

DAMPAK PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP PERILAKU SOSIAL PESERTA DIDIK DI SMP MUHAMMADIYAH 7 SURAKARTA

Rifany Nasywa

Universitas Muhammadiyah Surakarta
fanynasywaa@gmail.com

Istanto

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Ist122@ums.ac.id

Abstract

This study is prompted by the policy implemented at SMP Muhammadiyah 7 Surakarta, which mandates the utilization of mobile phones by students to facilitate communication and learning within the school setting. However, this directive has given rise to potential risks and challenges stemming from the excessive use of mobile phones among students during their adolescent years, particularly influencing their social behavior. The primary objective of this research is to examine the impacts resulting from the utilization of mobile phones on the social behavior of students enrolled at SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. The research employs a descriptive qualitative approach, deemed appropriate for unveiling issues related to mobile phone usage and its repercussions on the social behavior of students. The study employs various methods for collecting data, including interviews, observations, and documentation. Afterward, the collected data undergoes analysis in four distinct phases: data collection, data reduction, data presentation, and the drawing of conclusions. The results of the study indicate that mobile phone usage can diminish the quality of students' social interactions, leading to indifference and unresponsiveness to their environment, causing emotional instability that makes them prone to aggressive behavior, fostering cheating behavior during examinations, and giving rise to cases of cyberbullying. Overall, this research emphasizes the importance of prudent management regarding mobile phone usage among students to mitigate the negative impacts that arise in shaping positive social behavior in the current digital era.

Keywords: *Adolescent Students, Mobile Phone usage, Social Behavior*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebijakan SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang mengharuskan penggunaan Handphone oleh peserta didik dalam menunjang komunikasi dan pembelajaran di sekolah. Namun, dari kebijakan tersebut menimbulkan resiko dan tantangan akibat penggunaan handphone yang berlebihan oleh peserta didik di usia mereka yang masih remaja khususnya pada perilaku sosial mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dampak yang muncul dalam penggunaan Handphone terhadap perilaku sosial peserta didik di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. Untuk mencapai tujuan

ini, Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dianggap sesuai guna menggali permasalahan terkait penggunaan Handphone serta dampaknya pada perilaku sosial peserta didik. Penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, Data di analisis dalam empat langkah proses, yakni: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Handphone dapat menurunkan kualitas interaksi sosial peserta didik yang membuatnya acuh tak acuh terhadap lingkungan dan tidak responsif, menyebabkan ketidakstabilan emosi yang menyebabkan mereka cenderung berperilaku agresif, munculnya perilaku kecurangan saat ujian, dan timbulnya kasus Cyberbullying. Keseluruhan penelitian ini menegaskan pentingnya pengelolaan yang bijak terkait penggunaan Handphone di kalangan peserta didik untuk memitigasi dampak negatif yang timbul dalam membentuk perilaku sosial yang positif di era digital saat ini.

Keywords: Penggunaan Handphone, Perilaku Sosial, Peserta didik remaja

A. PENDAHULUAN

Penggunaan handphone di era digital saat ini telah merambah ke berbagai lapisan masyarakat. Bukan lagi hanya digunakan orang dewasa saja. Akan tetapi, sudah meluas dikalangan remaja yang menggunakannya. Handphone telah menjadi salah satu perangkat penting dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam ranah pendidikan. Kini, penggunaan handphone tidak lagi hanya digunakan untuk panggilan dan berkirim pesan, tetapi dapat digunakan untuk mengakses internet layaknya komputer. Dengan kecanggihan yang terus menerus berkembang, penggunaan handphone di dunia pendidikan terkhusus dikalangan peserta didik yang berusia remaja menjadi signifikan. Penggunaan handphone dikalangan peserta didik dilandasi berbagai alasan seperti, menjadikan handphone sebagai sumber belajar, memudahkan komunikasi dalam membagi informasi, mengetahui info-info terbaru, atau hanya sekedar sebagai sarana hiburan seperti memainkan game online dan mengikuti trend untuk lebih aktif di media sosial¹.

Perubahan perilaku peserta didik akibat dampak penggunaan Handphone mungkin tidak hanya dirasakan oleh peserta didik itu sendiri, namun juga orang-orang disekitarnya. Hal ini disebabkan karena perilaku manusia terbentuk melalui lingkungannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Albert Bandura dalam teori kognitif sosialnya, bahwa individu belajar dari orang lain dengan mengobservasi perilaku mereka². Dalam

¹ Asmurti Asmurti, Andi Alimuddin Unde, and Tawany Rahamma, "DAMPAK PENGGUNAAN SMARTPHONE DI LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA," *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (November 7, 2018): 225, <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>.

² Barkha Devi, Dr Bidita Khandelwal, and Mridula Das, "Application of Bandura's Social Cognitive Theory in the Technology Enhanced, Blended Learning Environment," n.d. *IJAR: International Journal of Applied Research*. 3(1): 721-724.

konteks penggunaan handphone, peserta didik dapat dipengaruhi oleh perilaku orang lain melalui apa yang mereka lihat dari konten-konten yang tersedia di media sosial. Perilaku merupakan segala aktivitas, tindakan, serta penampilan diri yang dilakukan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Pembentukan perilaku tidak bersifat mendadak, melainkan melalui suatu proses tertentu, yaitu melalui interaksi sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, individu dengan lingkungan masyarakat serta elemen lain yang terkait dengan sekitarnya³. Karena sejatinya, manusia adalah Zoon Politicon atau makhluk sosial. Secara alamiah manusia hidup berkelompok dan berinteraksi dengan sesamanya, dimana hal ini menyiratkan bahwa manusia tidak mungkin hidup sendiri tanpa bantuan dan keterlibatan orang lain. Sehingga interaksi sosial menjadi pilar dalam membentuk kehidupan berkelompok pada manusia⁴. Namun kesadaran masyarakat saat ini semakin menurun akibat dampak penggunaan ponsel yang berlebihan. Overuse merujuk pada tindakan yang dilakukan secara berkepanjangan serta berulang-ulang. Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh *Arthur T. Hovart* “*An Activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” ini berarti bahwa kecanduan mengacu pada tindakan dengan substansi yang dilakukan secara berulang, dimana hal ini berpotensi memicu dampak negatif.⁵ Dalam konteks penggunaan Handphone, penggunaan yang berlebihan tentu akan memberikan dampak negatif kepada penggunanya.

