

PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL MAHASISWA

Mulyadi
mulyadiandika01@upi.edu
Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan gadget terhadap perilaku sosial mahasiswa UPI. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial mahasiswa. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Metode kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa katakata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkontruksi fenomena. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan gadget yang berlebih memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosial mahasiswa. Dalam penelitian ini 10 mahasiswa sebagai sample yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 6 jam sehari baik di rumah maupun di tempat penyedia layanan wifi atau tongkrongan mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu lebih ke dampak negatif yaitu : Membuat Video mengumbar aurat atau joget-joget dengan aplikasi tiktok di tempat-tempat umum tanpa mempedulikan sekitar, mudah marah dan tersinggung, menirukan adegan-adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat becanda ataupun sengaja meledek temannya, cenderung introvert, tertutup, dan menjadi anak yang tidak bergaul atau nolep dan menjadikan sebuah perilaku konsumtif pemborosan sebagai sebuah trend dengan dalih mengikuti perkembangan zaman.

Kata Kunci: Gadget, Perilaku Sosial, Remaja, Pergaulan Remaja.

ABSTRACT

The background of this research is to find out whether there is an impact that the use of gadgets has on the social behavior of UPI students. The aim of this research is to describe the impact of gadget use on students' social behavior. This research method uses a qualitative approach. Qualitative methods are used as research procedures that produce data in the form of written or spoken words from people and observable behavior. Data collection techniques are carried out using triangulation (observation, interviews, documentation), and the results of qualitative research are to understand the meaning, uniqueness, and construction of phenomena. The results of this research are that the use of gadgets without parental control and supervision has a negative impact on the social behavior of elementary school age children. In this study, 10 students as a sample who used gadgets for more than 6 hours a day, both at home and at wifi service providers or hanging out, experienced changes in behavior. The impact caused is more of a negative impact, namely: Making videos of revealing intimate parts using the TikTok application in public places without paying attention to the surroundings, easily getting angry and offended, imitating indecent scenes in front of other people, either when joking or deliberately teasing friends, tends to introverted, closed, and becomes a child who does not socialize or is absent-minded and making wasteful consumer behavior a trend under the pretext of keeping up with the times.

Keywords: Gadgets, Social Behavior, Teenagers, Teenage Relationships.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkat perkembangan dari kemajuan IPTEK,

manusia dapat menciptakan berbagai macam kecerdasan serta perlengkapan yang canggih untuk berbagai kegiatan sehingga dalam kegiatan hidupnya tersedia berbagai kemudahan yang memungkinkan kegiatannya lebih efektif serta efisien. Perkembangan dan kemajuan IPTEK pun disatu sisi kita merasa gembira karena kita dapat mengakses informasi dalam waktu yang relatif singkat dengan biaya yang murah, tetapi disisi lain sangat memperhatikan karena kemajuan IPTEK semacam ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi remaja terutama mahasiswa yang notabene memiliki tingkat individualistik yang sangat tinggi akibat dari pengaruh lingkungan dan mahasiswa yang tidak mudah bergaul akan lebih mudah terbawa serta semakin merasa individualistik menjadikan sebuah pemikiran tidak menghiraukan satu sama lain mahasiswa mengalami disfungsi sosial, mahasiswa menjadi apatis, berkurangnya dalam berinteraksi secara langsung, dan mahasiswa menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Sebagai contoh : dengan adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK yang sedemikian canggih di bidang telekomunikasi khususnya gadget. Dengan gadget yang melalui fitur-fitur lengkap seperti google, bing, safari, mozilla, linux dan youtube membuat kita mampu dengan mudah mengakses informasi yang ada di seluruh penjuru dunia dalam waktu yang relatif singkat akan tetapi kita juga bisa mengakses fitur-fitur hiburan seperti tiktok, game, facebook hingga toko online seperti Lazada, Shopee, Tokopedia dan sejenisnya yang membuat kita kecanduan sehingga menjadikannya terbuai dan malas melakukan aktifitas fisik, diskusi, olahraga tentu dari penggunaan gadget yang demikian akan memberikan dampak pada perilaku sosial mahasiswa baik itu negatif maupun positif.

