



PEMANFAATAN GADGET OLEH SISWA SMA

Akhmad Rifqi Hermawan S[✉], Kusnarto Kurniawan

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2017

Disetujui Februari 2017

Dipublikasikan Maret 2017

Keywords:

Gadget using, high school students.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan fenomena yang ada melalui wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK/konselor di SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan yang menunjukkan banyaknya kasus siswa yang berkenaan dengan pemanfaatan gadget. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pemanfaatan gadget oleh siswa SMA ditinjau dari tujuan dan waktu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survei. Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA negeri se-Kabupaten Grobogan dengan sampel 138 siswa dengan menggunakan teknik sampling two stage cluster proportional random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif persentase pemanfaatan gadget oleh siswa SMA secara keseluruhan adalah 66,04% dengan kriteria cukup positif. Frekuensi jawaban pada dimensi tujuan pemanfaatan gadget menunjukkan hasil persentase sebesar 65,84% dengan kriteria cukup positif. Sedangkan Frekuensi jawaban pada dimensi waktu pemanfaatan gadget menunjukkan hasil persentase sebesar 90,02 dengan kriteria sangat positif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan dalam memanfaatkan gadget sudah cukup baik.

Abstract

This research is conducted based on the phenomenon found in the interview with counseling teacher of Senior High School in Grobogan. It showed that the case relate with the use of gadget. The objective of the research is to find out the use of gadget by senior high school students based on the benefit and time. This research is survey research. High school students in Grobogan are the population of the research with 138 samples. Sampling two stage cluster proportional random sampling is the technique used in this research. The method used to collect the data is by using questionnaire and analysed by percentage descriptive technique. The result showed that 66,04% are positive in using gadget, the frequency of using/benefits of gadget in the questionnaire answer showed 65,84% of positive criteria. The frequency of using gadget based on the time using showed 90,02% of positive criteria. Overall, based on the result it also can be stated that the high school students in Grobogan use the gadget wisely and well.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

* Alamat korespondensi:

Gedung A2 Kampus Sekaran, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Email: Akhmad.rifqi.h.s@gmail.com. CP : 089669184566

PENDAHULUAN

Globalisasi sekarang ini menemukan kemajuan disegala bidang, baik kemajuan ilmu teknologi dan keterampilan (aktualisasi diri). Dalam mengaktualisasi diri itu, individu dituntut untuk mengerahkan segala potensi, baik dalam kemampuan maupun keterampilan yang dimiliki agar dapat berkembang.

Kemajuan ilmu teknologi pada saat ini memberikan perubahan besar pada dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, meliputi perubahan di bidang kesehatan, pendidikan, hiburan, komunikasi, serta akses informasi yang begitu mudah. Kemudahan memperoleh informasi membuat manusia lebih cepat mengetahui berita yang sedang terjadi misalnya, masyarakat yang ada di Indonesia dapat dengan mudah mengikuti perkembangan piala dunia tahun 2014 hanya dengan menggunakan gadget.

Perkembangan teknologi yang semakin maju tidak hanya untuk perangkat elektronik dengan ukuran besar tetapi juga dikembangkan untuk alat elektronik ukuran kecil yang sering disebut dengan *gadget*. Dengan perkembangan teknologi, *gadget* memiliki beragam fasilitas seperti komunikasi, hiburan, dan informasi.

Media sosial (*Social Media*) adalah salah satu contoh teknologi yang memungkinkan masyarakat untuk bersosialisasi secara *online*, khususnya untuk remaja agar berlatih bersosialisasi dan berkomunikasi. Media sosial secara *online* yang populer dikalangan remaja saat ini adalah facebook, twitter ada pula aplikasi media sosial yang sering digunakan remaja adalah path, whatsapp, BBM, line, instagram, dan sebagainya. Melihat banyaknya aplikasi dan media sosial memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi.

Ponsel atau *handphone* adalah salah satu contoh produk kemajuan teknologi untuk berkomunikasi. Hadirnya *handphone* sangat membantu manusia dalam kegiatan sehari-hari seperti belajar, bekerja, hiburan, komunikasi, dan akses informasi. *Handphone* memiliki ukuran yang kecil sehingga praktis dibawa kemana-mana.