Meskipun terdapat berbagai macam fungsi handphone yang dapat mendukung Peserta didik dalam proses pembelajaran mereka, namun masih banyak menuai kontroversi mengenai penggunaan handphone dalam dunia pendidikan. Handphone sendiri lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan positifnya, terutama di kalangan pelajar usia remaja. Penggunaan handphone secara berlebihan di kalangan remaja memiliki banyak dampak, terutama dalam perilaku sosialnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak pemakaian handphone yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial siswa dengan teman-temannya dikarenakan mereka lebih memilih berinteraksi melalui media sosial daripada secara langsung tatap muka.⁶ Penggunaan handphone yang berlebihan juga dapat membuat peserta didik acuh tak acuh terhadap lingkungannya. Anak yang sering bermain handphone tidak lagi menghiraukan sekitarnya karena konsentrasinya terfokus pada handphone yang dimana hal ini dapat menjadikan anak untuk sulit berinteraksi serta beradaptasi dengan lingkungan sekitar sehingga cenderung menjadi lebih tertutup atau penyendiri⁷. Penggunaan handphone juga dapat

³ Andi Abdul Razak, Fathul Jannah, and Khairul Saleh, “PENGARUH PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP PERILAKU SISWA DI SMK KESEHATAN SAMARINDA” 1, no. 2 (2019). Vol 1 (2).

⁴ Retalia Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, and Sapto Irawan, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 2 (May 27, 2022): 139–49, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>.

⁵ Abdul Gazam Diridi Perkasa et al., “Tertiary Students’ Perception of Mobile Legend Game on Vocabulary Mastery,” *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics* 1, no. 2 (July 21, 2022): 64–70, <https://doi.org/10.32696/ijeal.v1i2.1319>.

⁶ Muchlis Aziz, “PENGARUH PENGGUNAAN HANDPHONE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA DAYAH MEUNARA KECAMATAN KUTAMAKMUR KABUPATEN ACEH UTARA” 4, no. 2 (2018).

⁷ Dana Aswadi and Heppy Lismayanti, “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial,” *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 4, no. 1 (April 1, 2019): 89–98, <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.

mengurangi nilai sosial, yakni kurangnya tata krama dalam berkomunikasi terutama dengan orang yang lebih tua⁸.

Penggunaan handphone telah menjadi topik penting di sekolah. Apalagi banyak sekolah yang menerapkan kebijakan memperbolehkan siswanya membawa ponsel ke sekolah. SMP Muhammadiyah 7 Surakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki kebijakan mewajibkan siswanya membawa telepon genggam untuk memudahkan komunikasi dan pembelajaran. Kebijakan ini dapat menimbulkan dampak buruk yang serius terhadap perilaku sosial siswa, yang belum sepenuhnya dipahami. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Mufleh, Hamzah dan Wayan Agus Burniawan terkait pemakaian handphone dan interaksi sosial pada remaja di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta, diperoleh hasil bahwa pemakaian handphone sebagian besar kurang baik pada 121 (58,5%) orang. Tingkat ketergantungan secara umum rendah yaitu 112 (54,1%) sementara tingkat interaksi sosial secara umum rendah yaitu 107 (51,7%). Penggunaan handphone memiliki korelasi signifikan dengan tingkat kecanduan pada remaja (p -value 0,004), dan tingkat kecanduan handphone memiliki korelasi signifikan dengan interaksi sosial pada remaja (p -value 0,000; OR 2,838). Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan adanya hubungan signifikan secara statistik antara pemakaian handphone dengan kecanduan handphone. Disamping itu, terdapat korelasi signifikan secara statistik antara kecanduan handphone dan tingkat interaksi sosial pada remaja SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta.

SMP Muhammadiyah 7 Surakarta adalah salah satu sekolah menengah yang menerapkan kebijakan penggunaan Handphone dengan visi misinya mewujudkan generasi yang berwawasan global sehingga diharapkan terciptanya generasi yang mampu menyesuaikan diri serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi di era digital seperti saat ini. SMP Muhammadiyah 7 Surakarta juga menerapkan program Adiwiyata dengan menegaskan larangan penggunaan plastik dan kertas guna mengurangi limbah plastik dan kertas. Hal tersebut didukung dengan penggunaan Handphone sebagai pengganti kertas dalam melaksanakan ujian. Pada tahun 2021, SMP Muhammadiyah 7 Surakarta meraih penghargaan sekolah Adiwiyata tingkat provinsi. Sekolah ini menduduki peringkat 2 untuk jenjang SMP di Jawa Tengah. Terlepas dari prestasi dan visi misinya yang membanggakan melalui penggunaan Handphone, terdapat resiko yang timbul dari penerapan Handphone oleh peserta didik di lingkungan sekolah ini. Sebagaimana hasil observasi awal peneliti di lapangan, yang menunjukkan bahwa banyaknya peserta didik yang sibuk dengan Handphonenya saat jam istirahat walaupun sedang berkumpul bersama. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara bersama guru Bimbingan Konseling SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang menyatakan bahwa kebijakan penggunaan Handphone di sekolah kurang cocok untuk anak usia sekolah menengah karena rendahnya kontrol diri mereka terhadap penggunaan Handphone yang mengakibatkan perilaku acuh tak acuh dengan lingkungan sekitar, dan mengurangi nilai sosial⁹.

