

**PENGARUH INTENSITAS ANAK MENGAKSES GADGET DAN TINGKAT
KONTROL ORANGTUA ANAK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
ANAK SD KELAS TINGGI DI SD 1 PASURUHAN KIDUL
KUDUS JAWA TENGAH**

Faiz Noormiyanto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta

Diterima: 16 Januari 2018. Disetujui: 25 Januari 2018. Dipublikasikan: Januari 2018

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas anak mengakses gadget dan tingkat kontrol orangtua anak terhadap interaksi social anak SD kelas tinggi di SD 1 pasuruhan kidul kudus jawa tengah. Penelitian ini dilaksanakan dengan memilih tiga kelas yaitu Kelas Enam, empat, dan kelas Lima Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian survei dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisioner. Sedangkan untuk analisis hasil yaitu menggunakan pertama uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan regresi linier berganda pada uji hipotesis penelitian. Hasil penelitian ini adalah Intensitas mengakses gadget mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi, kontrol orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa dan intensitas mengakses Gadget dan kontrol orang tua bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa Penelitian ini akan berdampak pada kesadaran orangtua dan guru tentang bahayanya penggunaan Gadget pada anak secara intens atau berlebihan akan berdampak pada interaksi social anak dengan bukti empiris tentang keterkaitan antara intensitas mengakses Gadget dan kontrol orang tua terhadap interaksi sosial anak, penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis dengan menjadi referensi dalam peningkatan kualitas sekolah yang sesuai dengan perkembangan zaman dengan membatasi dan memberikan arahan kepada orang tua siswa untuk membatasi akses dan penggunaan *Gadget* di kalangan siswa. Manfaat bagi dosen yaitudapat mendorong dosen untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan gadget atau smartphone dalam pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat, melihat dari intensitas siswa menggunakan gadget dan membuat model pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan gadget. Selain itu dampak bagi mahasiswa adalah Mahasiswa dapat meningkatkan kreatifitas dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa terutama dalam bidang teknologi informasi.

Kata Kunci : Intensitas, Gadget, Kontrol Orangtua, Interaksi Sosial

*Alamat Korespondensi

Abstrack

The purpose of this study was to determine the effect of children's access intensity and parental control level of children to social interaction of high school elementary children in SD 1 pasuruhan kidul kudu of central jawa. This research was conducted by selecting three classes, namely Class Six, four, and Five class. The research method used is survey research type using quantitative approach. Data collection techniques used documentation and questionnaires. The instrument used in this research is questionnaire. As for the analysis of the results is using the first test prerequisite analysis consisting of normality test, homogeneity test and multiple linear regression on the test of research hypothesis. The results of this study is the intensity of accessing the gadget has a significant effect on social interaction of high class students, parental control has a significant influence on student social interaction and the intensity of accessing Gadgets and parental control together have a significant effect on student social interaction This study will have an impact on the awareness of parents and teachers about the dangers of the use of Gadget in children intensely or excessively will affect the social interaction of children with empirical evidence about the linkage between the intensity of accessing Gadget and parental controls to the social interaction of children, this research can provide theoretical contribution with become a reference in improving the quality of schools in accordance with the development of the times by limiting and providing direction to parents to limit access and use of Gadgets among students. Benefits for lecturers that can encourage lecturers to be more creative in developing and utilizing gadgets or smartphones in learning so that the learning outcomes increase, see from the intensity of students using gadgets and create a model of learning media development using gadgets. In addition, the impact for students is that students can improve creativity in using learning media that is in accordance with the interests of students, especially in the field of information technology.

Key Words : Intensity, Gadgets, Parental Controls, Social Interactions

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sosial anak terutama pada anak sekolah dasar. Pada masa ini dunia anak menjadi lebih luas dibandingkan dengan masa kanak-kanak, antara lain tampak dari keinginannya untuk berkelompok (Munandar, 1992: 9). Masa perkembangan ini disebut masa sekolah dasar, karena pada masa ini anak diharapkan mampu mempelajari

keterampilan-keterampilan tertentu yang sangat penting bagi persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa depan. Hal tersebut didukung oleh Hurlock (dalam Munandar, 1992: 2) yang memaparkan bahwa anak diharapkan mampu mempelajari keterampilan-keterampilan tertentu yang meliputi, (1) keterampilan membantu diri sendiri, (2) keterampilan sosial, (3) keterampilan sekolah, (4) keterampilan bermain. Salah satu keterampilan yang sangat penting pada