Handphone diciptakan untuk membantu memudahkan kebutuhan manusia dalam aspek komunikasi jarak jauh, sehingga manusia mampu berkomunikasi dengan lawan komunikasi dalam jarak yang jauh. *Handphone* muncul dikarenakan adanya kebutuhan manusia dalam berkomunikasi jarak jauh. Berawal dari

radio yang digunakan dalam menyampaikan pesan berkembang menjadi *handphone*. Seiring berkembangnya jaman, manusia mengembangkan teknologi yang ada dalam *handphone*, seperti teknologi internet dan kamera.

Harfiyanto *et al* (2015) mengatakan bahwa "*gadget* dapat merubah makna dari kesendirian. Kesendirian itu dapat menjadi suatu suasana yang lebih ramai dan hidup". *Gadget* menyediakan berbagai fasilitas sehingga seseorang tidak akan merasa kesendirian ketika membawa *gadget*. musik, games, internet, foto-foto, video, dan radio merupakan beberapa fasilitas yang ada dalam *gadget*.

Kemudahan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari ini sangat dirasakan oleh remaja sebagai salah satu pengguna *handphone*, apalagi bagi remaja yang memiliki rasa ingin tahu yang besar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rumini dan Sundari (2004) mendefinisikan "dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa". Tidak dipungkiri bahwa remaja adalah individu dengan emosi yang labil, maka remaja juga membutuhkan hiburan, sehingga terkadang sering kita lihat banyak remaja yang bermain game dalam *handphone* yang dimilikinya.

Seperti yang dikemukakan oleh Shaw dan Costanzo yang dikutip dalam Ali & Asrori (2012) bahwa Remaja sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Transformasi intelektual dari cara berpikir remaja ini memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan.

Idealnya masa remaja yang akan memasuki masa dewasa mulai berpikir lebih matang sebelum bertindak. Mulai berlatih dalam mengambil keputusan dan mampu memilih mana yang layak dan tidak layak untuk dilakukan. Dalam penggunaan *gadget* remaja diharapkan mampu menggunakan dengan bijak. Kemudahan teknologi yang ada pada saat ini harusnya memacu remaja dalam belajar, beraktifitas, dan berkarya.

Kebutuhan seorang siswa SMA diantaranya adalah kebutuhan belajar, bersosial dan kebutuhan untuk hiburan. Belajar adalah sesuatu yang wajib bagi siswa SMA atau remaja, dengan adanya *gadget* remaja belajar lebih efektif. *Gadget* membantu remaja untuk menambah pertemanan sehingga dalam menjalin komuni-

kasi dengan orang lain lebih mudah dan lebih praktis. Selain itu *gadget* juga menyediakan beragam fasilitas yang dapat digunakan untuk menghibur diri, sehingga tidak harus keluar rumah atau keluar biaya yang besar untuk mendapatkan hiburan.

Gadget menyediakan beragam fasilitas yang menarik sehingga terkadang seseorang termasuk remaja yang menggunakannya lupa waktu. Hal yang sering terlupakan adalah ternyata dalam memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas tertentu terlalu sering. Selain itu juga terkadang terlalu lama dalam memanfaatkan *gadget* entah untuk hiburan seperti *game* atau hanya untuk akses media sosial. Remaja yang memanfaatkan *gadget* terkadang tidak memperhatikan kondisi sekitar. Selain itu remaja juga tidak memperhatikan sedang berada disituasi tertentu, misalnya sedang mengisi bahan bakar di SPBU tetapi masih saja memanfaatkan *gadget*.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusuf *et al* (2014) menunjukkan bahwa anak-anak jaman sekarang memiliki akses internet yang tidak terbatas ke arah yang dapat memungkinkan membahayakan mereka. Maka dari itu keluarga sebagai tempat remaja menghabiskan waktu dalam satu hari memiliki peran penting dalam mengontrol remaja dalam memanfaatkan *gadget*. Orang tua yang kalah pengetahuan teknologi dengan anaknya akan mudah dibohongi, tidak dipungkiri ada orang tua yang mampu mengontrol anaknya akan tetapi hal tersebut jarang ditemui.

