

**POLA INTERAKSI SISWA DALAM PENGGUNAAN GADGET
 DI MAN 2 KOTA BOGOR**

Siti Pauziah¹

¹Prodi PAI, FAI UIKA Bogor, Jln Sholeh Iskandar Kedung Badak-Bogor

¹Alamat e-mail fauziahzulfa46@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi khususnya gadget saat ini telah memasuki semua aspek kehidupan manusia, jika diperhatikan saat ini hampir dari semua lapisan masyarakat telah menggunakan gadget khususnya remaja karena dinilai dapat mempengaruhi pola interaksi penggunaannya. Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pola interaksi yang terbentuk dari siswa pengguna gadget dalam lingkup interaksi siswa di lingkungan sekolah. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. dilaksanakan di MAN 2 Kota Bogor sejak bulan Januari sampai April 2022, sumber primernya adalah siswa, pengambilan datanya dengan observasi dan wawancara mendalam dan observasi divalidasi dengan triangulasi sumber, dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pola interaksi siswa pengguna gadget; interaksi melalui media yang dijadikan alat untuk bertukar informasi, fokus terhadap gadget masing-masing, interaksi individu antar kelompok, interaksi yang terjalin melalui game online, kerja sama antar teman melalui grup WhatsApp, menyendiri (individual).

Kata Kunci: interaksi, siswa, gadget.

Abstract

Advances in information technology, especially gadgets, have now entered all aspects of human life, if you pay attention at this time almost all walks of life have used gadgets, especially teenagers because they are considered to be able to affect the interaction patterns of users. The purpose of this research is to find out how the interaction patterns formed by students using gadgets are within the scope of student interactions in the school environment. This research method uses a qualitative case study approach. carried out at MAN 2 Bogor City from January to April 2022, the primary sources are students, data collection by observation and interviews is validated by triangulation of sources, analyzed through the stages of data collection, data reduction, data display and conclusion drawing. The results of this study indicate the interaction pattern of students using gadgets in MAN 2 Bogor city; interaction through media that is used as a tool to exchange information, focus on each gadget, individual interaction between groups, interactions that occur through online games, cooperation between friends through WhatsApp groups, being alone (individual).

Keywords: interaction, students, gadget.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam hidupnya tidak akan terlepas dari interaksi manusia dan lingkungan sekitarnya, karena pada dasarnya manusia akan selalu terlibat dalam sebuah hubungan dengan masyarakat guna memenuhi kepentingan hidupnya. Interaksi terjadi apabila kedua individu bertemu dan

menjalin sebuah komunikasi, sementara itu Interaksi terjadi pula pada peserta didik, karena interaksi sosial dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran dan pengetahuannya. sebab interaksi itu sendiri akan menghantarkannya pada kecakapan hidup, keterampilan dalam berkomunikasi, dan bekerja sama untuk menumbuhkan harmonisasi antara individu dan lingkungan (Pebriana, 2017).

Keharmonisan lingkungan dapat terjalin dengan baik apabila siswa beserta pengajar dapat menguasai keterampilan kecakapan dalam berinteraksi, kurangnya siswa dalam menguasai kecakapan akan menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam berinteraksi baik itu bersama teman maupun dengan gurunya sendiri, kurangnya kecakapan itu sendiri timbul karena beberapa faktor diantaranya seperti malu, canggung, dan segan, keadaan ini menyebabkan siswa kurang berinteraksi dalam kehidupan sekolahnya. Di sisi lain dengan kesendiriannya itu siswa lebih aktif berteman dengan gadget sebagai teman akrabnya (Ariston et al., 2018). Gadget sendiri merupakan benda kecil yang mudah dibawa kemana-mana, ia merupakan sebuah barang elektronik yang berfungsi untuk mempermudah seseorang melakukan interaksi baik dalam skala yang luas ataupun sempit dengan dilengkapi berbagai fitur yang menarik yang dapat membuat penggunanya semakin tertarik dengan berbagai aplikasi yang sudah disajikan. Sementara itu gadget Menurut Widiawati dan Sugiman dalam jurnal Hulasoh mengatakan bahwa gadget merupakan seperangkat elektronik yang canggih yang diciptakan dengan berbagai fitur aplikasi yang dapat menyajikan beberapa media berita, jejaring sosial, dan hiburan bagi penggunanya (Hulasoh et al., 2020). Ragam hal yang ada dalam gadget tentu menjadi alternatif pilihan bagi orang-orang yang tidak mampu berinteraksi dengan baik secara langsung, ia akan lebih asyik dengan gadgetnya dibandingkan memperbaiki interaksi sosialnya. Gadget memang memberikan pilihan yang banyak menarik dan menggiurkan dari berbagai macam; makanan, permainan, destinasi, budaya sampai pada hal-hal pribadi ada semua dalam gadget. Begitu banyak ditawarkan kemudahan olehnya sehingga orang terbiasa dengan kemudahan dan efisiensi waktu. Namun disisi lain gadget juga memberikan dampak negatif.

