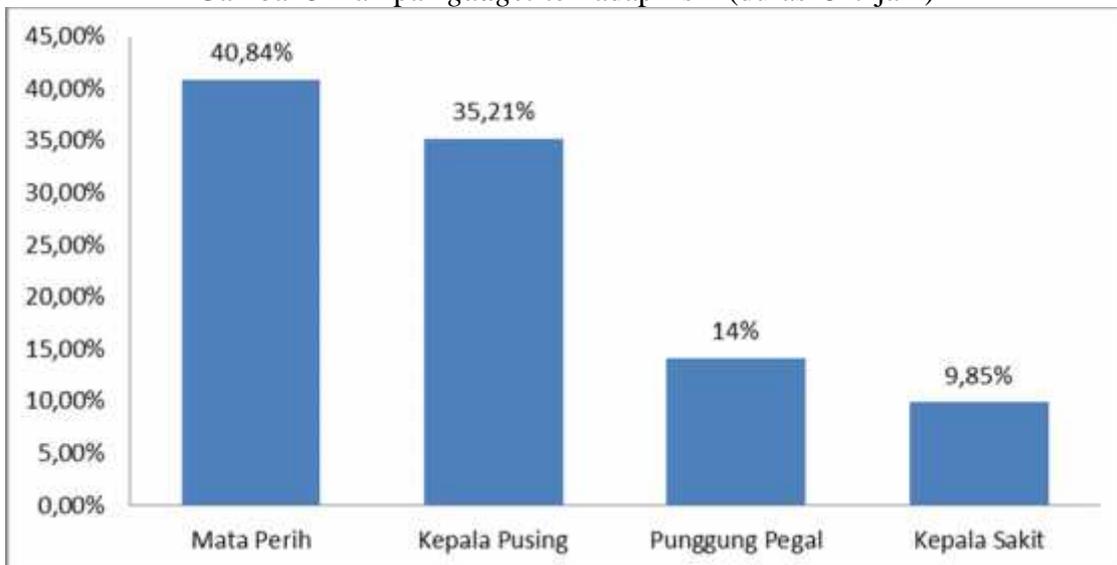
Selain itu, penggunaan dengan intensitas tinggi juga berdampak terhadap fisik penggunanya. Dampak penggunaan *gadget* berbeda-beda setiap durasi penggunaannya. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar berikut

Gambar 4 Dampak *gadget* terhadap fisik (durasi 1-3 jam)



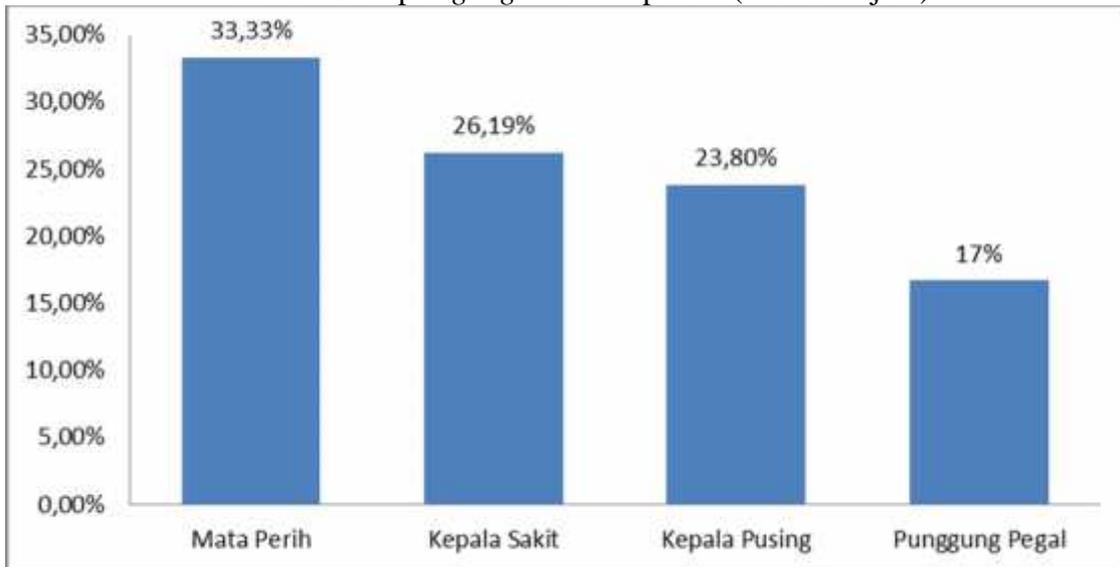
Berdasarkan gambar 4 di atas, dapat di ketahui bahwa gejala fisik akibat penggunaan gadget dengan durasi 1-3 jam paling banyak kepala pusing dengan jumlah siswa 4 orang, sedangkan paling sedikit adalah kepala sakit dengan jumlah siswa 1 orang