masa sekolah dasar adalah keterampilan sosial yang harus dimiliki peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu menjalin hubungan interaksi sosial yang baik dengan lingkungan rumah, masyarakat, maupun lingkungan sekolah. Interaksi sosial yang terjalin di sekolah adalah adanya interaksi antara siswa dengan guru dan sesama siswa yang harus dikembangkan, hal ini dapat memperkuat hubungan sosial antara mereka. Menurut Walgito (2003: 57) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Pada saat ini sistem pendidikan di Indonesia masih berorientasi pada perkembangan kecerdasan kognitif sehingga pengembangan sosial emosional dalam proses belajar mengajar terabaikan. Kemampuan seperti berempati kepada orang lain, menghargai orang lain, mengendalikan emosi, dan keterampilan sosial cenderung tidak dinilai. Interaksi sosial juga bisa terjadi pada saat anak bermain. Karena pada hakikatnya bermain adalah media seseorang anak untuk mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda-beda, hal ini tidak terpaud pada usia seorang anak. Seseorang anak akan lebih senang ketika bermain, karena anak mempunyai media sebagai

pengekspresian dirinya. Melalui bermain seorang anak dapat menemukan manfaatnya dalam berbagai aspek kehidupan yang berfungsi dalam perkembangannya.

Gadget atau *ponsel cerdas* sedang menjadi fenomena yang sangat dahsyat pada beberapa tahun belakangan ini, banyak sekali sekarang yang menawarkan beberapa jenis *smartphone*. Jika dulu seseorang sudah cukup dengan menelepon atau *sms*, pada zaman sekarang kedua hal itu tidak bisa lagi mencukupi kebutuhan masyarakat pengguna *gadget* pada saat ini, terutama pada masyarakat perkotaan. Kini semua perusahaan manufaktur elektronik berlomba-lomba membuat *gadget* yang dapat memenuhi permintaan pasar yang ada di Indonesia. Saat ini perkembangan teknologi informasi dalam hal ini *Gadget* sudah sangatlah pesat, berbagai macam jenis *Gadget* sekarang dengan mudah ditemukan dengan berbagai jenis dan berbagai macam merek.

Gadget sangat menarik dan membuat kecanduan. Alat ini menyenangkan untuk digunakan, membuat seseorang merasa mudah menggunakan dan selalu terhubung dengan orang-orang yang tak peduli lagi berada di mana. Dan *Gadget* dapat

melakukan hal yang sangat interaktif dan bisa jadi apapun dalam hal berkomunikasi. Mungkin di kalangan anak-anak sendiri dapat menghabiskan waktu sehari-hari menggunakan *smartphone* jika tidak ada kegiatan lain yang berhubungan dengan metabolisme tubuh, tak terkecuali para remaja

Dikalangan anak-anak dan remaja, *gadget* dan *ponsel* menjadi sesuatu yang melekat erat. Begitu eratnya, sampai-sampai salah seorang psikolog Inggris, *Steve Pope*, mengatakan mereka itu seperti sakau karena narkoba. Tanpa piranti tersebut mereka serasa seperti orang yang kecanduan. Hal ini dia sampaikan karena saat ini dia sedang menangani seorang yang sedang kecanduan *Gadget* pada tingkat yang akut.

Survei yang dilakukan oleh regulator telekomunikasi *Ofcom* memperlihatkan, remaja di Inggris yang masuk kategori umur 12 sampai 15 tahun sebagian besar sudah memiliki *ponsel* cerdas. Dengan tingkat presentase perbandingan, 58 persen adalah pengguna remaja putra dan 42 persen merupakan remaja putri. Banyak dari mereka yang mengambil bagian dalam survei *Ofcom* itu mengaku terobsesi

dengan *Gadget* mereka. Sebanyak 37 persen dari orang dewasa dan 60 persen dari remaja menggambarkan diri mereka sebagai orang yang "kecanduan". (Dwi Prihadi, 2011)

Anak - anak dalam hal ini Pelajar, sedang berada di dalam proses di mana menuju kepada sifat kedewasaan, pola pikir remaja yang cenderung terbuka lebih mudah menerima hal-hal baru yang bersifat inovatif dibandingkan orangtua. Usia kanak-kanan adalah usia dimana interaksi dan komunikasi yang dilakukan kepada orang-orang yang baru di sekitarnya dilakukan secara intens, dan penggunaan *Gadget* memberikan dampak, baik yang bersifat negatif maupun positif dalam perilaku sosialnya.