Teknologi yang sangat membantu juga terkadang bisa memunculkan bencana. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Elena (2015) bahwa teknologi memunculkan ambivalensi secara psikologi. Ambivalensi ini ditunjukkan dengan *technophilia* (ketertarikan terhadap teknologi) dan *technophobia* (penolakan terhadap teknologi). *Technophilia* dan *technophobia* adalah dua hubungan yang ekstrem antara teknologi dan manusia, tapi khususnya antara teknologi dan sosial.

Penggunaan *gadget* harus dilakukan dengan bijak dan maksimal, jika tidak *gadget* yang harusnya digunakan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari malah digunakan untuk tindakan negatif. Mengingat remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja memanfaatkan fasilitas *gadget* untuk mengakses situs porno, bermain game dengan berlebihan sampai lupa waktu. Penggunaan *gadget* secara negatif juga dapat dijumpai ketika siswa sedang ada ujian dalam hal tersebut siswa menggunakan

gadget sebagai alat untuk kerja sama berbagi, dan *browsing* jawaban.

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan di empat sekolah yaitu SMA N 1 Godong, SMA N 1 Purwodadi, SMA N 1 Karangrayung dan SMA N 1 Geyer. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa setiap sekolah memiliki siswa yang bermasalah dengan pemanfaatan *gadget*. Pada dasarnya *gadget* hanya sebagai kebutuhan sekunder tetapi dijadikan kebutuhan primer bagi siswa. Untuk mengetahui benar atau tidaknya isu-isu yang muncul maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai "Pemanfaatan Gadget Oleh Siswa SMA Negeri Se-Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2015/2016". Penelitian survei ini digunakan untuk mengetahui pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan ditinjau dari tujuan dan waktu.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian survei, populasinya adalah 11 SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan dengan sampel terpilih sebanyak 138 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan *two stage cluster proportional random sampling*. Teknik sampling dua tahap ialah sampel yang diperoleh dengan dua tahapan yaitu pertama memilih sampel kelompok secara acak dari populasi kelompok kemudian kedua memilih sampel elemen dari kelompok yang terpilih sebagai sampel. Teknik *two stage* yaitu menggunakan teknik cluster yang dilakukan bertahap.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel, sehingga tidak terdapat variabel yang dipengaruhi (dependen) maupun mempengaruhi (independen) jadi variabel dalam penelitian ini disebut variabel tunggal yaitu "pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA". Metode pengumpulan data menggunakan angket dan instrumen tersebut telah diuji cobakan sebelum digunakan dalam penelitian, untuk menguji validitas instrumen penelitian dengan rumus *Product moment* dan untuk menguji tingkat reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase karena data yang disajikan berupa data interval dan normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah peneliti melakukan penelitian mengenai pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan, hasil menun-

jukan bahwa pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-kabupaten Grobogan masuk dalam kriteria cukup positif. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siswa SMA se-Kabupaten Grobogan belum mengalami kecanduan *gadget*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan dapat memanfaatkan *gadget* dengan baik, namun belum dapat memaksimalkan pemanfaatan *gadget* sampai masuk kriteria positif. Pemanfaatan *gadget* akan lebih maksimal apabila pihak sekolah mendukung siswa dalam memanfaatkan *gadget* untuk belajar. Hal ini senada dengan Prof. Dr. Made Pidarta dalam Asmani (2011) terbentuknya cara hidup yang serba teknologi dalam kebudayaan Indonesia ini harus mendapat perhatian yang serius oleh pihak – pihak yang terkait dengan dunia pendidikan.

Dimensi waktu pemanfaatan *gadget* adalah dimensi yang memperoleh persentase tertinggi yaitu 90,02% dengan kriteria sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan mampu memanfaatkan *gadget* pada waktu yang tepat meliputi frekuensi dalam memanfaatkan *gadget*, durasi dalam memanfaatkan *gadget*, dan situasi ketika memanfaatkan *gadget*.