Gambar 5 Dampak *gadget* terhadap fisik (durasi 5-7 jam)



Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa gejala fisik akibat penggunaan gadget dengan durasi 5-7 jam adalah mata perih jumlah siswa sebanyak 29 orang, sedangkan gejala paling sedikit adalah kepala sakit dengan jumlah siswa 7 orang

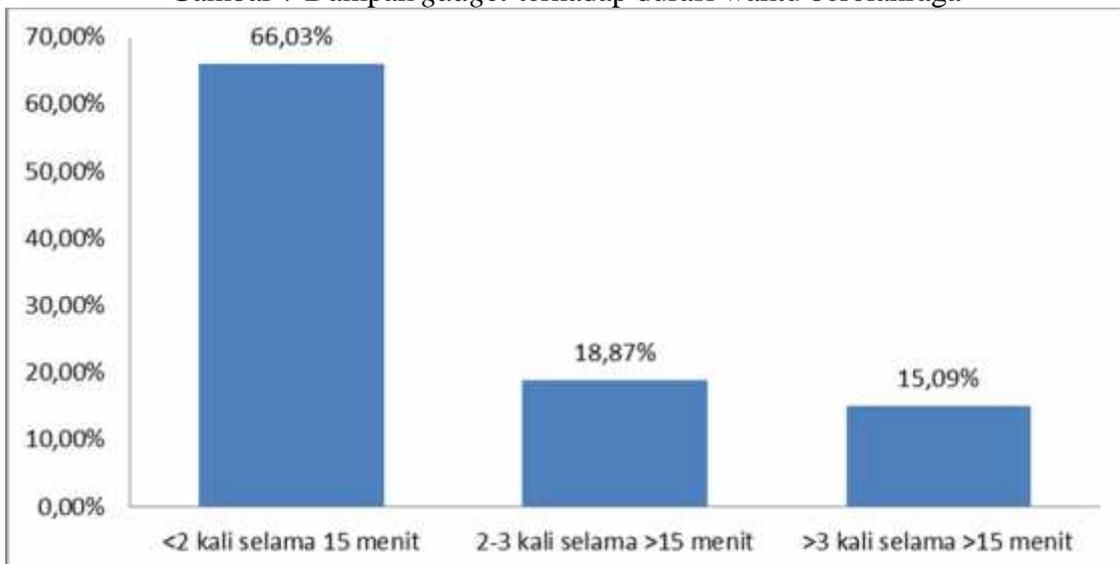
Gambar 6 Dampak *gadget* terhadap fisik (durasi >7 jam)



Berdasarkan gambaran pada tabel 4.20 diatas, terlihat bahwa gambaran gejala fisik akibat penggunaan gadget dengan durasi >7 jam paling banyak adalah mata perih jumlah siswa sebanyak 14 orang, sedangkan dampak paling sedikit adalah punggung pegal sebanyak 7 siswa

Dampak dari penggunaan *gadget* yang terlalu lama adalah kurangnya waktu siswa untuk berolahraga. Hal ini disebabkan karena sebagian besar waktu kesehariannya digunakan untuk bermain *gadget*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini

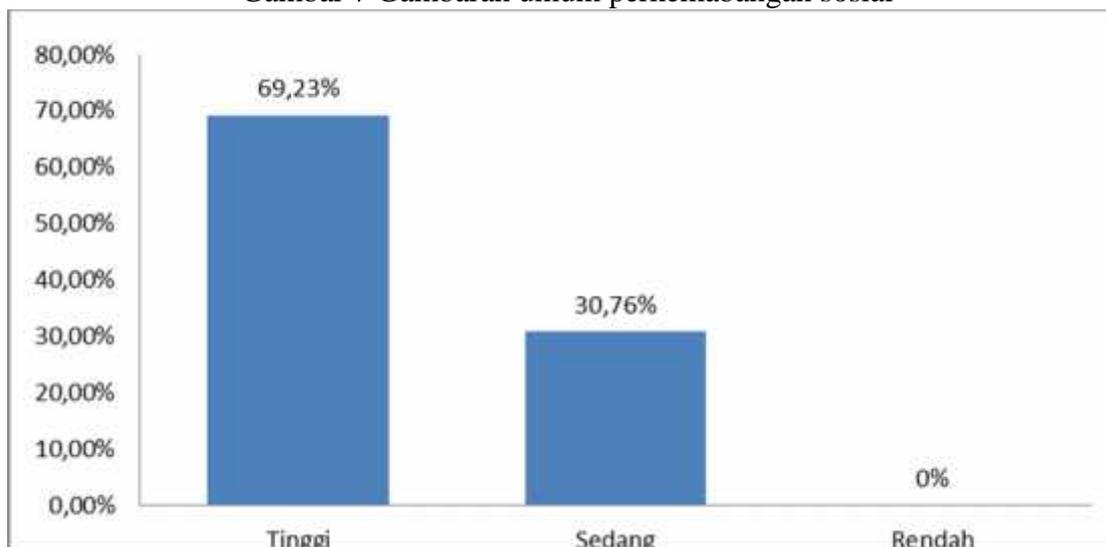
Gambar 7 Dampak *gadget* terhadap durasi waktu berolahraga



Berdasarkan gambar diatas, terlihat bahwa waktu aktivitas fisik selama seminggu paling banyak melakukan aktivitas fisik <2 kali selama 15 menit dengan jumlah siswa 35 orang sedangkan paling sedikit >3 kali selama >15 menit dengan jumlah siswa sebanyak 8 orang

Selain penggunaan *gadget*, penelitian ini juga menggambarkan perkembangan sosial siswa yang menggunakan *gadget*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial siswa pengguna *gadget* secara umum berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut

Gambar 7 Gambaran umum perkembangan sosial



Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa perkembangan sosial siswa pengguna *gadget* berada dalam kategori tinggi sebesar 69,23% sedangkan sedang 30,76%, dan rendah 0%

Berdasarkan kategori, perkembangan sosial pengguna *gadget* dapat dilihat sebagai berikut

Untuk melihat keterkaitan perkembangan sosial dengan penggunaan *gadget*, maka dapat diketahui melalui tabel kontingensi. Berikut adalah tabel kontingensi setiap indikator penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial

Tabel 1 kontingensi Durasi Penggunaan Gadget dan Perkembangan sosial

No	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial					
		Tinggi		Sedang		Rendah	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	1-3 Jam	33	50,76	15	23,07	0	0
2	5-7 Jam	9	13,84	1	1,53	0	0
3	>7 Jam	3	4,61	7	10,71	0	0
					6		

Sumber : Data olahan penelitian 2018

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat digambarkan bahwa perkembangan sosial pada durasi penggunaan *gadget* 1-3 jam berada pada kategori tinggi, sedangkan untuk durasi 5-7 jam berada pada kategori tinggi dan durasi >7 jam berada pada kategori sedang. Maka semakin sedikit durasi penggunaan *gadget*, semakin tinggi tingkat perkembangan sosialnya