⁸ Abdul Aziz, "HANDPHONE MEMPENGARUHI TERHADAP PERILAKU REMAJA USIA SLTP (13-15 TAHUN) DI DUSUN TEGALPARE KECAMATAN MUNCAR KABUPATEN BANYUWANGI," . . . *ISSN*, no. 2 (n.d.). Vol VII (2): 352-377.

⁹ Hasil observasi serta wawancara peneliti dengan Guru Bimbingan Konseling SMP Muhammadiyah 7 Surakarta pada tanggal 26 September 2023

Dengan banyaknya dampak negatif yang muncul dari pemakaian handphone, membuat peneliti tertarik untuk mengkaji dampak penggunaan handphone terhadap perilaku sosial peserta didik usia remaja di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. Banyak tinjauan literatur yang telah dilakukan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya terkait dengan topik dampak penggunaan handphone. Namun perbedaan penelitian ini terletak pada fokus utama yang akan dikaji. Penelitian yang berjudul *Penggunaan Handphone terhadap perilaku sopan santun pada siswa usia Sekolah Dasar* dengan temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan handphone memiliki dampak signifikan pada perilaku kesopanan anak-anak di wilayah tersebut. Fenomena ini terjadi sebagai akibat dari situasi pasca pandemi COVID-19, di mana anak-anak sekolah sangat bergantung pada handphone mereka untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini kemudian berlanjut setelah berakhirnya pandemi, dengan terlihatnya kecenderungan anak-anak untuk menjadi kecanduan handphone, yang pada gilirannya berdampak pada pengabaian perilaku kesopanan mereka.¹⁰ Selanjutnya dalam penelitian yang berjudul *dampak Penggunaan Handphone terhadap interaksi sosial siswa kelas V SDN 13 Tanjung Batu* dengan hasil studi menunjukkan bahwa pemakaian Handphone dengan intensitas penggunaan lebih dari 2 jam per hari dimana dapat dikatakan berlebihan, cenderung berpotensi memberikan dampak negatif pada perkembangan interaksi sosial peserta didik kelas V SDN 13 Tanjung Batu¹¹. Berikutnya dalam penelitian yang berjudul *Dampak Penggunaan Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMAN 3 Kota Bima* dengan hasil studi yang menunjukkan bahwa terdapat dampak negatif dari penggunaan Handphone Android terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri Kota Bima yang mengakibatkan lemahnya minat belajar terutama dalam mata pelajaran sosiologi karena pengaruh Handphone yang dimainkan secara terus menerus sebagai media bermain¹². Sedangkan penelitian ini akan mengkaji perilaku sosial peserta didik usia Sekolah Menengah. Perbedaan mencolok juga terdapat pada tempat penelitian dan perbedaan data.

Kebijakan penggunaan Handphone di sekolah dapat bervariasi antar sekolah dan wilayah. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang berfokus pada SMP Muhammadiyah 7 Surakarta dan daerah sekitarnya untuk memahami dampak spesifik yang terkait dengan kebijakan sekolah tersebut yang mengharuskan peserta didik membawa Handphone ke sekolah. Oleh karena itu, Tujuan penelitian ini memiliki signifikansi penting karena bertujuan untuk menyelidiki dampak penggunaan handphone terhadap perilaku sosial peserta didik di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta. Penelitian ini juga penting karena dapat memberikan wawasan tentang perubahan perilaku sosial peserta didik sebagai akibat dari penggunaan handphone. temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk sekolah dalam pengembangan pedoman penggunaan handphone yang seimbang dan memastikan bahwa penggunaan handphone tidak mengganggu proses pembelajaran dan kesejahteraan sosial peserta didik. Kebijakan yang mewajibkan siswa

¹⁰ Annisa Firdaus Annisa and Puri Pramudiani, "PENGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PERILAKU SOPAN SANTUN PADA SISWA USIA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 27, 2022): 1408–16, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>.

¹¹ Miftahul Jannah and M Ferdiansyah, "Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 13 Tanjung Batu," n.d.

¹² Indri Kristiwati, Irfan Irfan, and Arifuddin Arifuddin, "Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima," *EDU SOCIATA (JURNAL PENDIDIKAN SOSIOLOGI)* 3, no. 1 (December 9, 2019): 43–52, <https://doi.org/10.33627/es.v3i1.299>.

membawa handphone ke sekolah merupakan langkah penting yang perlu dievaluasi. Dalam konteks tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memahami apakah kebijakan ini memiliki dampak signifikan terhadap perilaku sosial peserta didik. Harapannya, temuan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan handphone terhadap perilaku sosial peserta didik di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta sehingga sekolah dan orang tua dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk memaksimalkan manfaat positif dan meminimalkan dampak negatif.