Fenomena anak dalam era modern seperti sekarang sangat dimanjakan oleh alat teknologi dalam berbagai aktivitas, dalam hal komunikasi jarak jauh anak-anak pada umumnya cenderung menggunakan *Gadget*, yang pada awal penciptaan produk ini diperuntukkan bagi kalangan Pebisnis agar memudahkan kegiatan usahanya. Tetapi pada faktanya, para remaja juga memilih *Gadget* disebabkan aplikasi dan fitur-fitur canggih yang terdapat di dalamnya. Ketergantungan ini membuat

para remaja sulit lepas dari gadget jenis ini, intensitas pemakaian di kalangan mereka dapat merubah pola interaksi dengan teman sebayanya. Masalah ini sudah terjadi di SD 1 Pasuruhan kidul Kudus Jawatengah, pada saat peneliti melihat permasalahan di sekolah tersebut Pada saat jam istirahat rata-rata anak kelas tinggi lebih mementingkan bermain gadget dari pada bermain dengan teman yang lain. Anak cenderung tidak menyukai permainan yang mengandalkan fisik seperti : lari, petak umpet, dll dan lebih mementingkan gadgetnya, selanjutnya jika guru menginstruksikan untuk mencari sebuah literatur diperpustakaan anak cenderung malas dan lebih memilih browsing daripada pergi keperpustakaan mencari buku. Masalah yang lain tentu juga tentang pembiaran orangtua kepada anaknya untuk membawa gadget di sekolah.

Melihat masalah kecanduan gadget diatas tentunya peran orangtua sangat penting, karena orangtua lah yang memfasilitasi anak-anak untuk mendapatkan gadget. Keluarga merupakan rumah utama anak dimana ia bisa mengeksplor segala kemampuannya tanpa ada yang membatasi. Pendidikan

yang hakiki dapat diperoleh anak di dalam keluarga. Namun, seiring kemajuan zaman, mayoritas keluarga tak lagi memegang prinsip itu. Banyak orangtua lepas kontrol hingga anak tak terdidik di dalam rumah.

KAJIAN TEORI

Interaksi Sosial

Sebagai makhluk sosial, dalam hidupnya manusia pasti membutuhkan bantuan orang lain. Adanya kebutuhan akan bantuan ini merupakan awal terbentuknya interaksi sosial dengan orang lain. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya di mana individu yang satu dapat mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik (Walgito, 2000: 65). Sama halnya menurut Maryati dan Suryawati (2003 : 22) yang menyatakan bahwa, interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok.

Terdapat perbedaan antara kedua pendapat ahli di atas, perbedaannya terletak pada macam-macam interaksinya. Menurut Walgito interaksi

sosial yang terjadi hanya interaksi antar individu sedangkan menurut Maryati dan Suryawati mencakup antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok. Sementara menurut Murdiyatomoko dan Handayani (2004 : 50), interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh-mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial. Selain itu menurut Siagian (2004 : 216), interaksi positif hanya mungkin terjadi apabila terdapat suasana saling mempercayai, menghargai, dan saling mendukung.

Berdasar pengertian interaksi sosial di atas, dapat dilihat bahwa unsur-unsur yang terkandung dalam interaksi sosial adalah: (1) terjadinya hubungan antar individu (2) terjadinya hubungan antar kelompok (3) adanya hubungan yang saling mempengaruhi (4) adanya umpan balik (5) adanya rasa saling mempercayai, menghargai dan saling mendukung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antar sesama individu baik secara individu maupun kelompok yang saling mempengaruhi satu sama lain yang ditandai dengan

adanya umpan balik, rasa saling mempercayai, menghargai dan saling mendukung.

Intensitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kemendiknas, 2008), intensitas ialah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Sementara itu, Chaplin (2009) menjelaskan tiga arti dari intensitas yaitu (1) satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, (2) kekuatan sebuah tingkah laku atau sebuah pengalaman, (3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Sejalan dengan itu, Kartono dan Gulo (2003) juga menjelaskan bahwa intensitas merupakan besar atau kekuatan suatu tingkah laku; jumlah energi fisik yang digunakan untuk merangsang salah satu indera; ukuran fisik dari energi atau data indera.

Horrigan (Novianto, 2013) menjelaskan bahwa dalam intensitas penggunaan internet seseorang, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna

internet. Caplin (2008), mendefinisikan “intensitas” berasal dari kata bahasa Inggris “intensity” (intensitas) yaitu, suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Menurut beliau intensitas dapat diartikan dengan kekuatan tingkah laku atau pengalaman.

