

## **INTERAKSI SOSIAL SISWA PENGGUNA GADGET DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KABUPATEN ENREKANG**

**Oleh: Muh. Ririn Assawal<sup>1</sup>, A. Octamaya Tenri Awaru<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Makassar

Email: [ririnassawal@yahoo.com](mailto:ririnassawal@yahoo.com)<sup>1</sup>, [a.octamaya@unm.ac.id](mailto:a.octamaya@unm.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Bagaimana perubahan interaksi sosial siswa setelah menggunakan gadget di SMK Negeri 1 Enrekang. 2) Apa dampak yang ditimbulkan oleh gadget terhadap interaksi siswa. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penentuan informan menggunakan Teknik purposive sampling, dengan kriteria pengguna aktif gadget. Jumlah informan sebanyak 9 orang siswa pengguna aktif gadget di SMK Negeri 1 Enrekang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsahan data menggunakan membercheck. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Perubahan interaksi sosial siswa setelah menggunakan gadget adalah pada proses; a) Asosiatif. Kerjasama antar siswa yaitu kerja kelompok dan berbagi materi pembelajaran mengalami perubahan. Kerja kelompok yang sebelumnya dilakukan secara bersama-sama baik itu di kelas maupun di perpustakaan, kini dilakukan secara mandiri dengan membagi tugas kemudian disatukan melalui grup whatsapp atau telegram. Berbagi materi pembelajaran yang semula dengan menyalin buku kini dengan memfoto materi yang akan disalin. Akomodasi yang sebelumnya harus menemui orang yang bersangkutan untuk menyelesaikan masalah kini diselesaikan melalui chatting, b) Dissosiatif. Persaingan siswa sebelumnya adalah persaingan akademik atau prestasi olahraga, tapi kini lebih kepada persaingan sosial media, dan kontravensi yang dahulunya dilakukan secara langsung, kini dilakukan dengan membuat konten di sosial media. 2). Dampak yang ditimbulkan gadget pada siswa adalah dampak fungsional dan dampak disfungsional. Dampak fungsional yaitu memudahkan dalam berkomunikasi dan komunikasi menjadi variatif, sedangkan dampak disfungsional yaitu membuat tidak peka terhadap sekitar, membuat sosialisasi menurun, dan membuat kualitas interaksi menurun.

***Kata Kunci:*** *Interaksi sosial, Gadget, dan Siswa.*

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Banyak teknologi canggih yang telah hadir membuat perubahan yang begitu besar untuk kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi begitu cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Manusia dituntut untuk mengikuti zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif dan efisien pada zaman yang serba modern ini. Hal ini juga karena kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama dan biaya yang mahal (Akbari, 2020).

Gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern (Hartania et al., 2023). Kegiatan komunikasi manusia semakin dipermudah oleh kehadiran gadget. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan adanya gadget. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone, xiaomi, vivo, oppo, dan yang lainnya. (Nizar & Hajaroh, 2019) mengatakan bahwa ada beberapa macam jenis gadget, yaitu smartphone, tablet, laptop, dan play station. Gadget mempunyai fungsi dan manfaat diantaranya komunikasi, sosial, dan pendidikan (Afriani & Yuliana, 2022).

Di kalangan siswa tentunya tidak asing lagi dengan penggunaan gadget. Banyak siswa yang telah memiliki gadget pribadi. Sebagian besar siswa menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, ipad, tablet, laptop. Mereka menggantungkan hidup mereka pada gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan berbagai tugas atau pekerjaan rumah (PR), mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan zaman, dan lain-lain. Dampak positif gadget diantaranya yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa perlu membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi (Marpaung, 2018). Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget cukup banyak, misalnya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak selama dalam pengawasan yang baik. Selain itu, aplikasi-aplikasi yang terdapat di gadget seperti google untuk mengakses atau mencari materi pembelajaran kapan dan dimana saja. Dampak positif penggunaan gadget yaitu berkembangnya imajinasi pada siswa, melatih sistem kerja otak siswa sehingga dapat menaikkan fungsi kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri pada siswa ketika memenangkan sebuah game yang disediakan gadget, mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi sebagai pemecahan masalah (Febriyanni et al., 2023).