Dengan memanfaatkan *gadget* diwaktu yang tepat siswa SMA tidak mengganggu aktifitas dan agenda kegiatan yang telah disusun, serta tidak akan mengganggu keadaan yang sedang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Siswa mampu mengontrol diri dalam memanfaatkan *gadget* meliputi durasi pemanfaatan *gadget*, frekuensi pemanfaatan *gadget*, dan situasi dalam memanfaatkan *gadget*. hal ini sesuai dengan fakta yang ada dalam Asmani (2011) yaitu pengaplikasian Teknologi yang tepat di Sekolah di Oaksville, Ontario, Kanada. Siswa dalam sekolah tersebut memanfaatkan tekno-

logi untuk menunjang proses belajar.

Selanjutnya dimensi dengan perolehan terendah adalah dimensi tujuan pemanfaatan *gadget* dengan persentase sebesar 65,84%. Hal ini terjadi karena siswa kurang begitu mampu memanfaatkan *gadget* untuk hal yang lebih berguna, misalnya *gadget* digunakan hanya untuk tujuan belajar dan sosial. hal ini sesuai dengan pendapat Prof. Dr. Mastuhu dalam Asmani, (2011) globalisasi memberi peluang dan fasilitas yang luar biasa bagi siapa saja yang mau dan mampu memanfaatkannya, baik untuk kepentingan sendiri maupun untuk kepentingan manusia seutuhnya.

Hasil analisis deskriptif mengenai tujuan pemanfaatan *gadget* pada indikator pemanfaatan *gadget* untuk keperluan belajar menunjukkan hasil 55% termasuk dalam kriteria cukup positif. Persentase tersebut dapat diketahui bahwa siswa SMA belum maksimal dalam memanfaatkan *gadget* untuk memudahkan aktifitas belajar pada era saat ini.

Pada indikator pemanfaatan *gadget* untuk keperluan sosial menunjukkan persentase sebesar 64,44% artinya bahwa siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* sesuai dengan fungsi yang sebenarnya yaitu komunikasi. Kriteria cukup positif pada indikator pemanfaatan *gadget* untuk keperluan sosial menunjukkan bahwa siswa dalam memanfaatkan *gadget* pada bidang sosial belum begitu tepat. Siswa memanfaatkan *gadget* akan lebih tepat pada bidang sosial apabila kehidupan dan hubungan sosial siswa melalui perangkat *gadget* akan lebih baik seperti peduli dengan isu-isu sosial, melestarikan budaya daerah.

Selanjutnya pada indikator pemanfaatan *gadget* untuk keperluan pribadi memperoleh hasil 63,35% termasuk dalam kriteria cukup positif. Artinya siswa SMA belum mampu memaksimalkan kemampuan yang ada pada *gadget* untuk keperluan pribadi. Seharusnya

Tabel 1. Persentase keseluruhan pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA negeri se-kabupaten Grobogan tahun ajaran 2015/2016

Interval Persentase	Frekuensi	Persentase	Kriteria
84% - 100%	2	1,4 %	Sangat Positif
68% - 83%	59	42,8 %	Positif
52% - 67%	72	52,2 %	Cukup Positif
36% - 51%	5	3,6%	Negatif
20% - 35%	0	0 %	Sangat Negatif