B. METODE PENELITIAN

Untuk mengembangkan penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian Field Research (penelitian lapangan). Penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa tulisan, kata-kata dan perilaku yang diamati untuk menggambarkan fenomena tertentu. Adapun penelitian Field Research adalah melakukan penelitian terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada kelompok masyarakat dan meneliti subjek penelitian secara langsung. Oleh karena itu, metode ini dianggap cocok untuk kajian yang detail dan mendalam tentang masalah penggunaan ponsel dan dampaknya terhadap perilaku. Lokasi penelitian ini adalah SMP Muhammadiyah 7 Surakarta, Jawa Tengah. Sumber yang diberikan untuk penelitian ini adalah primer dan sekunder. Data primer terdiri dari informasi langsung yang diperoleh dari informan melalui wawancara, observasi lokasi dan dokumen. Sementara itu, data sekunder penelitian ini telah melalui tinjauan literatur terkait hal tersebut dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi. Informan penelitian ini adalah kepala sekolah, dan 10 siswa SMP Muhammadiyah 7 Surakarta, dengan rincian empat siswa perempuan dan enam siswa laki-laki kelas tujuh, delapan, dan sembilan.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri yang menjadi pelapor, perencana, pelaksana, analisis, serta penafsiran data penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model analisis interaktif, sebagaimana diuraikan oleh Miles & Huberman. Proses analisis dilakukan secara simultan dengan proses pengumpulan data dan terdiri dari empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi data yang melibatkan tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan validasi data.¹³

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Handphone oleh peserta didik di lingkungan sekolah

Melalui hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti bersama Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 7 Surakarta menunjukkan bahwa penggunaan Handphone di sekolah telah diterapkan sejak diberlakukannya kurikulum merdeka dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran. Kebijakan ini juga berlandaskan oleh visi misi sekolah untuk mewujudkan generasi yang berwawasan global dengan harapan

¹³ Nurul Ismi and Akmal Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (February 17, 2020): 1–10, <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.

tumbuhnya generasi yang mampu beradaptasi dengan teknologi dan perkembangan zaman. Namun, Kebijakan ini perlu sekali adanya perhatian dan evaluasi khusus. Melihat dari penggunaan Handphone di usia peserta didik yang masih remaja dirasa tidak cocok mengingat dampak negatif yang ditimbulkan karena lemahnya kontrol diri di usia remaja yang dapat mengakibatkan kecanduan Handphone. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru Bimbingan Konseling SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang terungkap mengatakan kurang setuju adanya kebijakan sekolah yang mengharuskan peserta didik menggunakan Handphone karena ditinjau dari usia mereka yang perlu adanya perhatian dan pembatasan lebih tegas dalam menggunakan Handphone.

Hal ini karena salah satu faktor paling umum yang berkontribusi terhadap kecanduan penggunaan ponsel adalah rendahnya pengendalian diri¹⁴. Oleh karena itu, ini adalah situasi yang mengkhawatirkan. Di usia dengan kondisi yang cenderung masih labil, anak perlu dibiasakan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung dengan teman dan orang lain di lingkungan sosial mereka. Namun, dengan kecenderungan menghabiskan lebih banyak waktu berkomunikasi melalui handphone, secara otomatis dapat mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk berinteraksi langsung secara tatap muka. Oleh karena itu, pendampingan dalam pemanfaatan handphone sangat penting bagi remaja, terutama peserta didik jenjang sekolah menengah¹⁵. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan 10 informan yang merupakan peserta didik, rata-rata dari mereka dapat menghabiskan waktu hingga 5 jam bahkan mereka mengaku bisa lebih dari 5 jam dalam menggunakan Handphone. Yang dimana, penggunaan tersebut untuk membuka hal yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran. Hal ini akan dirincikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Intensitas Penggunaan Handphone

No	Nama Anak	Durasi Penggunaan Handphone	Aplikasi yang paling sering digunakan
1.	IS (P)	1-5 Jam	<i>Whatsapp, Instagram, Twitter</i>
2.	FA (L)	1-7 Jam	<i>Whatsapp, instagram, Tiktok, Game online</i>
3.	FR (L)	1-3 Jam	<i>Whatsapp, instagram, Tiktok,</i>
4.	PN (L)	1-7 Jam	<i>Whatsapp, instagram, Tiktok, Game online</i>
5.	FL (L)	1-5 Jam	<i>Whatsapp, instagram, Tiktok, Game online</i>
6.	DO (L)	1-4 Jam	<i>Whatsapp, instagram, Tiktok, Game online</i>
7.	ZA (L)	1-5 Jam	<i>Whatsapp, instagram, Tiktok, Game online</i>
8.	QA (P)	1-6 Jam	<i>Whatsapp, Instagram</i>
9.	QN (P)	1-5 Jam	<i>Whatsapp, Instagram, Tiktok</i>
10.	CA (P)	1-5 Jam	<i>Whatsapp, Instagram, Tiktok</i>

¹⁴ Duha Agusta, "Faktor-Faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta". N.d.

¹⁵ Amalia Khoirunnisa et al., "Analisis Tingkat Penggunaan Handphone Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Malang-Turen"2023.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diuraikan sebagaimana berikut bahwa penggunaan Handphone oleh 10 informan dengan 4 peserta didik perempuan, dan 6 laki-laki yang menggunakan Handphone dengan intensitas yang relatif tinggi. Banyak dari pemakaian Handphone mereka gunakan untuk membuka Sosial Media seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, Twitter dan bermain Game Online. Semua informan mengaku Handphone yang dimiliki mereka adalah milik mereka sendiri yang telah dibelikan orangtua mereka sejak kelas 6 SD. Sejalan dengan hasil wawancara bersama Guru Bimbingan Konseling sekolah tersebut yang mengatakan hampir seluruh peserta didik di sekolah memiliki Handphone sendiri, dan hanya 2 orang anak yang masih meminjam dari orangtuanya. Lebih lanjut, hal ini didasari oleh orangtua yang merasa penggunaan Handphone sangat diperlukan untuk membantu anak-anaknya terutama dalam konteks belajar baik di sekolah maupun di rumah serta mempermudah komunikasi. Namun kenyataannya, Handphone justru banyak digunakan untuk kepentingan hiburan dibandingkan dengan kebutuhan belajar. 6 dari 10 Informan mengaku jika menggunakan Handphone saat belajar di rumah selama 1-3 jam dan sisanya untuk berselancar di Sosial Media. Sedangkan 4 dari 10 informan mengatakan tidak pernah belajar di rumah dan penggunaan Handphone banyak mereka gunakan untuk bermain Game Online dan Sosial Media.