Penggunaan gadget yang terlalu sering akan banyak menimbulkan dampak negatif bagi siswa, kurangnya fokus dalam belajar dan penurunan dalam

pemahaman siswa (Chusna, 2017), memberikan pengaruh kepribadian dan karakter siswa, dan terbentuknya sikap atau perilaku yang *individualistic* dan *oportunis*. Karena kepribadian itu terbentuk berdasarkan pola pikir manusia yang dipengaruhi oleh karakternya, pola pikir akan bermetamorfosa menjadi sebuah tindakan, lalu dengan adanya tindakan ini akan membentuk sebuah kebiasaan dengan kebiasaan inilah karakter tersebut terbentuk (Ramdan & Usman, 2021).

Kegunaan dari gadget itu sendiri sebagai alat komunikasi yang dimiliki setiap orang secara personal, gadget pun menjadi sarana yang paling efektif dalam menjalankan sebuah bisnis yang dapat mempermudah penggunanya untuk menyimpan semua data atau mengalokasikan semua pengeluaran melalui fitur kalkulator yang terdapat di dalam gadget, di samping itu gadget pun mempermudah pengguna untuk mencari sebuah informasi dan tempat yang dapat diakses melalui google atau maps yang sudah tersedia dalam aplikasinya (Daeng et al., 2017). Penggunaan gadget yang baik tentunya dapat mengarahkan siswa kepada berbagai hal yang positif seperti menjaga silaturahmi, sebagai sumber belajar, bekerja sama dengan teman, memperluas jaringan pertemanan siswa serta mempermudah siswa untuk melakukan interaksi bersama orang lain. Interaksi Menurut Nasdian dalam jurnal Fahri dan Qusyairi mengatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu intensitas yang mengatur bagaimana masyarakat bersosial satu sama lainnya selain itu interaksi sosial juga merupakan pola yang dapat menciptakan hubungan manusia satu sama lainnya secara terstruktur, interaksi sosial dapat dilihat sebagai proses sosial seseorang dalam mengekspresikan dirinya sebagai bentuk respon terhadap apa yang dilakukan orang lain (Fahri & Qusyairi, 2019). Interaksi sendiri dapat terjalin apabila memenuhi dua syarat diantaranya adanya kontak sosial dan komunikasi yang terjalin antar individu. Sementara itu proses interaksi sosial lebih luas dijabarkan oleh Gillin dan Gillin mengatakan bahwa menurut mereka ada dua macam proses sosial yang akan timbul akibat adanya interaksi sosial yaitu bentuk interaksi sosial asosiatif dan disosiatif (Binti Maunah, 2016, p. 105).

Interaksi yang sudah terjalin dengan baik bisa saja berubah menjadi tidak baik, banyak faktor yang dapat merusak interaksi diantaranya kurangnya rasa percaya diri, adanya bullying, stereotif, media baru, masuknya budaya baru.

Kehadiran gadget sebagai media komunikasi yang mengandung berbagai ragam budaya menjadi bagian yang merubah interaksi bagi siswa (Ekapravita & Wiguna, 2019). Tujuan dari penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana pola interaksi yang terbentuk dari siswa pengguna gadget dalam lingkup interaksi siswa di lingkungan sekolah.

METODE

Metode dalam penelitian ini ialah metode kualitatif bersifat deskriptif dengan pendekatan studi kasus, dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Bogor dengan sumber data primernya siswa, dilaksanakan sejak Januari sampai dengan Maret 2022. Teknik pengumpulan datanya terfokus pada observasi dan wawancara yang mendalam, kevalidan data dilakukan dengan triangulasi sumber, Teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah pengambilan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola interaksi siswa pengguna gadget di MAN 2 kota Bogor, diantaranya:

Media sosial sebagai alat bertukar informasi

Di masa pandemi ini *gadget* menjadi sebuah solusi dikalangan siswa dalam memudahkan interaksi dengan teman ataupun guru sekolah, melalui berbagai aplikasi yang menarik seperti *WhatsApp*, *instagram*, ataupun telegram yang memudahkan penggunanya untuk berinteraksi tanpa perlu terikat ruang dan waktu. Oleh karena itu kemudahan yang diperoleh dari penggunaan *gadget* ini telah merubah interaksi siswa yang pada umumnya dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah, saat ini bisa dengan mudah dilakukan dengan aplikasi *WhatsApp* saja (M. Dahlan, 2019).