Menurut Nuraini (2011:12) indikator intensitas adalah sebagai berikut: Motivasi, Durasi Kegiatan, Frekuensi Kegiatan, Presentasi, Arah sikap, dan Minat

Pengawasan Orangtua

Pengawasan adalah identik dengan kata “controlling” yang berarti “pengawasan, pemeriksaan”. Sedangkan kata pengawasan dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti: “penilik dan penjagaan” (Depdikbud, 2002: 17). Menurut Leving dalam Ihroni (2004: 68), mengatakan bahwa pengawasan orang tua adalah suatu keberhasilan anaknya antara lain ditujukan dalam bentuk perhatian terhadap kegiatan pelajaran di sekolah dan menekankan arti penting pencapaian prestasi oleh sang anak, tapi disamping itu orang tua perlu menghadirkan pribadi sukses yang

dapat dijadikan teladan bagi anak. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian (Henderson dan Mapp, 2002; *National Standards For Parent/Family Involment Programs*, 2004) membuktikan bahwa pengawasan orang tua dalam pendidikan anaknya di rumah berhubungan dengan, (1) Potensi anak, (2) perilaku anak, (3) budaya. Pengawasan orang tua di rumah terhadap prestasi belajar siswa merupakan suatu keharusan yang dilakukan oleh orang tua dalam rumah tangga, baik yang dilakukan sengaja ataupun tidak di sengaja sebagaimana yang diungkapkan oleh Atmaja, (1991: 20) bahwa: Hendaknya orang tua berhenti berhati lemah mengawasi anak-anaknya tetapi berhati kuat dalam mendidiknya

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kausal. Peneliti menggunakan metode survei dengan alasan, Penelitian survei berusaha memaparkan secara kuantitatif kecenderungan, sikap, atau opini dari suatu populasi tertentu dengan meneliti satu sampel dari populasi tersebut. (Creswell, 2014, hlm. 18). Populasi

penelitian ini adalah semua siswa kelas tinggi di SD 1 Pasuruhan kidul yang dijadikan lokasi penelitian pada wilayah kecamatan Pasuruhan Kota Kudus dengan Jumlah Sampel 56 siswa. Penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data angket (kuesioner) Menurut Arikunto (2002, hlm. 223 – 224) teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang teratur untuk mendapatkan data yang relevan dengan masalah yang diteliti, dengan pengujian Hipotesis menggunakan analisis regresi berganda.

PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel intensitas mengakses Gadget dan kontrol orangtua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi SD 1 Pasuruhan kidul. Dibuktikan dengan hasil pengoperasian model analisis regresi berganda pada pengujian keempat menghasilkan sebuah persamaan $\hat{Y} = -0,005 + 0,375X_1 + 0,574 X_2$ dengan nilai F sebesar 46,598. Nilai F hitung pada analisis regresi berganda adalah 46,598 lebih besar dibanding F_{tabel} pada $dk=2/61$ $dk =$ yaitu sebesar 3,15

Menunjukkan bahwa variabel independen (Intensitas mengakses gadget dan Kontrol Orang Tua) mempunyai pengaruh pada Interaksi Sosial dengan tingkat kepercayaan 95% atau dengan margin eror 0,05 memiliki t hitung yang lebih besar dari pada t tabel 2,390. Begitu juga apabila dilihat dari probabilitasnya, menghasilkan koefisien yang lebih kecil dibanding toleransi yang diberikan sebesar 0,05. Hal ini berarti kedua variabel tersebut memiliki pengaruh langsung yang signifikan terhadap Interaksi Sosial Interaksi Sosial dengan t hitung masing-masing sebesar 4,040 untuk Intensitas mengakses gadget (X_1), sebesar 6,354 untuk Kontrol Orang Tua Siswa (X_2). Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Ada pengaruh signifikan Intensitas mengakses gadget dan Kontrol Orang Tua Terhadap Interaksi Sosial SD 1 Pasuruhan kidul”.

Koefisien korelasi R sebesar 0,674 yang artinya variabel independen yaitu intensitas mengakses Gadget dan kontrol orangtua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi SD 1 pasuruhan kidul. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi ada pengaruh antara intensitas

mengakses gadget dan kontrol orangtua terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi SD 1 Pasuruhan kidul diterima.