Melalui hasil observasi juga ditemukan bahwa di jam istirahat, banyak peserta didik yang menikmati waktunya dengan Handphone masing-masing dibandingkan bermain atau berinteraksi dengan teman-temannya. Beberapa juga menghabiskan waktu bersama namun tidak dengan bermain, mengobrol, atau bersenda gurau melainkan menghabiskan waktu bersama untuk menonton dan bermain Game Online. Tidak hanya ketika jam istirahat, saat jam kosong atau menunggu pergantian jam pembelajaran mereka asik dengan Handphone masing-masing, bahkan ketika kegiatan belajar mengajar, ada beberapa yang secara sembunyi-sembunyi menggunakan Handphone. Kondisi tersebut juga dirasakan oleh guru Bimbingan Konseling melalui hasil wawancara yang menyatakan bahwa Handphone menyita perhatian anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya. Banyak dari mereka berkumpul bersama, namun perhatiannya tertuju pada Handphone masing-masing.

Kondisi demikian tidak terjadi hanya ketika jam istirahat saja, namun juga terkadang terjadi saat pergantian jam pelajaran dan jam kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga diakui oleh 8 dari 10 informan yang mengatakan bahwa jika di jam istirahat mereka lebih senang menggunakan Handphone untuk bermain Game Online, atau sekedar membuat konten dan memainkan Media Sosial. Lebih lanjut, mereka juga merasakan bahwa teman-teman di kelas mereka masing-masing banyak menghabiskan jam istirahatnya untuk menggunakan Handphone sebagai sarana hiburan. Sedangkan 2 dari 10 informan mengatakan lebih senang untuk menghabiskan jam istirahatnya di kantin bersama teman-temannya atau sekedar bersenda gurau di kelas. 10 informan juga mengakui lebih sering menghabiskan waktu dengan Handphone ketika jam pelajaran kosong. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingginya tingkat penggunaan handphone di kalangan remaja usia sekolah kemungkinan terkait dengan berbagai fungsi yang disediakan oleh handphone itu sendiri. Semakin rumit aplikasi yang tersedia, semakin besar pula waktu yang akan dihabiskan seseorang dengan handphone mereka.¹⁶

¹⁶ Yohannes Marryono Jamun and Heronimus E A Wejang, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET

Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik

Berdasarkan paparan penelitian diatas yang menunjukkan intensitas penggunaan Handphone oleh 10 informan menyebabkan kekhawatiran terkait dampak khususnya pada perilaku sosial. Rata-rata penggunaan Handphone yang bisa dicapai bahkan hingga lebih dari 5 jam bertentangan dengan rekomendasi AAP yang menyatakan bahwa waktu pemakaian Handphone oleh anak dan remaja sebaiknya dibatasi agar tidak lebih dari 2 jam¹⁷. Sehingga durasi pemakaian Handphone ini dapat dikategorikan tinggi. Intensitas penggunaan Handphone yang berlebihan dapat menciptakan ketergantungan atau kecanduan yang berefek negatif sebagaimana teori yang dipaparkan di latar belakang sebelumnya bahwa kecanduan merujuk pada suatu kegiatan dari substansi yang dilakukan secara berulang dan berpotensi menimbulkan dampak negatif. Hal ini terkonfirmasi melalui hasil wawancara dengan 10 informan yang menyatakan mereka sadar sepenuhnya bahwa penggunaan Handphone yang berlebihan akan berdampak negatif pada diri mereka, namun mereka mengakui bahwa sulit untuk jauh dari Handphone. Hal ini menunjukkan bahwasanya pemakaian Handphone yang berlebihan dan tidak dipakai untuk kepentingan pembelajaran hanya membuat peserta didik lalai akan tugas dan kewajibannya sebagai pelajar.

Durasi dalam menggunakan Handphone akan berdampak pada kualitas dan intimisasi interaksi sosial peserta didik secara tatap muka langsung. Sebagaimana hasil observasi yang menunjukkan penggunaan Handphone di lingkungan sekolah banyak menyita waktu dan perhatian mereka. Sejalan dengan hasil wawancara bersama guru Bimbingan Konseling yang menyatakan bahwa Handphone memang mengurangi kualitas interaksi mereka dengan teman-temannya karena banyak dari para peserta didik yang fokus dengan Handphonenya masing-masing ketika jam istirahat, serta terbentuknya *circle* dalam pertemanan mereka sesuai dengan apa yang mereka sukai dari konten media sosial yang dapat mengurangi diri mereka dalam membaaur bersama teman-teman diluar *circlenya*. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik yang terlalu fokus dengan Handphonenya cenderung untuk mengabaikan realitas sosial di sekitarnya.