Namun dibalik kelebihan tersebut terdapat pula beberapa dampak negatif pada penggunaan alat elektronik seperti radiasi pada alat elektronik, jika alat elektronik sering

digunakan akan merusak jaringan syaraf dan otak, serta menurunkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada lingkungan sosial, gadget memberikan dampak negatif yaitu mengurangi interaksi sosial dan kepedulian dengan orang sekitar (Pratiwi et al., 2019). Seseorang akan menjadi lebih individualis dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget dan dengan demikian kurang memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain. Bermain gadget dengan durasi yang cukup lama dan dilakukan setiap hari, dapat membuat anak berkembang ke arah pribadi yang asosial (Nasution et al., 2022). Sikap ini dapat sangat mempengaruhi perilaku sosial siswa, karena penyalahgunaan gadget semakin mengganggu perilaku pekerjaan rumah siswa.

Dapat dikatakan bahwa manusia bersifat individualistis karena lupa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, juga karena arus teknologi yang tidak terkendali, siswa mengalami perubahan yang sangat cepat, mulai dari pola hidup, perilaku, hingga pola pikirnya. Mereka berpikir bahwa semuanya akan mudah untuk zaman yang kompleks dan modern ini tanpa menghabiskan lebih banyak usaha. Anak sekarang terlalu larut menggunakan gawainya, sehingga lupa dengan kebutuhannya sendiri yaitu belajar dan bersosialisasi pada masyarakat (Santoso, 2020). Penggunaan gadget pada siswa tentu juga harus tetap diawasi baik dari pihak orangtua maupun dari pihak guru. Hal ini karena dengan hanya menggunakan gadget, siswa dapat mengakses jutaan informasi dan konten yang ada pada internet. Sehingga tidak sedikit yang kita jumpai anak remaja yang salah dalam pemanfaatan gadget. Kerugian akan didapatkan oleh siswa itu sendiri jika tidak dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan perubahan-perubahan baru (Tenri Awaru et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Enrekang, peneliti menemukan bahwa seluruh siswa telah mempunyai dan menggunakan gadget. SMK Negeri 1 Enrekang telah memperbolehkan siswanya untuk membawa gadget ke sekolah untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga tentunya siswa menganggap bahwa gadget menjadi barang yang wajib dibawa saat ke sekolah. Banyak siswa yang hanya sibuk bermain gadget dengan bermain game atau membuka sosial media. Hal ini tentu akan mengurangi interaksi langsung dengan teman sekitar. Mereka cenderung abai dengan sekitar dan sosialisasi menjadi berkurang. Maka hal ini tentunya akan berdampak pada interaksi yang ada. Sehingga perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui fenomena yang terjadi. Penelitian ini fokus membahas bagaimana perubahan interaksi siswa setelah menggunakan gadget dan dampak yang ditimbulkan oleh gadget. Sehingga, harapan saya sebagai penulis dengan kita mengetahui hal-hal tersebut dapat membuat kita meminimalisir dampak negatif gadget dalam kehidupan perilaku sosial kita sebagai manusia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Sugiyono dalam (Anggraini et al., 2022). Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, maka peneliti dapat mendapatkan informasi yang mendalam dan lebih detail untuk mendeskripsikan interaksi siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 ENREKANG.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Enrekang, Kalosi, kec. Alla, Kab. Enrekang. Alasan pemilihan lokasi ini karena sekolah ini tidak membatasi siswa untuk menggunakan gadget. Sumber data penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data yang diperoleh secara langsung dari responden oleh peneliti disebut data primer, sedangkan data yang diperoleh peneliti dari sumber yang telah ada disebut sebagai sumber data sekunder. Sugiyono dalam (Garung & Ga, 2020). Data primer dari penelitian ini adalah data yang diperoleh langsung dari sumber utama atau informan yaitu siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 ENREKANG. Data sekunder penelitian ini dapat berupa buku, artikel, dan dokumen yang mendukung penelitian ini. Jumlah informan pada penelitian ini yaitu 9 orang informan dan ditentukan dengan purposive sampling.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam observasi ini dilakukan dengan turun langsung ke lapangan mengamati siswa. Penulis menggunakan wawancara secara mendalam, hal tersebut memudahkan penulis untuk memperoleh informasi secara detail dari informan. Pada penelitian ini dokumentasi digunakan agar melengkapi data dalam penelitian. Dengan dokumentasi ini, penulis mengumpulkan data dengan berupa penelitian terdahulu, buku, serta rekaman suara dan foto pada saat berlangsungnya penelitian.