Hasil pengolahan data pada angket hubungan intensitas mengakses sosial media terhadap interaksi sosial SD 1 Pasuruhan kidul meliputi aspek intensitas mengakses sosial media dan interaksi sosial siswa terhadap lingkungan sekolahnya. Aspek intensitas mengakses Gadget pada siswa kelas tinggi SD 1 Pasuruhan kidul masuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat disebabkan karena tersedianya fasilitas untuk mengakses sosial media yaitu *smartphone*, tidak adanya peraturan disekolah yang membatasi siswa untuk mengakses gadget pada saat pembelajaran disekolah, kurangnya pengawasan dari guru untuk membatasi siswa membuka gadget pada saat pembelajaran, serta kemudahan dalam memberikan informasi yang cepat antar sesama siswa melalui sosial media. Selain itu faktor lain yang dapat menyebabkan tingginya intensitas mengakses Gadget pada siswa adalah siswa bosan mengikuti pembelajaran yang terlalu lama sehingga mendorong siswa untuk mengakses sosial media, siswa membutuhkan hiburan untuk

mengurangi stress yang dialami dengan mengakses sosial media selain itu siswa membutuhkan jaringan pertemanan yang lebih luas melalui gadget dan sosial media membantu menghubungkan jaringan pertemanan antara siswa. Pengawasan orang tua dari siswa kelas tinggi SD 1 Pasuruhan kidul tergolong tinggi dengan rata-rata skor 73,6 jadi dapat disimpulkan pengawasan orang tua di SD 1 kidul terhadap siswa mempunyai perhatian yang sangat bagus, Karena dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yang merupakan suatu keharusan yang dilakukan oleh orang tua dalam rumah tangga, baik yang dilakukan sengaja ataupun tidak di sengaja sebagaimana yang diungkapkan oleh Atmaja, (1991: 20) bahwa: Hendaknya orang tua berhenti berhati lemah mengawasi anak-anaknya tetapi berhati kuat dalam mendidiknya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan skor intensitas mengakses gadget yang tinggi dengan empat kategori, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi, oleh siswa SD 1 Pasuruhan ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata skor

73,6 dari semua hasil perolehan skor, setelah diuji dengan menggunakan regresi dapat diambil keputusan bahwa Intensitas mengakses gadget mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa kelas tinggi,.

Variable kontrol orang tua menunjukkan skor hasil rata-rata 70,4 skor ini dapat dikategorikan tinggi tetapi lebih rendah dari intensitas siswa mengakses gadget ini dapat diartikan bahwa kontrol orangtua siswa cenderung lebih rendah dalam pengawasan anak mengakses gadget, setelah diuji dengan menggunakan regresi dengan interaksi sosial siswa dapat diambil keputusan bahwa, kontrol orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

Hasil uji regresi linier berganda dari dua variable X yaitu intensitas mengakses Gadget dan kontrol orang tua terhadap variable Y interaksi sosial, menunjukan bahwa intensitas mengakses

Gadget dan kontrol orang tua bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah disarankan untuk memiliki dan menerapkan strategi dalam penyelenggaraan mata pelajaran produktif, sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman dan kondusif.
2. Bagi guru disarankan untuk memberikan dorongan dan motivasi yang tinggi kepada siswa maupun orang tua siswa untuk selalu meningkatkan belajar dan membatasi penggunaan sosial media pada siswa dengan cara mengawasi dan mendampingi proses belajar siswa dirumah guna mendapatkan prestasi yang baik disekolah .

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
Bimo *Walgito*. (1997). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset

Daftar Pustaka

Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006

- Buseri, Kamrani. 1990. Pendidikan Keluarga Dalam Islam. Yogyakarta: CV. Bina Usaha.
- Chaplin, J.P. 2006. kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Depdiknas, Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasiona No 20 Tahun 2003. Jakarta: Depdiknas, 2003
- Kartono dan Gulo 1990. Kamus Psikologi. Bandung: Pionir Jaya
- Horrigan, J.B. 2002. New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the „Net“s Future. Pew Internet and American Life Project pg. 1-27
- Herman J, Waluyo. 2003. *Drama: Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha
- Handayani, Sri. 2010. Buku Ajar Pelayanan Keluarga Berencana. Yogyakarta: Pustaka Rihama
- Ihromi, T.O. Bunga Rampai Sosiologi keluarga. Jakarta : Yayasan Obor.
- Kremenitzer, J. P. 2005. *The emotionally intelligent early childhood educator: self-reflective journaling*. Early Childhood Education Journal, 3-9
- Murdiyatomoko dan Handayani, R. 2004. Interaksi Sosial dalam Dinamika. Artikel <http://www.tempo-interaktif.com/interaksi-osial-dalam-dinamika>
- Sudjana, Nana dan Ibrahim (2007). Penelitian dan penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algensindo2
- Sugiyono. 2006. *Metode Tulisan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Utomo, Eko Priyo, 2012, From Mewbie To Advanced, Mudahnya Membuat Aplikasi Android. Yogyakarta. Andi.
- Winkel W.S. & Sri Hastuti. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta:
- Zakiah Daradjat, dkk, Ilmu Pendidikan Islam ,Jakarta : Bumi Aksara, 199