Hal seperti diatas dapat membuat mereka menjadi pribadi yang antisosial karena lamanya durasi penggunaan Handphone tersebut yang dilakukan secara terus menerus setiap hari¹⁸. 10 informan dalam penelitian ini juga mengaku bahwa mereka terkadang merasa diabaikan dan kesal ketika berinteraksi dengan temannya yang lebih fokus dan asyik memainkan Handphone dibandingkan memberikan fokusnya pada interaksi yang ingin dibangun. Lebih lanjut, informan yang cenderung menggunakan Handphone lebih dari 5 jam menerangkan bahwa terkadang mereka juga merasa terganggu ketika diajak mengobrol saat mereka sedang fokus dengan Handphonenya. Namun tidak dengan informan lainnya yang mengatakan bahwa mereka tidak terganggu dan akan dengan segera menaruh Handphonenya apabila temannya mengajaknya untuk mengobrol. Hal ini

TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL SISWA SMA DI KECAMATAN LANGKE REMBONG,”
Vol 3(1) 2019.

¹⁷ Mohammed Iqbal et al., “Impact of Mobile Phone Use on Health, Behavior and Social Interactions among Children Aged 2 – 12 Years: Impact of Mobile Phone Use on Health, Behavior and Social Interactions,” *Pakistan BioMedical Journal*, July 31, 2022, 218–22, <https://doi.org/10.54393/pbmj.v5i7.646>.

¹⁸ Yohana R. U. Sianturi, “PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (June 4, 2021): 276–84, <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>.

menunjukkan bahwa penggunaan Handphone dapat mengurangi kualitas dalam berinteraksi dengan orang lain karena terlalu terpaku dengan Handphone. Namun terdapat perbedaan perilaku sosial dalam berinteraksi oleh 10 informan dengan durasi penggunaan Handphone yang berbeda. Yakni informan yang menggunakan Handphone dengan intensitas dibawah 5 jam cenderung berperilaku sopan dan responsif. Sedangkan informan yang cenderung menggunakan Handphone dengan intensitas hingga 5 jam bahkan lebih cenderung berperilaku acuh tak acuh. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa kualitas interaksi peserta didik yang berkurang akan membuat Peserta didik menjadi *Hyperpersonal* bahkan kurangnya perhatian peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya disebabkan mereka terlalu fokus dengan Handphonenya¹⁹. Mereka kurang memperhatikan orang-orang disekitar mereka yang dimana hal ini dapat merugikan pengalaman sosial mereka.

Dengan pola penggunaan Handphone yang intensif juga dapat memicu ketidakstabilan emosi yang dapat merugikan dalam perilaku sosial. Karena penggunaan Handphone berpengaruh pada aspek kecerdasan emosional. Anak akan cenderung marah, cemas, bahkan mengamuk bila Handphonenya di ambil atau diganggu ketika sedang asyik dengan Handphone²⁰. Peserta didik yang menggunakan Handphone dengan sering akan cenderung lebih rentan untuk mengekspresikan diri dengan kata-kata kasar. Sebagaimana hasil wawancara bersama guru Bimbingan Konseling bahwa komunikasi melalui pesan teks atau media sosial memberikan platform dimana peserta didik dapat dengan mudah menyampaikan pendapat mereka tanpa pertimbangan lebih lanjut. Hal ini juga dikarenakan emosi mereka yang tidak stabil ketika sedang fokus bermain dengan Handphone. Salah satu dari 10 informan dengan intensitas penggunaan Handphone hingga lebih dari 5 jam mengakui bahwa ia sering sekali berkata kasar kepada teman-temannya terlebih jika sedang diganggu saat bermain game online. Begitu juga dengan 3 informan lainnya dengan intensitas penggunaan Handphone yang sama juga mengakui sering berkata kasar saat kalah bermain Game Online. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dengan durasi pemakaian Handphone yang lebih lama cenderung mengalami ketidakstabilan emosi dan berperilaku agresif.

Adapun semua informan mengatakan bahwa pernah adanya perkelahian di lingkungan sekolah hanya karena masalah diganggu saat sedang bermain Game Online. Sebagaimana kajian sebelumnya yang mengatakan bahwa ketika seseorang sedang bermain Game Online, dapat memicu perilaku agresif yang mendorong mereka untuk berperilaku kasar, baik secara verbal maupun tindakan fisik serta membangkang pada orangtua²¹. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi dimana peneliti menemukan banyak dari peserta didik di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang kurang dalam bertutur kata dengan sopan dan santun. Banyak dari mereka meniru bahasa dan perilaku yang kurang baik dan tidak pantas di Media Sosial lalu mempraktikkannya di kehidupan sehari-hari mereka.

¹⁹ Hendi Prasetyo, M. Ferdiansyah, and Endang Surtiyoni, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perubahan Sikap Siswa dalam Berinteraksi di SMP Negeri 5 Palembang," *Jurnal Wahana Konseling* 4, no. 1 (March 28, 2021): 69–80, <https://doi.org/10.31851/juang.v4i1.4926>.

²⁰ Sofiana Nur Afidah Sofiana, Fina Fakhriyah Fakhriyah, and Ika Oktavianti Oktavianti, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Indonesian Gender and Society Journal* 3, no. 2 (January 14, 2023): 53–59, <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.

²¹ Indah Permata Sari and Nurwahyuni, "DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 26, 2022): 1038–46, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>.