Analisis data dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara berkelanjutan hingga dirasa data yang diperoleh telah selesai, sehingga data yang didapatkan bersifat jenuh. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan membercheck.

## **PEMBAHASAN**

### **Perubahan Interaksi Sosial Siswa Setelah Menggunakan Gadget di SMK Negeri 1 ENREKANG**

Dapat dilihat dari hasil wawancara di atas, terjadi perubahan pada interaksi sosial siswa pengguna gadget. Di kalangan siswa tentunya tidak asing lagi dengan penggunaan gadget. Seluruh siswa telah memiliki gadget pribadi. Mereka menggantungkan hidup mereka pada gadget dengan alasan dapat membantu menyelesaikan berbagai tugas atau pekerjaan rumah (PR), mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan zaman, dan lain-lain. Dari alasan-alasan tersebut membuat siswa tidak

bisa lagi lepas dari gadget. Para siswa pasti membawa gadget ke manapun mereka pergi, bahkan hingga masuk ke wc. Hal ini sudah menjadi ketergantungan dan sulit lepas dari kehidupan siswa.

Hadirnya gadget ke kehidupan para siswa tentunya berdampak pada berbagai sendi kehidupan, termasuk interaksi sosial siswa. Gadget memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial siswa. Gadget merubah pola interaksi sosial siswa menjadi pola yang baru. Soekanto dalam (Manggala, 2019) “salah satu faktor yang menyebabkan perubahan sosial adalah adanya penemuan baru”. Pada interaksi sosial asosiatif, perubahan interaksi sosial siswa terlihat pada kerjasama dan akomodasi. Dahulu proses kerjasama dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan teman yang bersangkutan. Kerjasama siswa yang dijumpai yaitu berupa kerja kelompok dan berbagi materi pembelajaran. Kerja kelompok berubah dari bekerja bersama-sama baik itu di kelas atau di perpustakaan, tapi setelah adanya gadget, kerja kelompok dilakukan secara sendiri-sendiri dengan membagi tugas kepada anggota kelompok. Sangat berbeda sebelum adanya gadget dimana tugas kelompok itu dikerjakan secara kolektif secara langsung bersama teman kelompok. Hal ini diakui siswa menjadi kebiasaan baru setelah menggunakan gadget. Proses interaksi melalui gadget lebih disukai siswa dibanding dengan bertemu langsung karena lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis beberapa waktu yang lalu, penulis menemukan bahwa proses akomodasi siswa mengalami perubahan. Akomodasi adalah upaya untuk mengurangi atau mencegah perselisihan. Pada umumnya pihak yang berkonflik akan menemui pihak kedua untuk menyelesaikan masalah. Pada siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 Enrekang, penyelesaian masalah hanya dilakukan melalui komunikasi menggunakan gadget. Hal ini dinilai efisien dan mengurangi dampak yang tidak diinginkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, bahwa persaingan siswa pengguna gadget mengalami perubahan. Persaingan siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 Enrekang menjadi persaingan sosial media. Siswa bersaing dalam hal membuat story instagram kekenian, membuat video dengan filter terbaru, atau bersaing untuk mendatangi tempat wisata yang terbaru.

Selanjutnya pada proses kontravensi, berdasarkan hasil penelitian yang didapat bahwa siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 Enrekang menggunakan sosial media untuk mengungkapkan perasaan tidak senang dengan pihak lain. Berbeda dengan sebelum adanya gadget dimana Ketika seseorang tidak senang dengan orang lain maka akan melakukan berupa sindiran langsung kepada orang tersebut. Kontravensi ini tidak sampai pada terciptanya konflik. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, bahwa konflik yang terjadi antar siswa di SMK Negeri 1 Enrekang jarang terjadi akibat penggunaan gadget. Temuan ini relevan dengan penelitian (Stevanus<sup>1</sup> & Parida, 2021)

bahwa konflik dalam interaksi sosial siswa menggunakan gadget sangat jarang terjadi, yang terjadi hanyalah sebatas salah paham yang mengakibatkan gesekan antar siswa.