Pengaruh negatif adanya gadget mahasiswa menjadi orang-orang yang malas belajar karena dengan adanya gadget memudahkan mahasiswa mengakses internet sehingga mahasiswa melakukan plagiat. Selain itu pengaruh negatif gadget adalah mengakibatkan kecurangan pada saat ujian. Mahasiswa yang membawa gadget pada saat ujian dapat melakukan kecurangan seperti mencontek serta pemborosan dengan membeli barang barang yang tidak berguna di online shop. Perilaku mahasiswa yang seperti ini sudah menggambarkan bahwa mahasiswa sudah terkena pengaruh negatif adanya gadget. Mahasiswa menjadi ketergantungan dengan gadget yang membuat mahasiswa malas untuk belajar. Akibatnya prestasi mahasiswa menjadi menurun.

Mahasiswa memang tak bisa lepas dari gadget. Keduanya seperti memiliki keterikatan yang sangat erat. Kebutuhan akan informasi mengakibatkan timbulnya ketergantungan terhadap gadget. Ketergantungan tersebut memang bisa dinilai positif dan negatif, tergantung dari sisi mana kita melihatnya. Seharusnya mahasiswa lebih bisa memanfaatkan gadget untuk hal yang bermanfaat. Semuanya kembali lagi kepada individu masing-masing, bagaimana kita dapat memanfaatkan gadget secara baik dan benar.

Mahasiswa adalah sasaran pasar terbesar iptek yang mana pusat perkembangan dan teknologi banyak dikembangkan oleh anak anak muda, mahasiswa yang kuliah dari luar daerah atau yang mengontrak dan kost akan cenderung mencari teman baru baik reallife maupun maya karena sebagian besar dari mereka akan terpisah dengan teman temannya dari bangku sekolah. Sehingga akan sangat mudah dan potensial dalam mengakses internet, serta budaya baru yang meniru kegiatan manusia lainnya yang menjadi trend atau fomo juga terlebih di kalangan mahasiswa ini sangat sering terjadi dan terbesarnya adalah fomo pada kegiatan media sosial atau maya dibandingkan kegiatan kegiatan di kehidupan nyata. Adapun mengenai perilaku sosial perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap orang lain dan kemudian seseorang tersebut merespon stimulus. Sedangkan menurut J.B watson, memandang bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku, karena perilaku dianggap bisa diamati, dicatat dan diukur. Arti

perilaku menurut dia adalah mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, memasak, menangis, melihat dan bekerja dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti motivasi, fantasi dan proses seseorang ketika diam atau secara fisik tidak bergerak. (Joyce, 2004)

Dari penjelasan diatas mengenai perilaku kasatmata dan tidak kasatmata, dapat kita simpulkan bahwa perilaku juga bisa disebut sikap. Mar'at dalam bukunya Sikap Manusia Perubahan dan Pengukurannya, menjelaskan bahwa sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap obyek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap obyek tersebut. Dari eksperimen ini, maka dapat dikatakan adanya suatu konsistensi dari reaksi. Dengan melihat adanya satu kesatuan dan hubungan atau keseimbangan dari sikap dan tingkah laku. (Mar'at, 1981) Menurut Sarlito, yang dimaksud sikap sosial adalah sikap yang ada pada kelompok orang yang ditujukan kepada suatu obyek yang menjadi perhatian seluruh orang-orang tersebut. (Sarlito, 1981) Sedangkan menurut Abu Ahmadi, sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, yang berulang-ulang terhadap obyek sosial. (Abu, 1982)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial. (Elizabeth, 2004) Perilaku sosial juga merupakan fungsi dari orang dan situasinya. Dimaksudkan di sini adalah setiap manusia akan bertindak dengan cara yang berbeda dengan situasi yang sama. Setiap perilaku seseorang merefleksikan sifat unik yang dibawanya ke dalam suasana tertentu yaitu perilaku yang ditunjukkan ke orang lain. (Rita, 1983) Penggunaan gadget berdampak pada perilaku seseorang seperti perilaku sosial, perilaku gaya hidup, perilaku keagamaan dan perilaku konsumtif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwasannya hal ini juga terjadi di kalangan mahasiswa di Kota Bandung. Sebagian dari mereka tentunya memiliki gadget dari berbagai merk terkenal. Alasan utama yang sering disampaikan oleh beberapa mahasiswa ialah mereka membeli gadget terbaru untuk menunjang hidup mereka dan membantu dalam proses perkuliahan. Beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku sosial, yaitu :