Perilaku kecurangan dan kekerasan verbal dalam bentuk Cyberbullying juga dapat terjadi akibat dampak penggunaan Handphone yang berlebihan. Sebagai sekolah yang menerapkan program Adiwiyata, SMP Muhammadiyah 7 Surakarta memanfaatkan Handphone dalam mengurangi limbah kertas di lingkungan sekolah. Namun, hal tersebut juga membawa resiko perilaku sosial yang tidak etis yakni berbuat curang dalam ujian. Sebagaimana hasil wawancara bersama Kepala Sekolah yang menuturkan bahwa ketika melaksanakan ujian, SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tidak lagi menggunakan kertas dan diganti dengan Handphone dalam mendukung program Adiwiyata. Namun hal ini justru memunculkan tantangan serius dalam memastikan kejujuran dan integritas ujian. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru Bimbingan Konseling yang menuturkan pernah mendapatkan peserta didik yang berbuat curang ketika ujian dengan mengakses internet untuk mencari jawaban. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun penggunaan Handphone dapat menguntungkan, namun juga membawa resiko perilaku tidak etis yang dapat merugikan. Sebagaimana hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa anak yang sering menggunakan Handphone, biasanya malas belajar dan jika menemukan suatu masalah cenderung menyelesaikannya dengan cara yang mudah dan simpel²².

Adanya intensitas penggunaan Handphone yang tinggi juga dapat memunculkan kekerasan verbal khususnya dalam bentuk *Cyberbullying*. Dengan pemakaian media sosial selama lebih dari dua jam dalam sehari, dapat dapat memicu adanya kejadian cyberbullying sebesar 66%²³. Merujuk pada hasil wawancara bersama guru Bimbingan Konseling bahwa beberapa kali pernah adanya kasus *Cyberbullying* yang terjadi di antara peserta didik hingga korban trauma, depresi dan menimbulkan protes oleh orangtua. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang terbiasa menggunakan Handphone untuk berinteraksi secara *online*, lebih mungkin terlibat dalam perilaku melecehkan, mengancam, atau merendahkan teman-temannya melalui platform digital. Hal ini juga karena penggunaan internet yang intensif, di mana penggunaan internet menjadi salah satu faktor yang mendukung terjadinya *cyberbullying*²⁴. Tentu hal ini tidak hanya berdampak pada perilaku sosial peserta didik namun juga terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan psikososial mereka.

Perilaku sosial berkembang seiring berjalannya waktu dan dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, dan pengalaman individu. Baik dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat²⁵. Melalui paparan penelitian yang telah dijelaskan diatas maka terlihat adanya dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan Handphone terhadap perilaku sosial peserta didik. Sehingga perlu adanya kontrol baik dan tegas dari sekolah maupun orangtua kepada Peserta didik. Hasil penelitian ini memiliki keterlibatan penting dalam pengembangan kebijakan sekolah terkait penggunaan Handphone oleh peserta didik di lingkungan sekolah.

²² Erni Nuraliyah et al., "Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 8, no. 4 (December 8, 2022): 1585, <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>.

²³ Kalliope Athanasiou et al., "Cross-National Aspects of Cyberbullying Victimization among 14–17-Year-Old Adolescents across Seven European Countries," *BMC Public Health* 18, no. 1 (December 2018): 800, <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5682-4>.

²⁴ Heni Agusputa Dewi, Suryani Suryani, and Aat Sriati, "Faktor faktor yang memengaruhi cyberbullying pada remaja: A Systematic review," *Journal of Nursing Care* 3, no. 2 (June 30, 2020), <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.24477>.

²⁵ Tati Nurhayati, "PARTISIPASI ORANGTUA TERHADAP PEMBENTUKAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI DESA KALIWULU KECAMATAN PLERED KABUPATEN CIREBON," no. 1 (2016).

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, terlihat bahwa pemakaian handphone oleh peserta didik usia remaja dapat berdampak pada perilaku sosialnya. Intensitas penggunaan handphone pada kalangan siswa-siswi yang menjadi informan dalam penelitian ini relatif tinggi, yakni lebih dari 3 jam dengan rata-rata penggunaan 5 jam. Hal ini berdampak pada kualitas interaksi sosial mereka. Terdapat perbedaan antara informan yang menggunakan handphonenya di bawah 5 jam dengan informan yang menggunakannya selama 5 jam atau lebih. Peserta didik dengan durasi penggunaan Handphone hingga 5 jam lebih cenderung berperilaku acuh tak acuh karena terlalu terpaku dengan Handphonenya. Sedangkan informan dengan durasi penggunaan Handphone dibawah 5 jam cenderung berperilaku sopan dan responsif. Penggunaan Handphone juga berdampak pada ketidakstabilan emosi mereka karena penggunaan Handphone yang berlebihan berdampak pada aspek kecerdasan emosional yang mengakibatkan mereka cenderung untuk mengekspresikan diri dengan kata-kata kasar, berperilaku agresif dengan teman-temannya melalui tindakan fisik yang dimana hal ini tentu memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Terdapat perbedaan antara peserta didik dengan durasi penggunaan Handphone hingga 5 jam lebih yakni mereka lebih cenderung mengalami ketidakstabilan emosi dan berperilaku agresif dibandingkan dengan peserta didik dengan durasi penggunaan Handphone dibawah 5 jam. Temuan penelitian juga mengungkapkan resiko perilaku kecurangan saat ujian karena adanya akses mudah di Handphone didukung dengan program Adiwiyata di SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang tidak lagi menggunakan kertas dalam mengadakan ujian. Selain itu, penelitian juga menemukan penggunaan Handphone dapat memicu perilaku kekerasan verbal dalam bentuk Cyberbullying. Peserta didik yang terlibat dalam Cyberbullying menggunakan Handphone sebagai sarana untuk melakukan tindakan melecehkan dan mengintimidasi sesama peserta didik melalui platform digital. Keseluruhan penelitian ini menegaskan pentingnya pengelolaan yang bijak terkait penggunaan Handphone di kalangan peserta didik untuk memitigasi dampak negatif yang timbul dalam membentuk perilaku sosial yang positif di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agusta, Duha. "Faktor-faktor Resiko Kecanduan Menggunakan Smartphone Pada Siswa Di SMK Negeri 1 Kalasan 1 Yogyakarta". *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan*

Konseling. Vol. 5, No. 3 (2016).
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/1021/909>

Annisa, Annisa Firdaus, Puri Pramudiani. “Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 8, No. 4 (2022): 1408–16. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>.

