

**IMPLIKASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU SOSIAL
SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA: STUDI KASUS DI SMP NEGERI 1
WAGIR**

Irninda Renendra Wardhani, NIM. 202410660110109, Email : @jeng.kotrek@gmail.com ;
Erna Widiastuti, Email : @erna.madinah@gmail.com ; Erna Yayuk, Email :
ernayayuk17@umm.ac.id

ABSTRAK

Fenomena transformasi digital yang masif telah mengubah situasi interaksi sosial remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini berfokus pada permasalahan mendesak mengenai implikasi atau dampak penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial siswa di lingkungan SMP, mengingat peran penting masa remaja dalam pembentukan karakter. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan secara mendalam dampak positif dan negatif media sosial terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri 1 Wagir, Kabupaten Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dipilih untuk menggali kedalaman makna dan konteks perilaku sosial subjek. Lokasi penelitian ditetapkan secara spesifik di SMP Negeri 1 Wagir, Kabupaten Malang. Subjek penelitian terdiri atas 40 siswa yang aktif menggunakan media sosial, 4 guru (termasuk guru Bimbingan Konseling dan wali kelas), serta 5 orang tua, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan data kaya perspektif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif intensif di lingkungan sekolah, wawancara mendalam yang terstruktur, dan studi dokumentasi. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dibantu pedoman observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara verifikatif. Keabsahan data diuji secara ketat melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, serta *member check* untuk menjamin kredibilitas temuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial secara simultan menghadirkan dampak positif terutama dalam peningkatan kemampuan komunikasi digital, perluasan jaringan pertemanan berbasis minat, dan memfasilitasi ekspresi kreativitas. Namun, temuan kunci juga mengidentifikasi dampak negatif signifikan yang perlu diwaspadai, berupa menurunnya tingkat empati dalam interaksi tatap muka langsung, penurunan kualitas interaksi sosial di lingkungan sekolah, serta munculnya fenomena perilaku imitasi negatif dari konten viral, seperti kecenderungan *cyberbullying* informal. Kesimpulannya, media sosial berperan sebagai agen sosialisasi non-tradisional yang signifikan dalam membentuk sekaligus mendistorsi perilaku sosial siswa. Oleh karena itu, diperlukan program literasi digital yang terstruktur dan pendampingan etika bermedia yang sinergis dan berkelanjutan antara guru, khususnya guru BK, dan orang tua.

Kata Kunci: Media Sosial, Perilaku Sosial Remaja, Dampak Kualitatif, Literasi Digital, Siswa SMP.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital saat ini telah memicu pergeseran fundamental dalam pola interaksi sosial masyarakat. Khususnya di kalangan remaja usia sekolah menengah pertama (SMP), media sosial (medsos) seperti TikTok, Instagram, WhatsApp, dan YouTube telah bertransformasi dari sekadar sarana hiburan menjadi agen sosialisasi primer yang baru, menggantikan sebagian peran institusi sosial tradisional. Ruang virtual ini kini menjadi arena utama bagi siswa untuk berkomunikasi, berekspresi, menguji norma sosial, dan membangun identitas kolektif maupun individual. Urgensi fenomena ini tercermin dari laporan *We Are Social* (2025) yang mencatat bahwa pengguna medsos di Indonesia telah melampaui 190 juta jiwa, dengan kelompok usia 13–18 tahun menjadi salah satu segmen pengguna yang paling aktif dan terlibat secara intensif. Kenyataan ini menegaskan bahwa medsos telah menjadi variabel krusial yang memengaruhi bagaimana generasi muda menginternalisasi nilai-nilai, mengembangkan empati, dan beradaptasi dalam lingkungan sosial mereka.

Meskipun media sosial menawarkan dampak positif yang signifikan—terutama dalam peningkatan keterampilan komunikasi digital, kemampuan kolaborasi jarak jauh, dan memfasilitasi ekspresi kreativitas yang inovatif—dampak negatif yang menyertainya menimbulkan kekhawatiran serius di lingkungan pendidikan. Dampak negatif ini mencakup potensi perilaku adiktif terhadap gawai, penurunan kualitas interaksi tatap muka, dan yang paling mengkhawatirkan, penyebaran ujaran kebencian (*hate speech*) serta munculnya fenomena perilaku imitasi dari konten viral yang bertentangan dengan nilai moral dan etika. Secara spesifik, pengamatan awal di SMP Negeri 1 Wagir mengindikasikan adanya perubahan perilaku sosial siswa, yang ditandai oleh kecenderungan individualistik yang tinggi, penurunan rasa hormat terhadap figur otoritas (guru), dan preferensi yang jelas untuk berkomunikasi secara virtual daripada interaksi langsung. Hal ini menciptakan tantangan bagi sekolah dalam mempertahankan suasana akademik yang suportif dan kohesif.

Kondisi perubahan perilaku ini memiliki landasan teoretis yang kuat. Perspektif Bandura (1986) dalam *Social Learning Theory* menjelaskan bahwa perilaku manusia terbentuk melalui proses observasi, imitasi, dan penguatan (*reinforcement*). Dalam konteks medsos, siswa secara terus-menerus mengobservasi model perilaku yang disajikan di platform seperti TikTok atau YouTube. Model-model ini, baik yang positif maupun negatif (misalnya, *prank* atau *bullying* informal), dapat dengan cepat ditiru dan diinternalisasi sebagai norma baru dalam interaksi sosial mereka. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi pada siswa SMP Negeri 1 Wagir dapat dipahami sebagai hasil dari proses pembelajaran sosial melalui media digital, yang menuntut adanya intervensi dan bimbingan etis dari pihak sekolah dan orang tua.