Selain memudahkan penggunanya untuk berinteraksi, *gadget* memiliki kelebihan tersendiri dalam bidang akademis karena melalui aplikasi yang sudah tersedia dapat memudahkan siswa untuk mencari segala bentuk informasi mengenai permasalahan pendidikan. Sementara menurut Arief dan Roem mengatakan bahwa

pemanfaatan media sosial dapat memudahkan komunikasi dalam proses interaksi yang dapat terjalin diantara teman sebaya, guru, keluarga ataupun orang lain secara lebih instan tanpa harus bertemu terlebih dahulu karena pada dasarnya media sosial berperan untuk membantu kegiatan keseharian peserta didik disaat pandemi saat ini apabila media sosial tersebut dipergunakan dengan bijak (Arif & Roem, 2019).

Penelitian ini diperkuat kembali oleh Liedfray dan kawan-kawan mengatakan bahwa kehadiran dari media sosial ini sangat berperan dalam interaksi siswa sebab dengan hadirnya media sosial ini dapat memudahkan interaksi antara siswa dan guru ataupun orang lain dan media sosial berperan sebagai sarana untuk mencari informasi dan mempererat komunikasi antara individu atau kelompok (Liedfray et al., 2022). sementara itu *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan siswa ke berbagai penjuru dunia, menurut Nurrachmawati dalam jurnal Witarisa dan kawan-kawan mengatakan bahwa *gadget* dapat mempermudah siswa untuk memperluas jaringan sosialnya melalui Aplikasi-aplikasi yang sudah disediakan (Witarisa et al., 2018). Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Hidayatuladkia dan kawan-kawan mengatakan bahwa dengan menggunakan *gadget* maka dapat memperluas jaringan pertemanan siswa selain itu *gadget* dapat membantu siswa dalam menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain dalam skala yang lebih luas lagi (Hidayatuladkia et al., 2021).

Fokus terhadap *gadget*

Interaksi minoritas siswa yang terjalin saat ini lebih disibukan dengan penggunaan *gadget* hal ini terlihat dari interaksi siswa yang tidak dapat fokus ketika berkomunikasi bersama temannya, sebab saat berinteraksi dalam satu lingkungan siswa lebih asik dengan dunianya sehingga ia akan mengabaikan temannya atau menanggapi tetapi masih memainkan *gadget*nya. sedangkan menurut Mukminiati dan kawan-kawan mengatakan bahwa dengan seringnya bermain *gadget* maka akan membuat siswa menjadi pribadi yang apatis sehingga siswa akan kurang peka terhadap keadaan sekitar, sementara itu ketika sedang berkumpul dengan teman atau saudara maka ia akan lebih fokus dengan *gadget* tanpa memperdulikan kondisi sekitarnya dan terkadang ia akan asik dengan dunianya sendiri (Mukminiati et al., 2020).

Bermain bersama melalui *game online*

Game online saat ini sangat digemari oleh sebagian besar siswa di semua lembaga pendidikan, dengan adanya *game online* ini maka telah membentuk sebuah istilah “Mabar” yang berarti main bareng, hal ini dimaksudkan mengajak setiap *player* untuk bermain bersama, dengan ini maka interaksi baru akan terjalin di kalangan siswa maupun orang dewasa, sebab melalui *game online* siswa dapat berinteraksi dan saling mengenal dengan orang lawan mainnya baik itu yang berasal dari belahan dunia manapun.

Selain itu apabila siswa mampu memanfaatkan permainan tersebut sebaik mungkin maka melalui *game online* siswa dapat menambah teman baru di dunia maya, mampu berkomunikasi melalui *game online* karena keterjangkauan jarak serta meningkatkan keakraban dalam pertemanan, dan siswa pun dapat meningkatkan kreativitasnya di bidang teknologi informasi dalam memahami pemahaman mereka dalam bidang *gaming* seperti : penulis dibidang *gaming*, menjadi komentator dalam kompetisi *game*, dan menyalurkan bakat untuk menjadi seorang *influencer*, Maka dengan begitu *game online* tidak akan selamanya berdampak buruk untuk siswa apabila siswa dapat menggunakannya di waktu dan cara yang tepat (Safitri, 2020). Sementara itu bermain *game* yang berlebihan dapat menurunkan interaksi sosial siswa dengan masyarakat dan kehidupannya sehingga siswa akan menjadi pribadi yang apatis dan tidak peka terhadap lingkungan (Eandra, 2019).