Tabel 2 Kontingensi jenis gadget yang paling sering digunakan dan perkembangan sosial

No	Jenis <i>Gadget</i> Yang Sering Digunakan	Perkembangan Sosial		Tinggi		Sedang		Rendah	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	<i>Smartphone</i>	39	60	18	27,6	0	0	0	0
2	Laptop	4	6,1	1	1,53	0	0	0	0
3	Tablet PC	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Komputer	3	4,6	0	0	0	0	0	0
5	Kamera	0	0	0	0	0	0	0	0

Sumber : Data olahan penelitian 2018

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat digambarkan bahwa perkembangan sosial pengguna *smartphone* paling dominan berada dalam kategori tinggi. Kemudian diikuti oleh pengguna laptop dan komputer yang juga dominannya berada dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa jenis *gadget* yang digunakan tidak terlalu berdampak negatif terhadap perkembangan sosial penggunanya.

Tabel 3 kontingensi tujuan penggunaan gadget dan perkembangan sosial

No	Tujuan Penggunaan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial		Tinggi		Sedang		Rendah	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
1	Chatting	36	55,38	13	20	0	0	0	0
2	<i>Online Shop</i>	3	4,61	1	1,53	0	0	0	0
3	Mencari Materi Pelajaran	3	4,61	3	4,61	0	0	0	0
	Hiburan	4	6,15	2	3,07	0	0	0	0

Sumber : Data olahan penelitian 2018

Berdasarkan tabel 3 diatas, dapat digambarkan bahwa perkembangan sosial penggunaan *gadget* didominasi untuk keperluan *chatting* dan berada pada kategori tinggi, kemudian diikuti oleh *online shop* dan hiburan yang juga berada dalam kategori tinggi. Sedangkan untuk tujuan mencari materi pelajaran, perkembangan sosial penggunanya sebagian berada dalam kategori tinggi dan sebagian berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dengan tujuan tertentu dapat mempengaruhi perkembangan sosial penggunanya walaupun tidak terlalu besar dampaknya

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* bertujuan untuk melakukan aktivitas chatting dengan jenis *gadget* yaitu *smartphone*. Hal ini sesuai dengan penelitian Rosidah dan Ernawati (2013) dalam penelitiannya yang berjudul pola komunikasi dalam penggunaan *smartphone* menyatakan bahwa penggunaan *gadget* jenis *smartphone* dalam keseharian mahasiswa adalah untuk mengirim pesan chatting, lebih besar dari tujuan lainnya seperti mengakses sosial media dan melakukan sambungan telepon. Penggunaan *gadget* untuk melakukan *chatting* atau saling berkirim pesan merupakan tujuan yang umumnya dilakukan oleh pengguna *gadget*, baik dikalangan peserta didik maupun pengguna secara umum. Hal ini tidak terlepas dari fungsi utama perangkat *gadget* yang pada umumnya adalah sebagai alat untuk berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh.

Sedangkan untuk durasi penggunaan *gadget* sebagian besar siswa menggunakan *gadget* 1-3 jam sehari dan dampak yang ditimbulkan adalah gejala mata perih. Hal ini sesuai dengan penelitian Kezia Oroh, dkk (2016) dalam penelitian berjudul Gambaran penggunaan ponsel pintar sebagai faktor risiko nyeri kepala primer pada mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado hasil penelitian menunjukkan sebagian besar penggunaan *gadget* dikalangan mahasiswa adalah 1-3 jam per harinya. Gejala ini memang pada umumnya sering timbul ketika seseorang menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama karena ketika menggunakan perangkat *gadget*, pengguna pastinya akan menatap ke layar atau monitor *gadget* sehingga tanpa disadari semakin lama mata akan lelah dan terganggu kesehatannya.