Jika dilihat dari teori perubahan sosial, hasil penelitian ini sesuai dengan yang dikatakan oleh William Ogburn bahwa teknologi adalah mekanisme yang mendorong perubahan. Perubahan teknologi akan lebih cepat dibanding dengan perubahan pada budaya, pemikiran, kepercayaan, nilai-nilai, norma-norma yang menjadi alat untuk mengatur kehidupan manusia (Rahayu & Syam, 2021). Interaksi sosial siswa di SMK Negeri 1 Enrekang mengalami perubahan setelah adanya gadget. Seperti bentuk Kerjasama yang dilakukan seperti kerja kelompok tidak lagi dikerjakan Bersama-sama tapi dikerjakan mandiri dengan pembagian tugas masing-masing dan disatukan melalui gadget. Siswa pengguna gadget pun mengikuti perkembangan teknologi dengan menyesuaikan diri dan kebiasaan. Berdasarkan apa yang disampaikan oleh Ogburn, maka dapat dilihat bahwa perubahan yang terjadi disini diakibatkan oleh penemuan. Adanya penemuan teknologi yang bersifat materil sehingga membuat perubahan yang bersifat immaterial yaitu pada proses interaksi sosial siswa. Interaksi sosial siswa mengalami perubahan mulai dari proses kerjasama, akomodasi, hingga persaingan dan kontravensi.

### **Dampak yang Ditimbulkan Gadget terhadap Interaksi Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat mengenai dampak gadget terhadap interaksi siswa, terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan. Menurut Everett M. Rogers dalam (Lutfia & Agustang, n.d.) terdapat tipologi dampak sosial akibat perkembangan zaman yaitu semakin canggihnya teknologi. pertama, yaitu dampak yang diinginkan dan tidak diinginkan, yaitu efek fungsional dan disfungsional secara individu maupun system sosial yang diharapkan sejalan dengan adanya inovasi. Kedua, yaitu dampak langsung dan tidak langsung sebagai akibat respon yang cepat terhadap inovasi. Secara langsung komunikasi secara tatap muka digantikan dengan komunikasi menggunakan perantara yaitu teknologi, dan secara tidak langsung yaitu perubahan pola komunikasi mengubah pola intimacy (faktor kedekatan).

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat penulis, bahwa ada dua dampak yang ditimbulkan gadget, diantaranya adalah dampak fungsional yaitu memudahkan komunikasi dan interaksi menjadi variatif. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa salah satu fungsi gadget adalah memudahkan komunikasi jarak jauh dan hal itu juga dirasakan oleh siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 Enrekang. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Nurma Yunita bahwa, “memudahkan untuk komunikasi sama teman. Apalagi dengan teman di kelas lain, tidak perlu lagi capek-capek ke kelasnya kalau mau dipanggil karena tinggal dichat. Apalagi banyak tangga di sekolah jadi capek naik turun tangga”. (Hasil wawancara 25 Agustus 2022)

Selanjutnya adalah komunikasi menjadi variative. Siswa dalam berkomunikasi dapat melakukannya dengan panggilan suara, dengan panggilan video, dan mengirim gambar atau video kepada teman yang lain.

Selanjutnya, dampak yang ditimbulkan gadget adalah dampak disfungsional yaitu membuat siswa tidak peka dengan sekitar. Terkadang, ada kalanya seseorang sangat asyik dengan gadgetnya, bahkan ketika dia sedang bersama keluarga atau teman-temannya. Teknologi saat ini menyediakan berbagai macam tontonan yang membuat pengguna betah berlama-lama. Hal ini membuat siswa menjadi sangat fokus dengan gadgetnya hingga tidak memperdulikan apa yang terjadi di sekitarnya. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan (Lestari, 2022) bahwa interaksi secara langsung dengan individu lain berkurang sehingga membuat rendahnya rasa kepekaan dan empati terhadap sekitar.

Dampak yang lain yang ditimbulkan gadget adalah mengakibatkan sosialisasi menurun. Siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 Enrekang ketika mempunyai waktu luang lebih memilih untuk bermain gadget dibandingkan dengan berinteraksi dengan teman di sebelahnya. Hal ini karena gadget menawarkan banyak aplikasi atau tontonan yang menarik.