Bekerja sama antara teman

Pada situasi saat ini bekerja sama antara teman akan lebih mudah apabila dilakukan melalui *grup WhatsApp* yang sudah dibuat, tujuan dari pembuatan *grup* ini tentunya tidak hanya untuk bertukar pemikiran ataupun menyelesaikan tugas yang telah diberikan, tetapi dengan adanya *grup* ini sebagai upaya pendekatan antara siswa agar dapat menumbuhkan keharmonisan dalam interaksi siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Anggraeni dan Djatmiko mengatakan bahwa melalui *grup WhatsApp* dapat mempermudah siswa dalam berdiskusi dengan teman, memperlancar komunikasi siswa antara guru, dan walaupun siswa sudah tidak berada di lingkungan sekolah tetapi dengan adanya *grup WhatsApp* tersebut dapat

mempermudah siswa untuk menerima informasi yang sudah disampaikan guru (Anggraini & Djatmiko, 2019).

Individu dengan kelompok

Sebagian besar interaksi yang terjadi di lingkungan sekolah saat ini lebih kepada individu dengan kelompok hal ini terlihat dari adanya perkumpulan siswa saat jam istirahat berlangsung. Karena hal ini mengakibatkan interaksi siswa antar siswa yang lain berkurang sebab interaksi hanya terjalin bersama kelompoknya sendiri dan pada akhirnya membentuk interaksi siswa menjadi berkubu-kubu. Menurut Rici dan Alawiyah mengatakan bahwa dengan rendahnya keterampilan siswa yang mengakibatkan siswa hanya lebih nyaman dan terbuka terhadap kelompok yang dianggap oleh mereka saja sehingga komunikasi yang terjalin antara siswa lain akan menjadi kurang baik dan cenderung berkubu-kubu (Rici, Oni Titik Wahyuning, 2019).

Menyendiri (individual)

Pada masa pandemi saat ini, sebagian besar interaksi siswa dilakukan di dalam rumah sehingga sebagian besar waktunya dipergunakan untuk berinteraksi dengan *gadget*, sebab itu interaksi siswa akan berkurang dan membuat komunikasi siswa menjadi kaku saat bertemu langsung dengan teman di kelas. Ini diakibatkan karena adanya perasaan canggung, segan, dan malu akibat kurangnya interaksi bersama teman atau guru. Menurut Wulandari dan Lestari dikatakan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat berdampak kepada interaksi anak sehingga akan menimbulkan rasa segan, malu, dan canggung ketika interaksi secara langsung sehingga membuat interaksi akan menjadi lebih kaku apabila bertemu dengan teman lama akibat dari kurangnya interaksi (Wulandari & Lestari, 2021). Sementara menurut Farah dan Nasution mengatakan bahwa perubahan interaksi dan gaya hidup dapat berdampak pada kalangan siswa sehingga interaksi siswa di masa depan akan menjadi canggung dan kaku ketika ia berinteraksi dengan lingkungan sosial seperti teman, masyarakat, guru, dan relasi yang ada, dan perilaku yang terlalu konsumtif akan menimbulkan rasa ketergantungan pada teknologi serta dapat mengakibatkan kualitas dan pengembangan diri menjadi menurun (Farah & Nasution, 2020).

Interaksi sosial dapat terjadi di berbagai tempat, sekolah menjadi salah satu sarana terjadinya interaksi antara guru, siswa, kepala sekolah serta warga sekolah lainnya (R. M. Dahlan, 2018). Penggunaan *gadget* dikalangan siswa MAN 2 Kota Bogor telah membentuk interaksi baru seiring berjalannya waktu, pola interaksi tersebut berupa perubahan komunikasi antara siswa dan tenaga pendidik yang pada awalnya dilakukan secara langsung saat ini lebih *intens* dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp* atau media sosial lainnya (Raharjo & Kartika, 2019). Aplikasi tersebut sudah membantu siswa dalam melaksanakan interaksi siswa di masa pandemi saat ini, maka dari itu penggunaan *gadget* diperlukan untuk menunjang segala bentuk aktivitas pengajaran ataupun sosial yang dilaksanakan melalui berbagai aplikasi yang tersedia dalam *gadget* (Retalia, 2020).