Selain berdampak terhadap kesehatan fisik, penggunaan *gadget* juga dapat menyebabkan kurangnya waktu untuk berolahraga. Hal ini terjadi karena saat seseorang sedang asyik bermain *gadget*nya, pada umumnya pengguna akan lupa waktu dan pada akhirnya tidak sempat lagi untuk berolahraga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 53 orang dari 65 orang responden mengalami kekurangan waktu untuk berolahraga. Dari 53 orang tersebut, 35 diantaranya hanya berolahraga selama kurang dari 2x15 menit dalam seminggu. Angka ini lebih tinggi dari penelitian Kezia Oroh, dkk yang penelitiannya menyebutkan bahwa dari 243 orang responden, mayoritas responden yaitu 119 orang (48,97%) menyatakan bahwa mereka hanya melakukan aktivitas fisik selama 2 kali 15 menit selama seminggu setelah menggunakan telepon pintar mereka. Perbedaan ini tidak terlepas dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dikalangan siswa yang setiap harinya melakukan aktivitas belajar mengajar selama sehari penuh sehingga waktu luang yang dimiliki cenderung lebih sedikit dibandingkan dengan mahasiswa yang cenderung memiliki waktu diluar aktivitas perkuliahan yang lebih banyak dari pada siswa

Sementara untuk jenis *gadget* yang sering digunakan adalah *smartphone* dengan jumlah pengguna lebih dari separuh responden. Hal ini sesuai dengan penelitian Sharen Gifary Dan Iis Kurnia Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* sangatlah tinggi. Hal ini digambarkan dari jawaban responden 65 % adalah pengguna *smartphone* aktif dan berusia 20-22 tahun. Sebagian besar waktu penggunaan yang paling aktif adalah diwaktu *prime* yaitu dari pukul 17.00 sampai 20.00. Tingginya angka penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa jenis *gadget* ini merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak

terlepas dari banyaknya fitur yang dapat digunakan dalam perangkat ini. Fitur yang tersedia terbilang lengkap karena dari kebutuhan untuk berkomunikasi hingga sarana hiburan terdapat dalam perangkat ini.

Sedangkan pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial menunjukkan dampak kemampuan siswa dalam melaksanakan aspek-aspek perkembangan sosial dalam penelitian ini masih dalam kategori tinggi. Dalam kategori ini, menunjukkan bahwa perkembangan sosial siswa pengguna *gadget* masih berjalan dengan baik dan tidak terlalu terpengaruh oleh penggunaan *gadget*. Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan tabel keterkaitan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial yang menunjukkan bahwa perkembangan sosial siswa pengguna *gadget* masih berada didalam kategori tinggi dari setiap indikator penggunaan *gadget*. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Jaka Irawan dan Leni Ramayati (2013) menunjukkan bahwa *gadget* berpengaruh dalam perkembangan sosialisasi remaja sebesar 15,4%. Sedangkan 84,6% dipengaruhi oleh sifat dasar, seperti sifat dasar, lingkungan prenatal, perbedaan individu, lingkungan dan emosi. Penelitian ini juga sesuai dengan Nizar Rabbi Radliya (2017) berjudul Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini menyatakan bahwa perkembangan sosial anak yang menggunakan *gadget* berada dalam kategori tinggi. Hal ini dikarenakan penggunaan gawai (*gadget*) hanya memberi pengaruh sebesar 8,2% terhadap perkembangan sosial. Sedangkan 91,8% perkembangan sosial dipengaruhi oleh faktor lain diluar penggunaan gawai (*gadget*)