Dampak yang terakhir adalah mengakibatkan kualitas interaksi menurun. Dengan adanya gadget, siswa menjadi sulit untuk lepas dari alat kecil yang canggih ini. Siswa dapat menghabiskan waktu hingga berjam-jam untuk bermain gadget. Ketika berinteraksi dengan teman, gadget pun tidak dapat disampingkan. Para siswa pun ketika bercerita terkadang sambil menggunakan gadget. Siswa dapat bercerita sambil membuka instagram, sambil berfoto, bahkan sambil menonton film. Menurut Wiryanto dalam (Lutfia & Agustang, n.d.) komunikasi yang baik yaitu komunikasi yang dilakukan secara tatap muka atau secara langsung baik itu secara terorganisir maupun dalam sebuah kerumunan.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa

1. Perubahan interaksi sosial siswa pengguna gadget di SMK Negeri 1 Enrekang yaitu interaksi sosial sebagian besar telah dilakukan dengan menggunakan gadget. Kerjasama siswa yaitu kerja kelompok dan berbagi materi pembelajaran. Kerja kelompok yang tadinya dilakukan secara bersama-sama dengan teman baik itu di kelas atau di perpustakaan, berubah menjadi membagi tugas untuk masing-masing anggota kelompok. Akomodasi atau penyelesaian masalah dilakukan dengan komunikasi dalam bergadget, tanpa perlu lagi menemui orang yang bersangkutan secara langsung. Begitu juga pada persaingan, lebih mengarah pada persaingan sosial media tidak lagi berfokus pada akademik atau olahraga,

kontravensi ditunjukkan melalui konten di media sosial, serta konflik yang sangat jarang terjadi akibat dari penggunaan gadget.

2. Dampak gadget terhadap interaksi siswa yaitu ada lima. Dampak yang ditimbulkan dibagi menjadi dua yaitu dampak fungsional dan dampak disfungsional. Dampak fungsional yaitu memudahkan interaksi antar siswa dan komunikasi menjadi lebih variatif, sedangkan dampak disfungsional yaitu menjadikan siswa menjadi tidak peka terhadap sekitar, sosialisasi menurun, dan kualitas interaksi menurun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, D., & Yuliana, K. (2022). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 9–19.
- Akbari, S. (2020). *Dampak Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Fakultas Dakwah & Komunikasi UIN Ar-Raniry)*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Anggraini, M., Samosir, F. S., & Nihaya, W. (2022). Pelatihan kepemimpinan bagi kepala sekolah (melalui kajian teori-teori kepemimpinan yang sesuai diterapkan untuk sekolah). *Abdi Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 10–17.
- Febriyanni, R., Wiguna, S., & Arafah, N. (2023). Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Gadget Terhadap Anak Di SDN 054936 Sei Lapan Kabupaten Langkat. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(3), 9–18.
- Garung, C. Y., & Ga, L. L. (2020). Pengaruh Akuntabilitas Dan Transparansi Terhadap Pengelolaan Alokasi Dana Desa (Add) Dalam Pencapaian Good Governance Pada Desa Manulea, Kecamatan Sasitamean, Kabupaten Malaka. *Jurnal Akuntansi: Transparansi Dan Akuntabilitas*, 8(1), 19–27.
- Hartania, A., Puspitasari, E., & Zulkifli, N. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 689–698.
- Lestari, D. I. (2022). *Hubungan Adiksi Smartphone Dengan Empati Pada Siswa Kelas VIII Di MTs Negeri 3 Bojonegoro*.
- Lutfia, A., & Agustang, A. (n.d.). *INTERAKSI SOSIAL PENGGUNA GADGET PADA SISWA SMAN 5 TANRALILI MAROS*.
- Mangala, H. D. A. (2019). Perubahan Sosial di Tosari (Studi Kasus Lunturnya Folklore Masyarakat Desa Tosari, Kecamatan Tosari, Kabupaten Pasuruan). *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 1(2), 96–105.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).

- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI. *Journal of Science and Social Research*, 5(3), 588–594.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh intensitas penggunaan game gadget terhadap minat belajar siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192.
- Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 8–15.
- Rahayu, E. L. B., & Syam, N. (2021). Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 672–685.
- Santoso, F. A. (2020). Dampak penggunaan gawai terhadap pembelajaran siswa sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–54.
- Stevanus<sup>1</sup>, I., & Parida, L. (2021). *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sekolah Dasar Kota Yogyakarta*.
- Tenri Awaru, A. O., Syukur, M., & Arifin, Z. (2020). Mapping Student Learning Styles Achieving Using Kolb's Learning Style Inventory in Sinjai Regency. *Jurnal Ad'ministrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah Dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(2), 391–400.