Adanya *gadget* saat ini telah memberikan kemudahan bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan memperluas jaringan pertemanan di dunia maya yang tidak terbatas jumlahnya, menurut Iqbal dan kawan-kawan mengatakan bahwa media sosial memiliki andil besar dalam mempermudah manusia dalam bersosialisasi dan berinteraksi sehingga dapat memperluas jaringan pertemanan (Rofiah, 2019). Dengan berbagai aplikasi yang sudah disajikan sedemikian rupa telah membuat kalangan siswa terlena oleh fasilitas yang ditawarkan dalam *gadget*, sehingga dalam waktu 24 jam siswa dapat menghabiskan waktunya sekitar 9-12 jam per harinya. Sebab itu interaksi siswa mulai berubah karena terbiasa untuk berinteraksi dengan *gadgetnya* dibandingkan bersosialisasi. tetapi walaupun demikian interaksi siswa terbilang cukup baik di sekolah, siswa dapat berbaaur dengan lingkungan sekitarnya seperti saat jam istirahat atau bekerja sama antara teman satu kelompok dikelasnya.

SIMPULAN

Interaksi siswa pengguna gadget di MAN 2 Kota Bogor sejauh ini berjalan dengan cukup baik hal ini terlihat dari terjalinnya interaksi yang baik antara teman, guru, dan yang lainnya di lingkungan sekolah, walaupun ada dari sebagian siswa

yang cenderung lebih individual. Pola interaksi siswa yang terbentuk di MAN 2 Kota Bogor; interaksi melalui media yang dijadikan alat untuk bertukar informasi, fokus terhadap *gadget* masing-masing, interaksi individu antar kelompok, interaksi yang terjalin melalui *game online*, kerja sama antara teman melalui grup *WhatsApp*, dan menyendiri (individual).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. A., & Djatmiko, A. A. (2019). Pemanfaatan Media Sosial (Group WhatsApp) dalam Menunjang Aktifitas Belajar Siswa di Luar Jam Sekolah di SMK Negeri 2 Tulungagung. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 13(1), 1–7.
- Arif, E., & Roem, E. R. (2019). Pemanfaatan media sosial. *Jurnal Ranah Komunikasi (JRK)*, 3(1), 34–44.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91.
- Binti Maunah. (2016). *Sosiologi Pendidikan* (pertama). Media Akademi.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa Fisfol Unsrat Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Dahlan, M. (2019). Social Adaptation, Self-Confidence and their Relation to Student Achievement Motivation of Madrasa Senior High School 1 Bogor Indonesia in Generating Student with Character. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 21, 841–863.
- Dahlan, R. M. (2018). *Relevansi Pemahaman Agama dengan Interaksi Sosial Siswa (Studi Pada Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) Se-Kecamatan Tanahsareal Kota Bogor: Penamas*. Vo.
- Eandra, O. S. (2019). Social Interaction With Online Game Addicts Student of Unri in Sub-District Tuah Karya District of Tampan Pekanbaru City. *Jom Fisip*, 6(2), 1–13.
- Ekapravita, R. G., & Wiguna, I. P. (2019). Dampak Phubbing Pada Interaksi Sosial.

E-Proceeding of Art & Design, 6(3).

- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166.
- Farah, B., & Nasution, R. D. (2020). Analisis perubahan orientasi pola hidup mahasiswa pasca berakhirnya masa pandemi covid-19. *Jurnal Noken: Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 23–36.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363–372.
- Hulasoh, E., Syamsuddin, R. A., Praditya, A., Lisdawati, L., & Supardi, S. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Belajar Remaja Di Era Milenial Pada Lembaga Bimbingan Belajar Daarul ‘Uluum Petukangan Utara, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. *Jurnal Abdimas Tri Dharma Manajemen*, 1(1), 50–59.
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(1).
- Mukminiati, U., Ibrahim, D., Bukhori, K. A., & Sandi, A. (2020). Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Al-Wijdan: Journal of Islamic Education Studies*, 5(2), 180–197.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Raharjo, T. B., & Kartika, T. (2019). Komunikasi sosial dan pembangunan. *Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 70. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790>
- Ramdan, A., & Usman, M. (2021). *Pola Interaksi dan Komunikasi Kyai terhadap Santri di Pesantren Sirnarasa*. 3, 56–85.
- Retalia. (2020). Dampak Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. *EduPsyCouns*, 2.
- Rici, Oni Titik Wahyuning, T. alawiyah. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Kerjasama Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Oni Titik Wahyuning Rici 1 , Tuty Alawiyah 2. *Fokus*, 2(5), 171–179.
- Rofiah, M. I. F. M. D. R. (2019). Media Sosial Instagram Dan Hubungannya Dengan Interaksi Sosial Di Sekolah Siswa Kelas Viii Smp Negeri 14 Bogor.

Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora, 4(2), 531–536.
<https://doi.org/10.32696/jp2sh.v4i2.334>

Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376.

Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(1), 9–20.

Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.