1. Faktor Internal

- a) Kognisi yaitu Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang dan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. (Siti, 2016)
- b) Motif, dapat diartikan sebagai keinginan yang bersumber dari diri manusia. Motif di sini dimaksudkan yang berhubungan dengan kondisi lingkungan sosial yang dihadapi manusia atau yang disebut motif sosiogenis. (Bales, 1950)
- c) Sikap, adalah kesiapan saraf sebelum memberikan respon. Menurut Cardno, seperti yang dikutip Mar'at menjelaskan sikap sebagai berikut : “ Attitude entails an existing pre disposition to social object with in interaction with situational and other dispositional, guides and directs the overt behavioral of the individual.” Artinya sikap mengikuti kondisi yang ada terhadap obyek sosial dengan menghubungkan situasi dan kondisi lain yang membimbing dan mengarahkan perilaku individu yang nampak. (Mar'at, 1981)
- d) Emosi tidak selamanya jelek, karena sebagai bumbu kehidupan. Ada empat fungsi emosi: Pertama, emosi untuk pembangkit energi, marah berarti menggerakkan kita untuk menyerang, takut menggerakkan kita untuk lari, cinta menggerakkan kita untuk mendekat dan bermesraan. Kedua, emosi dapat memberikan informasi. Bagaimana keadaan pribadi kita dapat dilihat dari emosi kita, jika kita marah kita tahu kita sedang dihambat atau diserang orang lain. Ketiga, emosi dapat memberikan kesan penekanan informasi yang kita sampaikan. Orang yang berpidato dengan semangat (emosi yang

kuat) akan terkesan lebih hidup. Keempat, emosi adalah sumber informasi tentang keberhasilan kita. Kita dapat menikmati pandangan ketika kita sanggup merasakan dengan sepenuh hati (emosi). (Djalaludin, 1992)

2. Faktor eksternal

- a) Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang, misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pengunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula. Begitu pula sebaliknya, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak tersebut cenderung bertutur kata lemah lembut pula. (Siti, 2016)
- b) Perilaku dan karakteristik orang lain Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang yang berperilaku santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh perilaku tersebut. (Siti, 2016)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial mahasiswa UPI Bandung.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif digunakan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. (Lexi, 2002) dengan cara menggambarkan apa yang didapat dalam penelitian ini, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku mahasiswa. Kualitatif adalah tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan secara tertulis atau Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial Mahasiswa UPI Bandung. Menurut Komariah (2005:29) penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkapkan situasi soal tertentu yang mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah.

Dari beberapa definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan. Dengan cara deskriptif dengan menggambarkan suatu peristiwa dan pengalaman yang didengar dan dilihat serta dicatat dan subjektif mungkin mengenai gambaran diri objek. Dalam penelitian ini peneliti berusaha mendeskripsikan bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perilaku mahasiswa UPI Bandung .

Fokus penelitian dalam pendekatan kualitatif memiliki dua maksud tertentu yang peneliti ingin mencapainya. Pertama, batas menentukan kenyataan jamak yang kemudian mempertajam fokus. Kedua, fokus dapat lebih dekat dihubungkan oleh interaksi antara penelitian dan fokus.

Sehingga berdasarkan uraian di atas maka sebuah penelitian harus mempunyai fokus penelitian untuk mempertajam dan lebih dekat dalam pencapaian tujuan penelitian. Adapun fokus dalam penelitian adalah :

1. Analisis gambaran perilaku mahasiswa dengan adanya era gadget dengan sub fokus:
 - a. Hubungan mahasiswa dan gadget.
 - b. Perubahan bentuk perilaku mahasiswa yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget
2. Analisis dampak gadget terhadap perilaku mahasiswa, dengan sub fokus :
 - a. Dampak positif gadget terhadap perilaku mahasiswa.

- b. Dampak negatif gadget terhadap perilaku mahasiswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memperhatikan dan menelaah hasil observasi, dan wawancara secara mendalam dengan para narasumber, maka telah dipaparkan deskripsi umum tentang temuan dan hasil penelitian yang berkaitan dampak penggunaan gadget yang berlebihan.

A. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi lapangan, didapatkan hasil yaitu :

1. Dampak Positif

- Gadget memungkinkan mahasiswa untuk tetap terhubung dengan teman-teman dan keluarga, baik yang berada di dekat maupun jauh. Ini dapat memperkuat jaringan sosial mereka dan mendukung keterlibatan dalam aktivitas sosial.
- Gadget memberikan akses instan ke berbagai sumber informasi, termasuk berita, riset, dan artikel akademis. Hal ini dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran sosial mahasiswa tentang isu-isu terkini di masyarakat.
- Melalui aplikasi dan platform kolaboratif, mahasiswa dapat bekerja sama dalam proyek-proyek akademis dan non-akademis, memperkuat keterampilan komunikasi, kepemimpinan, dan kekompakan.
- Gadget memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam kampanye sosial, gerakan kemanusiaan, dan kegiatan amal secara online. Ini dapat memperluas wawasan tentang isu-isu sosial dan memberikan kesempatan untuk berkontribusi positif terhadap masyarakat.
- Melalui aplikasi dan platform edukatif, mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, kursus online, dan materi pembelajaran yang mendukung pengembangan diri mereka secara pribadi dan profesional.
- Gadget memfasilitasi komunikasi jarak jauh melalui platform media sosial dan aplikasi perpesanan, memungkinkan mahasiswa untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, terutama saat jauh dari rumah.
- Gadget memungkinkan kolaborasi dan pembelajaran online, memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam diskusi akademik dan proyek bersama tanpa terbatas oleh jarak geografis.