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penggunaan *gadget* dikalangan siswa sebagian besar berdurasi 1-3 jam sebesar 73,85%, jenis *gadget* yang paling sering digunakan adalah *smartphone* sebanyak 87,69%, tujuan penggunaan *gadget* paling banyak adalah *chatting* sebanyak 75,38%, dampak terhadap kesehatan fisik adalah mata perih sebanyak 71,43% . Perkembangan sosial siswa yang menggunakan *gadget* berada dalam kategori tinggi sebanyak 66,03%. Aspek perkembangan yang dicapai lebih dari separuh sudah mampu menerapkan kemampuan menerapkan keterampilan-keterampilan sosial sebesar 86,15% kemudian diikuti oleh kemampuan kesadaran akan pergaulan sebesar 83,07%, kemampuan menyampaikan pendapat dengan santun sebesar 63,07%, kemampuan mengekspresikan perasaan-perasaan sebesar 66,15%, kemampuan mengontrol implus-implus agresif sebesar 50,77%, serta kemampuan berinisiatif menolong orang yang membutuhkan pertolongan sebesar 49,23%. Keterkaitan penggunaan *gadget* dengan perkembangan sosial menunjukkan bahwa sebagian besar perkembangan sosial siswa pengguna *gadget* berada pada kategori tinggi, terdiri dari durasi penggunaan *gadget* selama 1-3 jam sebesar 50,76%, penggunaan *smartphone* sebesar 60%, dan tujuan penggunaan untuk *chatting* sebesar 55,38%.

Rekomendasi

Bagi siswa pengguna *gadget* diharapkan dapat menggunakan *gadget* nya untuk keperluan yang penting saja serta jangan pernah lupa untuk selalu melakukan kegiatan sosial dengan orang lain dan tidak hanya berhubungan atau berkomunikasi dengan orang lain melalui *gadget* saja. Agar siswa dapat mengembangkan lagi sikap inisiatif untuk menolong orang yang membutuhkan, diharapkan kepada siswa untuk lebih menumbuhkan inisiatif atau menerapkan sikap peduli sesama tanpa diarahkan atau diperintah oleh orang lain. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini semoga dapat berguna untuk menjadi pembanding untuk melaksanakan penelitian dan diharapkan penelitian selanjutnya dapat lebih dikembangkan lagi dengan metode dan desain berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Jaka Irawan & Leni Ramayati. 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. *Jurnal An-Nafs*. 8(2) : 28-39. (Online). <http://jurnal.uir.ac.id/index.php/JAN/article/download/422/359> (Diakses Pada 14 Januari 2018)
- Kezia Oroh, dkk. 2016. Gambaran Penggunaan Ponsel Pintar Sebagai Faktor Risiko Nyeri Kepala Primer Pada Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal e-Clinic (eCl)*. 4(2) : 1-6. (Online). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/eclinic/article/viewFile/14486/14059> (Diakses Pada 27 Februari 2018)
- Muhammad Ali & Mohammad Asrori. 2004. *Psikologi Remaja*. PT Bumi Aksara. Yogyakarta
- Muhammad Ngafifi. 2014. Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 2(1) : 427-436. (Online). [Http://Download.Portalgaruda.Org/Article.php?Article=282396&Val=437&Title=KEMAJUAN%20TEKNOLOGI%20DAN%20POLA%20HIDUP%20MANUSIA%20DALAM%20PERSPEKTIF%20SOSIAL%20BUDAYA](http://Download.Portalgaruda.Org/Article.php?Article=282396&Val=437&Title=KEMAJUAN%20TEKNOLOGI%20DAN%20POLA%20HIDUP%20MANUSIA%20DALAM%20PERSPEKTIF%20SOSIAL%20BUDAYA) (Diakses Pada 7 Januari 2018)
- Nizar Rabbi Radliya. 2017. Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*. 1(1) : 1-12. (Online). <http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/7148/4755>

Rosidah & Erni Herawati. 2013. Pola Komunikasi Dalam Penggunaan *Smartphone*. *Jurnal Humaniora*. 4(2) : 883-893. (Online). http://research-dashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol.%204%20No.%202%20Oktober%202013/018_MC_%20Rosidah%2C%20Erni%20Herawati.pdf (diakses Pada 27 Februari 2018)

Sangadji, Eta Mamang & Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Andi Offset. Yogyakarta

Sharen Gifary Dan Iis Kurnia. 2015. Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perilaku Komunikasi. *Jurnal Sosioteknologi*. 14(2) : 170-178. (Online). <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1472> (Diakses Pada 16 Mei 2018)