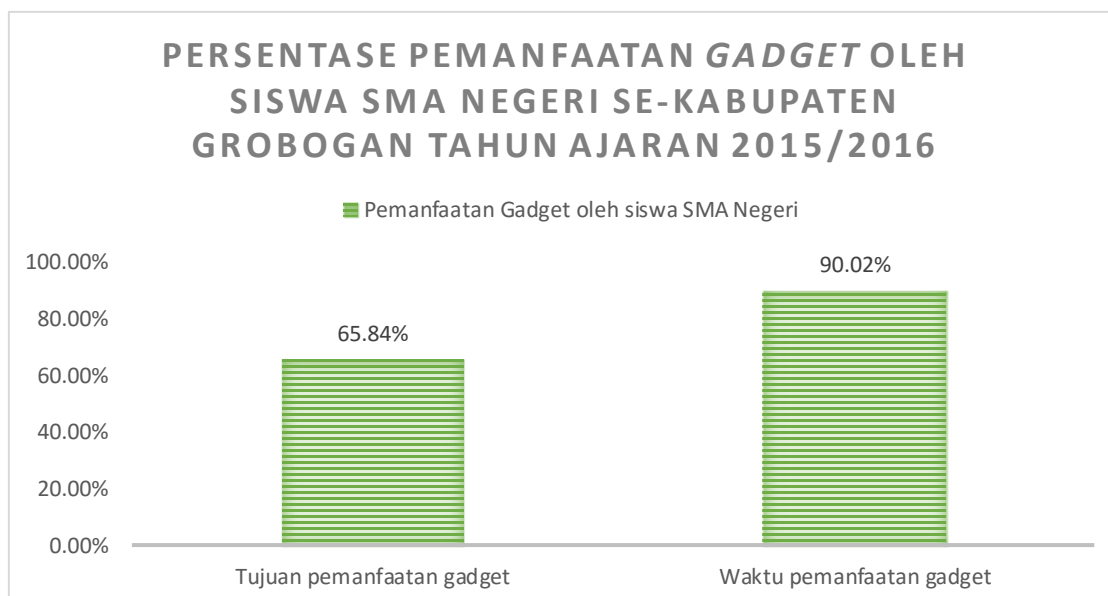


Diagram 1. Persentase pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA negeri se-kabupaten Grobogan tahun ajaran 2015/2016

dengan kemampuan *gadget* yang beragam bisa sangat membantu memaksimalkan keperluan pribadi.

Hasil analisis deskriptif mengenai dimensi waktu pemanfaatan *gadget* pada indikator frekuensi pemanfaatan *gadget* menunjukkan persentase sebesar 68,74% termasuk dalam kriteria positif. Dapat dikatakan bahwa siswa SMA mampu mengontrol frekuensi pemanfaatan *gadget* dengan baik. Frekuensi pemanfaatan *gadget* yang baik membuat siswa tidak merasa terganggu dengan keinginan untuk selalu memegang *gadget* kemana-mana.

Pada indikator durasi pemanfaatan *gadget* memperoleh hasil sebesar 34% termasuk dalam kriteria negatif. Dapat dikatakan bahwa siswa ketika memanfaatkan *gadget* sering berlebihan waktunya, sehingga terkadang lupa bahwa sebenarnya siswa masih punya kegiatan yang lain. Dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kurang mampu membatasi waktu dalam memanfaatkan *gadget* sehingga sering berlebihan.

Selanjutnya pada indikator situasi pemanfaatan *gadget* memperoleh hasil 77,50% termasuk dalam kriteria positif. Artinya siswa mampu memanfaatkan *gadget* pada situasi yang tepat, sehingga ketika siswa memanfaatkan *gadget* tidak ada aktifitas maupun lingkungan sekitar yang merasa terganggu. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih peka dalam memilih waktu yang tepat dan tidak tepat

dalam memanfaatkan *gadget*, dengan begitu siswa tidak mengganggu orang lain ketika sedang memanfaatkan *gadget*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram 1.

Hal ini sesuai hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru BK bahwa terdapat beberapa poin berkaitan pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA. (1) sekolah kurang maksimal dalam mengkolaborasikan antaran pendidikan dan teknologi, (2) kurangnya pemahaman siswa dalam memanfaatkan *gadget* untuk belajar, (3) kurangnya perhatian orang tua siswa terhadap pemanfaatan *gadget* oleh anaknya.

Dapat disimpulkan pemanfaatan *gadget* oleh siswa belum maksimal meskipun dalam waktu pemanfaatan *gadget* sangat bagus. Siswa dalam memanfaatkan *gadget* sangat positif pada dimensi waktu. Sedangkan pada dimensi tujuan siswa memperoleh hasil persentase yang kurang bagus. Dari hasil tersebut pada dimensi tujuan membutuhkan perhatian lebih.