2. Dampak Negatif

- Perilaku sosial mahasiswa mengikuti gaya bicara, kegiatan, hingga kebiasaan atau trend yang sedang viral di media tiktok maupun ig seperti (Bercyhandaaa), (Siuuuu), (Panik gak paniklah masa engga) dan lain sebagainya yang mana malah digunakan tidak pada semestinya membuat penurunan moral dan etika ketika berbicara dengan yang lebih tua.
- Joget-joget tiktok, pamer aurat dan melakukan hal-hal yang tak senonoh seolah olah hal tersebut adalah kebanggaan.
- Cosplay hingga ada yang ter obsesi bahkan meniru gaya yang menyalahi kodratnya, melakukan kegiatan kegiatan sesat dan hal hal berbahaya bagi dirinya maupun orang di sekitarnya
- Menjadi minim sosial mahasiswa lebih asyik scroll gadget daripada mengobrol dengan teman-temannya.
- Berkurang kepercayaan dirinya dalam memiliki kemampuan atau bakat, lebih percaya terhadap hasil atau jawaban dari internet yang instat, malas mencari jawaban memilih menggunakan chat gpt daripada membuka buku atau diskusi.
- Menjadi boros karena banyaknya e commerce yang promosi barang murah menarik

tanpa di analisis dulu apakah barang tersebut berguna atau tidak.

- Mengedepankan gensi agar terlihat keren, terlilit pinjaman online hanya untuk kredit Iphone dan barang barang yang tidak lah begitu diperlukan.
- Mahasiswa rentan mengalami ketergantungan pada gadget, yang dapat mengganggu interaksi sosial secara langsung.
- Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi secara langsung, yang esensial dalam pengembangan keterampilan sosial.
- Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar gadget dapat mengisolasi mahasiswa dari lingkungan sosialnya, menghambat pembentukan dan pemeliharaan hubungan interpersonal yang sehat.

B. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara random kepada mahasiswa yang sedang berkumpul ngobrol di depan kampus, Bahwa kebanyakan dari mereka mengatakan benda yang pertama kali yang dicari ketika bangun tidur adalah Handphone, kemanapun pergi selalu tak lepas dengan membawa handphone, (“saya biasanya gak pegang hp kalo lagi tidur aja”) Ucap salah seorang mahasiswa, (“berasa jadi orang bingung sih kalo ngga pegang hp sebentar aja”) lanjut temannya ikut menyahut. Lalu sebegitu besar dampaknya bagi mahasiswa. Lantas apa sebenarnya yang mereka kerjakan dalam Handphone tersebut? (“nggak tau paling scroll beranda aja sih gabut”), (“main ML, kadang buka shopee buat nyari barang, tapi ga di checkout-checkuot”), (“Baca komik, nonton drama, kadang kajian, buat tugas juga”), dari beberapa jawaban mahasiswa tersebut masih sedikit sekali yang menggunakan gadget dengan positif rata-rata mereka menggunakan gadget sebagai tempat hiburan dan kepuasan tersendiri.

Dari hasil observasi dan wawancara di atas dapat kita pahami bahwa penggunaan gadget merupakan faktor eksternal yang memberikan dampak negatif kepada perilaku sosial mahasiswa.

KESIMPULAN

Gadget merupakan produk dari kemajuan dan perkembangan teknologi, dimana dengan gadget kita bisa mengakses informasi-informasi yang kita inginkan dengan mudah, selain itu dengan gadget kita bisa menggunakan aplikasi-aplikasi hiburan seperti youtube, facebook, tiktok, game dan lain-lain. Gadget dapat menjadikan orang yang menggunakannya kecanduan karena fitur-fiturnya, Penggunaan gadget, seperti smartphone dan tablet, telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di kalangan mahasiswa. Namun, dampaknya terhadap sikap sosial mahasiswa semakin menjadi perhatian, dengan banyak penelitian menyoroti efeknya yang kompleks. Pengaruh gadget terhadap sikap sosial mahasiswa merupakan isu yang kompleks dengan konsekuensi yang beragam. Dengan pemahaman yang mendalam tentang tantangan dan peluang yang terkait, serta upaya untuk mengembangkan keterampilan pengelolaan yang tepat, mahasiswa dapat memanfaatkan potensi positif dari teknologi digital sambil tetap mempertahankan hubungan sosial yang bermakna.

