

---

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Toni Nasution<sup>1</sup>, Erli ariani<sup>2</sup>, Murni emayanti<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

e-mail: toninasution@uinsu.ac.id<sup>1</sup>, erliariani846@gmail.com<sup>2</sup>

murniemayanti3010@gmail.com<sup>3</sup>

**Abstract:** *Technological developments increasingly sophisticated and growing. This leads to various influences of human lifestyle both mindset and behavior. One of the technological developments that affect the human mind is the gadget. Gadgets are media used as a means of modern communication. Gadgets not only affect the mindset or behavior of adults, but also affect the behavior of young children. In essence, early childhood tend to be happy with new things that he got through the activity by playing. Playing is fun for the kids, with children's play can explore all the potential. The majority of children in Indonesia spend time playing with gadgets. Surely this affects the development of children, especially in the development of social interaction. Social interactions can be interpreted as relationships that occur within individu groups are interconnected both in communication and social action. The purpose of this study to describe the use of gadgets to the ability of social interaction of early childhood. The research method used in this study is literature review is by connecting research with existing literature and fill the gap in previous research. The results obtained in this study is the use of gadgets most children use it to play. From these small things, children who initially love to play with their friends can change with the usual given a gadget as a substitute for playmates.*

**Keywords:** *Gadgets, Sosial*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi semakin canggih dan berkembang. Hal ini menyebabkan berbagai pengaruh gaya hidup manusia baik pola pikir maupun perilaku. Salah satu perkembangan teknologi yang mempengaruhi pikiran manusia adalah gadget. Gadget merupakan media yang digunakan sebagai alat komunikasi modern. Gadget tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak kecil. Pada hakekatnya anak usia dini cenderung senang dengan hal-hal baru yang didapatnya melalui aktivitas dengan bermain. Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak, dengan bermain anak dapat menggali segala potensi yang ada. Mayoritas anak-anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain gadget. Tentunya hal ini mempengaruhi perkembangan anak, terutama dalam perkembangan interaksi sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun tindakan sosial. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review yaitu dengan menghubungkan penelitian dengan literature yang ada dan mengisi gap pada penelitian sebelumnya. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget sebagian besar anak menggunakannya untuk bermain. Dari hal-hal kecil tersebut, anak-anak yang awalnya suka bermain dengan teman-temannya bisa berubah dengan yang biasa diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.

**Kata kunci:** Gadgets, Sosial

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Fauziddin, 2016). Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada

masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal-hal yang baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gadget, karena gadget merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game online yang terdapat pada gadget, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu seharian untuk bermain gadget. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaur dengan teman-teman sebayanya. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. Hal seperti ini bukan menjadi hal yang mewah untuk zaman sekarang, karena sebagian dari anak-anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri agar orang tua lebih leluasa untuk melakukan aktivitas tanpa harus mendampingi anak bermain. Anak-anak tentunya sangat senang jika memperoleh gadget dari orang tuanya. Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial pada anak.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Metode penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Intraksi Sosial

Pengertian Interaksi Sosial Menurut Homans mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya. Pengertian Interaksi sosial menurut Bonner merupakan suatu hubungan antara dua orang atau lebih individu, dimana kelakuan individu mempengaruhi, mengubah atau mempengaruhi individu lain atau sebaliknya.

Nasrudin berpendapat, interaksi sosial merupakan suatu intensitas sosial yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Interaksi sosial merupakan basis untuk menciptakan hubungan sosial yang terpola yang disebut struktur sosial. Interaksi sosial dapat pula dilihat sebagai proses sosial di mana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dinamakan juga dengan proses sosial yang berarti terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya yang memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

Interaksi dilihat sebagai sesuatu yang penting untuk dapat dipertahankan dan dipelihara, dan bisa merubah perilaku, makna, dan bahasa. Dengan kata lain perkataan melalui interaksi dengan cepat dan mudah seseorang dapat

mengetahui tentang sesuatu yang diinginkannya. Dalam kehidupan bersama setiap individu dengan individu lainnya harus mengadakan komunikasi yang merupakan alat utama bagi sesama individu untuk saling kenal dan bekerja sama serta mengadakan kontak fisik dan non fisik secara belajar langsung maupun tidak belajar langsung.

Hasil interaksi sosial sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini. Hubungan timbal balik antarmanusia harus memiliki kriteria yaitu:

1. Harus ada perilaku yang jumlahnya lebih dari satu. Kriteria ini merupakan prasyarat mutlak sebab tidak akan mungkin terjadi aksi dan reaksi dari tindakan manusia jika tidak ada teman atau lawan yang terlibat dalam proses tersebut.
2. Ada komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol. Yang dimaksud dengan simbol-simbol dalam hal ini adalah benda, bunyi, gerak, atau tulisan yang memiliki arti.
3. Memiliki dimensi waktu (yaitu lampau, kini, dan mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung. Interaksi sosial akan senantiasa terjadi di dalam ruang dan waktu, artinya kapan dan dimana.
4. Dan memiliki tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan pengamat. Interaksi sosial dilihat dari bentuknya yaitu terdapat dua bentuk yang pokok, yaitu integrasi dan konflik.

Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial. Menurut Gillin dan Gillin (2012) interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang dinamis antara perorangan, antara individu, antar kelompok manusia. Dari pengertian tersebut kita dapat membedakan pola-pola interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, yaitu dalam wujud sebagai berikut:

1. Interaksi Sosial Antar Individu Ditunjukkan apabila dua

individu bertemu, proses interaksi pun dimulai pada saat mereka saling menegur, berjabat tangan, dan berkomunikasi. Walaupun dua individu yang bertatap muka itu tidak saling mengadakan aktivitas, sebenarnya interaksi telah terjadi karena masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain lain yang menyebabkan perubahan perasaan dan syaraf orang-orang yang bersangkutan.

2. Interaksi Sosial Antar Individu dan Kelompok Ditunjukkan dalam contoh seorang guru yang sedang mengadakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada tahapan awal, guru mencoba menguasai kelasnya sehingga proses interaksi sosial akan berlangsung dan berjalan seimbang antara guru dan kelompok-kelompok siswa dari pendekatan ini timbul interaksi sosial di dalamnya. Interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila interaksi sosial tersebut tidak memenuhi dua syarat (Soerjono Sukanto) yaitu: adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi .

### **Teknologi dan Pengaruh terhadap Interaksi Sosial**

Teknologi dan Pengaruh terhadap Interaksi Sosial Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia. Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (patterns of human communication), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (interpersonal relations). Pertemuan tatap muka (face to face) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (image to image). Aspek sosial telepon selular paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi-interaksi antar individu. Ketiga, terhadap

pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, dimana dalam perilaku tersebut saling mempengaruhi dan mengubah perilaku individu yang lain atau sebaliknya.

**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial** Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun secara bergabung.

### **Faktor Imitasi**

Faktor ini telah diuraikan oleh Gabriel Tarde (Ahmadi, 2009: 52) yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Contohnya seperti pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, mengulang-ngulangi bunyi kata-kata, melatih fungsi fungsi-lidah dan mulut untuk berbicara. Kemudian, ia mengimitasi orang lain. Bahkan tidak hanya berbicara saja, tetapi juga tingkah laku tertentu, cara memberi hormat, cara berterimakasih, cara memberi isyarat, dan lain-lain. Demikian pula halnya dengan cara-cara berpakaian, adat-istiadat dan konvensi-konvensi lainnya, yang sangat dipengaruhi oleh faktor imitasi.

### **Faktor Sugesti**

Faktor sugesti yang dimaksud disini yaitu pengaruh psikis. Baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain. Yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Arti sugesti dan imitasi dalam hubungannya, dengan interaksi sosial adalah hampir sama. Bedanya ialah bahwa dalam imitasi orang yang satu mengikuti salah satu dirinya, sedangkan pada sugesti seseorang memberikan pandangan atau sikap dari

dirinya, lalu diterima oleh orang lain diluarnya. Dalam ilmu jiwa sosial sugesti dapat dirumuskan sebagai suatu proses dimana seseorang individu menerima suatu cara penglihatan, atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

### Faktor Identifikasi

Faktor lainnya selain imitasi dan sugesti yang memegang peranan penting dalam interaksi sosial tersebut adalah identifikasi. Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Misalnya identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian irrasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau kecenderungan-kecenderungan dirinya yang tidak diperhitungkan secara rasional, dan yang ketiga identifikasi berguna untuk melengkapi sistem norma-norma, cita-cita, dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu. Mula-mula anak mengidentifikasi dirinya sendiri dengan orang tuanya, tetapi lambat laun setelah ia dewasa, berkembang di sekolah, maka identifikasi dapat beralih dari orang tuanya kepada orang-orang yang berwatak luhur dan sebagainya. Perbedaan identifikasi dan imitasi adalah bahwa imitasi dapat berlangsung antara orang-orang yang saling tidak kenal, sedangkan identifikasi perlu dimulai terlebih dahulu dengan teliti sebelum mereka mengidentifikasi dirinya. Nyatanya bahwa saling hubungan sosial yang berlangsung pada identifikasi adalah lebih mendalam dari pada hubungan yang berlangsung atas proses-proses sugesti maupun imitasi.

### Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang yang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang yang dapat

tibatiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya. Katakanlah orang tiba-tiba tertarik dengan orang lain, seakan-akan dengan sendirinya. Tertariknya ini tidak pada salah satu ciri tertentu dan orang itu, tapi keseluruhan ciri pola tingkah lakunya. Proses simpati dapat pula berjalan secara perlahan-lahan secara sadar dan cukup nyata dalam hubungan dua atau lebih orang. Misalnya, hubungan cinta kasih antara manusia, biasanya didahului dengan hubungan simpati. Perbedaan simpati dengan identifikasi yaitu dorongan utamanya adalah ingin mengikuti jejak, mencontoh dan ingin belajar. Sedangkan pada simpati, dorongan utamanya adalah ingin mengerti dan ingin kerja sama. Dengan demikian simpati hanya akan berlangsung dan berkembang dalam relasi kerja sama antara dua orang atau lebih, apabila terdapat saling pengertian.

Sedangkan menurut (Halid dalam Apriyanti, 2016) berpendapat dalam perkembangan interaksi sosial anak, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain :

#### 1. Pola Asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Seseorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri.

#### 2. Lingkungan

Tujuan penciptaan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensori anak adalah menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Dalam pembelajaran hendaknya anak dibimbing untuk

mengendalikan dirinya sendiri secara baik. Kemampuan ini penting sekali karena guru TK berhadapan dengan anak-anak yang masih bersifat egosentris, spontan, dan fleksibel. Menghadapi anak seperti ini, harus pandai mengatur emosi dan pengendalian diri. Untuk itu, akan semakin efisien suatu pembelajaran di TK jika lingkungan belajarnya dibimbing oleh guru yang bijaksana. Artinya dapat menangani anak secara baik dalam pembelajaran, artinya guru hanya profesional tetapi memiliki rasa bijak yang memadai.

### 3. Teman Sebaya

Saat anak memasuki tahapan perkembangan dalam pengertian differensiasi, dimana anak telah mengerti dan memahami orang lain. Maka anak sudah tidak lagi melihat segala sesuatunya untuk dirinya atau apa yang disebut pemusatan pada dirinya. Pada saat itu ia membutuhkan orang lain yang dapat mengerti dan memahami dirinya dan ia mengerti apa yang diinginkan orang lain terhadap dirinya. Maksudnya pengertian yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan sesuai dirinya, yaitu teman sebaya, teman yang akan menjadi tempat untuk menyatukan perasaan, pemikiran motif dan tingkah laku dirinya dan orang lain yang seusianya. Memungkinkan akan terjalin hubungan sosial, sehingga antara satu dengan yang lainnya akan terjadi saling mempengaruhi. Dari uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa proses terjadinya

### **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Intraksi Anak**

Ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkannya dari hal itu sebenarnya adalah

dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya.

Hal tersebut dapat menyebabkan interaksi sosial antara anak dengan masyarakat, lingkungan sekitar berkurang, bahkan semakin luntur (Ismanto dan Onibala, 2015). Seperti yang diketahui bahwa usia dini merupakan usia anak dapat mengasah kemampuan bersosialisasinya dengan baik dilingkungan sosial.

Menurut Maulida (2013) Tandatanda anak usia dini kecanduan gadget: 1. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas; 2. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus; 3. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget; 4. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah; 5. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain; 6. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

### **SIMPULAN**

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar

membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumurannya mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar gadget membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan. Pengetahuan diri tentang teknologi (gadget) pada anak memang tidak salah, akan tetapi orang tua diharapkan juga ikut serta mengawasi anaknya saat menggunakan gadget guna menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak, serta orang tua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Hana Pebriana, Putri. 2017. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1, hal 1-11

Marsal arif & Hadayati Fitri. 2017. PENGARUH SMARTPHONE TERHADAP POLA INTERAKSI

SOSIAL PADA ANAK BALITA DI LINGKUNGAN KELUARGA PEGAWAI UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*. Vol.3, No. 1, Hal. 78-84 e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181

Lestari Inda, Wahyudi Agus R, & M Budi Taftarjani. PENGARUH GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA. Vol 2, hal 147-300, ISSN: 2442-4480.

Lalu Moh. Fahri & Lalu A. Hery Qusyair, 2019. INTERAKSI SOSIAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Volume 7, hal 4-8, ISSN 2540-9697.

Xiao, Angeline, 2018. KONSEP INTERAKSI SOSIAL DALAM KOMUNIKASI, TEKNOLOGI, MASYARAKAT. *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*. Vol. 7, hal 97-98.

Nashrillah MG, 2017. PERANAN INTERAKSI DALAM KOMUNIKASI MENURUT ISLAM. *Jurnal Warta Edisi*. Hal 5-6, ISSN : 1829 – 7463.

Muhammad Mushfi El Iq Bali, 2017. MODEL INTERAKSI SOSIAL DALAM MENGELABORASI KETERAMPILAN SOSIAL. *Jurnal Pedagogik*. Vol. 04, hal 2-3. E-ISSN : 2528-5793.

Ardiansyah Mochammad, Sasongko Ibnu, Ardiansyah. KONTAK DAN TINGKAT INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT BERDASARKAN TIPOLOGI PERUMAHAN DI KELURAHAN TUNGGULWULUNG DAN MOJOLANGU KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG. Malang