Asmurti, Andi Alimuddin Unde, Tawany Rahamma. “Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol.6, No.2 (2018): 225. <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>.

Aswadi, Dana, Heppy Lismayanti. “Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial.” *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol.4, No. 1 (2019): 89–98. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>.

Athanasiou, Kalliope, Eirini Melegkovits, Elisabeth K. Andrie, Charalampos Magoulas, Chara K. Tzavara, Clive Richardson, Donald Greydanus, Maria Tsolia, and Artemis K. Tsitsika. “Cross-National Aspects of Cyberbullying Victimization among 14–17-Year-Old Adolescents across Seven European Countries.” *BMC Public Health*. Vol. 18, No. 1. (2018): 800. <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5682-4>.

Aziz, Abdul. “Handphone Mempengaruhi Terhadap Perilaku Remaja Usia SLTP (13-15 Tahun) Di Dusun Tegalpare Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi”. *Jurnal Darussalam: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Pemikiran Hukum Islam*. Vol. VII, No. 2. (2016):352-377.

Aziz, Muchlis. “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara” *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*. Vol.4, No. 2 (2018). <http://dx.doi.org/10.22373/al-ijtima'iyyah.v4i2.4204>

Devi, Barkha, Dr Bidita Khandelwal, Mridula Das. “Application of Bandura’s Social Cognitive Theory in the Technology Enhanced, Blended Learning Environment,” *IJAR: International Journal of Applied Research*. Vol.3, No.1. (2017):721-724.

Dewi, Heni Agusputa, Suryani Suryani, Aat Sriati. “Faktor faktor yang memengaruhi cyberbullying pada remaja: A Systematic review.” *Journal of Nursing Care* Vol.3, No. 2. (2020). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.24477>.

Hasanah, Nur, Dyah Kumalasari. “Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa SMP Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah”. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*. Vol. 2, No.1. (2015): 55–70. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4613>.

Indah Permata Sari, Nurwahyuni. “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI.” *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 8, No. 4 (2022): 1038–46. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>.

Iqbal, Mohammed, Farhan Saeed, Shireen Qassim Bham, Mohammed Athar Khan, and Umer Hayat Ahmed Sharif. “Impact of Mobile Phone Use on Health, Behavior and Social Interactions among Children Aged 2 – 12 Years: Impact of Mobile Phone Use on Health, Behavior and Social Interactions.” *Pakistan BioMedical Journal*, (2022), 218–22. <https://doi.org/10.54393/pbmj.v5i7.646>.

Ismi, Nurul, Akmal Akmal. “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang.” *Journal of Civic Education*. Vol. 3, No. 1 (2020): 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.

Jamun, Yohannes Marryono, Heronimus E A Wejang. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong” *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. Vol.3, No.1 (2019): 1-7. <https://doi.org/10.36928/jipd.v3i1.201>

Jannah, Miftahul, M Ferdiansyah. “Analisis Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN 13 Tanjung Batu,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Vol. 4, No. 4. (2022): 1434-1441. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5542>

Khoirunnisa, Amalia, Ni'matul Jannah, et al. “Analisis Tingkat Penggunaan Handphone pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Malang-Turen,” *SEMDIKJAR: Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 6, No.6. (2023): 1941-1951. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3986>

Kristiwati, Indri, Irfan, Arifuddin. “Dampak Handphone Android Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Di SMAN 3 Kota Bima.” *EDU SOCIATA: Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol. 3, No. 1 (2019): 43–52. <https://doi.org/10.33627/es.v3i1.299>.

Nuraliyah, Erni, Ahmad Fadilah, Elis Handayaningsih, Ernawati, Santi Librayanti Oktadriani. “Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*. Vol. 8, No. 4 (2022): 1585. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>.

Nurhayati, Tati. “Partisipasi Orangtua Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Kaliwulu Kecamatan Preled Kabupaten Cirebon” *EDUEKSOS: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*. Vol. 5, No. 1 (2016). <http://dx.doi.org/10.24235/edueksos.v5i1.993>

Perkasa, Abdul Gazam Diryadi, Nazriani Lubis, Rini Fadhillah Putri, and Teguh Satria Amin. "Tertiary Students' Perception of Mobile Legend Game on Vocabulary Mastery." *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics* Vol. 1, No. 2 (2022): 64–70. <https://doi.org/10.32696/ijeal.v1i2.1319>.

Prasetyo, Hendi, M. Ferdiansyah, Endang Surtiyoni. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perubahan Sikap Siswa dalam Berinteraksi di SMP Negeri 5 Palembang." *Jurnal Wahana Konseling*. Vol. 4, no. 1. (2021): 69–80. <https://doi.org/10.31851/juang.v4i1.4926>.

Razak, Andi Abdul, Fathul Jannah, Khairul Saleh. "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Siswa Di SMK Kesehatan Samarinda." *El-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*. Vol.1, No. 2 (2019). <https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v1i2.1582>

Retalia, Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, Sapto Irawan. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 12, no. 2 (2022): 139–49. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>.

Sianturi, Yohana R. U. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol. 5, No. 1 (2021): 276–84. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>.

Sofiana, Sofiana Nur Afidah, Fina Fakhriyah Fakhriyah, Ika Oktavianti Oktavianti. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Indonesian Gender and Society Journal*. Vol. 3, No. 2 (2023): 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.