Merubah sikap sosial mahasiswa yang terpengaruh buruk oleh gadget memerlukan pendekatan holistik. Beberapa solusi yang dapat dicoba antara lain:

1. Edukasi tentang penggunaan yang bijak: Mengadakan sesi edukasi untuk mahasiswa tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan terhadap kesehatan mental dan interaksi sosial.
2. Pengembangan kegiatan non-digital: Menggalakkan kegiatan di luar ruangan, olahraga, seni, dan keterlibatan dalam komunitas sebagai alternatif penggunaan waktu

yang sehat dan produktif

3. Pembatasan waktu penggunaan gadget: Menyediakan panduan atau aturan untuk membatasi waktu penggunaan gadget di lingkungan kampus atau tempat tinggal mahasiswa.
4. Penyediaan ruang sosial offline: Menciptakan ruang-ruang interaksi sosial di kampus yang mempromosikan percakapan langsung dan keterlibatan antar-mahasiswa tanpa ketergantungan pada gadget.
5. Pemberian contoh oleh staf dan dosen: Mendorong staf dan dosen untuk memberikan contoh dengan mengurangi penggunaan gadget secara berlebihan dan memprioritaskan interaksi manusia langsung.
6. Dukungan psikologis: Menyediakan layanan konseling atau dukungan psikologis bagi mahasiswa yang mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget.

Kombinasi dari berbagai pendekatan tersebut dapat membantu mahasiswa untuk mengubah sikap sosial mereka yang terpengaruh buruk oleh gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. Abu. 1999. Psikologi Sosial. Jakarta : Rhineka Cipta. Rahmat, Djalaludin.1992. Psikologi Komunikasi, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Atkinson, Rita L. Atkinson, Richard C. Hilgard, Ernest R. 1983. Pengantar Psikologi, Jakarta : Erlangga.
- Bales, R.F . 1950. Interaction Proses Analysis : A Method for the Study of Smoll group, Combridge : Addison Weesley
- Era Modern, Mahasiswa, Smartphone dan Gadget: Apakah Mempengaruhi Gaya Hidup dan Pemikiran Mereka? ,<http://blog.unnes.ac.id> . Diakses tanggal 3/4/2024
- Hastiti Parwanri, Mutia. (2013). “Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard” <http://lib.ui.ac.id>
- Ketergantungan Mahasiswa Terhadap Gadget, <http://m.liputan6.com>. Diakses tanggal 3/4/2024
- Kursiwi. (2016). “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” <http://repository.uinjkt.ac.id>
- Lioni, T., Holillulloh.,& Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Peserta Didik terhadap Interaksi Sosial. Soetjipto, H. P. (2005). Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Ketergantungan Internet. Jurnal Psikologi Universitas Gajah Mada, Volume 32, No. 2, Hal. 72-91, ISSN: 0215-8884
- Moeloeng, Lexi J. 2002. Metode Penelitian Kualitati, Bandung : Remaja Rosda Karya. Mar’at. 1981. Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya, Jakarta : Galia Indonesia.
- Pengaruh gadget di kalangan mahasiswa. <http://blog.ub.ac.id>. Diakses tanggal 3/4/2024
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis dampak penggunaan gadget (smartphone) lterhadap kepribadian dan karakter (kekar) peserta didik di SMA Negeri 9 malang. Jurnal Civic Hukum, 3(1), 18–44. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. TA“LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 3(1), 97–113.
- Rahmayanti, Desty. (2017). “ Online Shop dan Perilaku Konsumtif Mahasiswi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta” <http://repository.uinjkt.ac.id>
- Ramdan, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2019). Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak usia sekolah dasar. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 9(2), 100. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4501>.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2011. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung : Remaja Rosda Karya.

Wirawan Sarwono, Sarlito.1982. Pengantar Ilmu Psikologi, Jakarta : Bulan Bintang. Nisrinda, Siti. dkk, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kewarganegaraan Unsiyah, Volume 1, Nomor : 1 192-204 Agustus 2016