Hasil persentase dimensi waktu yang bagus menunjukkan bahwa siswa mampu memanfaatkan *gadget* sesuai dengan situasi dan dapat mengontrol keseringan dalam memanfaatkan *gadget*. Meskipun pada indikator durasi siswa masih belum bisa mengontrol sehingga hal tersebut harus lebih diperhatikan.

Dimensi tujuan perlu ditingkatkan dengan bantuan dari berbagai pihak seperti orang tua, dan pihak-pihak sekolah. Mengingat hasil dari ketiga indikator yang kurang maksimal

sehingga perlu diperbaiki. Pemanfaatan *gadget* yang maksimal untuk tujuan belajar akan mempermudah proses belajar. Pemanfaatan *gadget* untuk keperluan sosial dan pribadi juga tidak kalah penting demi berkembangnya remaja kearah yang lebih baik.

Secara keseluruhan pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan tahun ajaran 2015/2016 cukup positif. Berdasarkan uraian diatas telah menjawab rumusan masalah penelitian ini. Pemanfaatan *gadget* ditinjau dari tujuan dan waktu menunjukkan kriteria yang cukup positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan sebesar 66,04%, hal ini menunjukkan secara umum pemanfaatan *gadget* oleh siswa SMA dapat dikatakan cukup positif. Dari 138 responden siswa 52% atau 72 siswa masuk kriteria cukup positif, 42,8% atau sejumlah 59 siswa masuk kriteria positif, 3,6% atau 5 siswa masuk kriteria negative, dan 1,4% atau sejumlah 2 siswa masuk dalam kriteria sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan dalam memanfaatkan *gadget* cukup positif namun hal tersebut tentunya sangat perlu ditingkatkan supaya dalam pemanfaatan *gadget* siswa lebih berguna.

Dimensi yang memperoleh nilai tertinggi adalah dimensi waktu pemanfaatan *gadget* dengan hasil persentasi sebesar 90,02%, yang tergolong dalam kriteria sangat positif artinya siswa mampu memanfaatkan *gadget* pada waktu yang tepat meliputi frekuensi dalam memanfaatkan *gadget*, durasi dalam memanfaatkan *gadget*, dan situasi ketika memanfaatkan *gadget*. Dengan memanfaatkan *gadget* diwaktu yang tepat siswa SMA tidak mengganggu aktifitas dan agenda kegiatan yang telah disusun, serta tidak akan mengganggu keadaan yang sedang terjadi di lingkungan sekitar siswa.

Sedangkan pada dimensi tujuan pemanfaatan *gadget* memperoleh hasil 65,84% yang artinya bahwa siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* dengan cukup positif. Siswa SMA dapat memanfaatkan *gadget* sesuai dengan kebutuhan yaitu kebutuhan seorang remaja dan sebagai pelajar, serta sesuai dengan tujuan yaitu memanfaatkan *gadget* untuk memudahkan aktifitas sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang, (2) Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan FIP UNNES, (3) Drs. Eko Nusantoro, M.Pd., Ketua jurusan BK, (4) Kepala Sekolah SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan, (5) Guru BK SMA Negeri se-Kabupaten Grobogan, (6) Pihak-pihak yang telah memberi masukan untuk kesempurnaan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. 2012. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Elena Osiceanu, M. 2015. Psychological implications of modern technologies: "technofobia" versus "technophilia". *Procedia Soc. Behav. Sci.* 180: 1137 – 1144.
- Harfiyanto, D; Cahyo Budi Utomo; Tjaturahono Budi. 2015. *Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di Sma N 1 Semarang*. *Journal of Educational Social Studies*. Universitas Negeri Semarang, Indonesia
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Rumini, Sri & Siti Sundari H.S. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004.
- Yusuf, Sarina; Mohd. Nizam Osmana; Md. Salleh Hj. Hassana dan Misha Teimourya. 2014. Parents' Influence on Children's Online Usage. *Procedia Soc. Behav. Sci.* 155: 81 – 86.