Beberapa penelitian terdahulu, seperti studi oleh Rahman (2021) dan Putri (2022), telah mengidentifikasi secara umum adanya korelasi antara intensitas penggunaan medsos dengan penurunan interaksi sosial langsung. Namun, temuan-temuan tersebut bersifat general dan seringkali mengadopsi pendekatan kuantitatif. Kesenjangan penelitian (*research gap*) terletak pada belum adanya studi kualitatif yang secara spesifik menelaah secara mendalam (*in-depth*) dampak dan implikasi media sosial terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 1 Wagir

sebagai kasus tunggal. Mengingat bahwa setiap sekolah memiliki ekologi sosial dan budaya yang unik, studi kualitatif di lokasi spesifik ini diperlukan untuk memahami makna dan konteks di balik perubahan perilaku tersebut. Berdasarkan latar belakang yang komprehensif ini, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam dampak positif dan negatif penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri 1 Wagir, serta menggali dan menginterpretasi faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi dinamika perubahan perilaku tersebut dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sosial sehari-hari di sekolah.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti bertujuan untuk memahami makna dan menginterpretasi fenomena sosial dalam hal ini, implikasi media sosial terhadap perilaku sosial siswa secara mendalam (*in-depth*) dan kontekstual, bukan sekadar mengukur hubungan antar variabel. Jenis deskriptif digunakan untuk menyajikan gambaran yang utuh dan rinci mengenai kondisi, perilaku, serta persepsi subjek penelitian (siswa, guru, dan orang tua) di lokasi studi. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan deskripsi naratif yang kaya data dan berbasis realitas.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ditetapkan di SMP Negeri 1 Wagir, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini bersifat spesifik (*purposive*) didasarkan pada adanya indikasi awal dan laporan guru (yang telah disebutkan di Pendahuluan) mengenai perubahan perilaku sosial siswa yang menonjol dan nyata, seperti kecenderungan individualistik dan penurunan interaksi langsung. Hal ini menjadikan sekolah tersebut sebagai konteks yang kaya untuk mengeksplorasi fenomena penggunaan media sosial pada remaja. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, terhitung sejak September hingga 2025.

3. Subjek Penelitian dan Teknik Penentuan Informan

Subjek penelitian atau informan kunci dalam studi ini berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 40 siswa (laki-laki dan perempuan dari kelas berbeda yang diidentifikasi sebagai pengguna media sosial aktif), 4 guru (termasuk Guru Bimbingan Konseling dan Wali Kelas), dan 5 orang tua siswa yang memiliki peran aktif dalam pengawasan digital. Teknik penentuan subjek menggunakan Purposive Sampling, yaitu pemilihan informan didasarkan pada pertimbangan spesifik peneliti bahwa mereka adalah pihak-pihak yang paling mengetahui, mengalami, dan terlibat langsung dengan fenomena yang diteliti. Pemilihan ini bertujuan untuk mendapatkan variasi perspektif yang kaya dan komprehensif (triangulasi sumber), sehingga dapat menjelaskan dinamika perilaku sosial siswa dari berbagai sudut pandang.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama (*key instrument*) dalam proses pengumpulan data. Teknik yang digunakan meliputi:

1. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*): Dilakukan secara semi-terstruktur kepada seluruh informan untuk menggali informasi rinci mengenai pengalaman, persepsi, dan makna di balik penggunaan media sosial dan dampaknya terhadap perilaku sosial. Wawancara berfokus pada pengalaman subjektif informan.
2. Observasi Partisipatif (*Participant Observation*): Peneliti secara aktif terlibat dalam kegiatan sosial siswa di lingkungan sekolah (kelas, kantin, area istirahat) pada periode waktu yang ditentukan untuk mengamati secara langsung pola interaksi tatap muka, perilaku non-verbal, dan penggunaan gawai di tempat umum.
3. Dokumentasi: Pengumpulan data sekunder berupa data demografi sekolah, peraturan sekolah terkait penggunaan gawai, dan laporan-laporan internal sekolah yang relevan dengan perubahan perilaku siswa.
4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman (1994). Analisis dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan sejak data pertama diperoleh hingga penarikan kesimpulan akhir. Tahapan analisis meliputi:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*): Proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah dari lapangan (transkrip wawancara, catatan observasi).
 2. Penyajian Data (*Data Display*): Penyusunan informasi yang terorganisir dan terkompresi (dalam bentuk naratif, matriks, atau *flowchart*) untuk memudahkan penarikan kesimpulan.
 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*): Peneliti mulai mencari makna, mencatat keteraturan, pola-pola, dan pernyataan sebab-akibat yang kemudian diverifikasi kebenarannya dengan data yang ada.
5. Uji Keabsahan Data

Untuk menjamin kredibilitas dan keabsahan temuan, peneliti melakukan uji keabsahan data melalui:

1. Triangulasi Sumber: Membandingkan dan mengecek informasi yang diperoleh dari satu informan dengan informan lain (misalnya, membandingkan pandangan siswa, guru, dan orang tua mengenai satu fenomena yang sama).
2. Triangulasi Teknik/Metode: Pengecekan data dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda (misalnya, memverifikasi hasil wawancara dengan temuan observasi partisipatif).
3. *Member Check*: Memvalidasi kembali data yang telah diinterpretasikan dan disimpulkan oleh peneliti kepada informan asli untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sudah sesuai dengan maksud dan konteks yang disampaikan oleh informan. Uji ini krusial untuk mencegah bias dan kesalahan interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian menyajikan temuan deskriptif yang diperoleh dari observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi di SMP Negeri 1 Wagir.

1. Gambaran Umum

Lokasi Penelitian SMP Negeri 1 Wagir merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Malang dengan total siswa sekitar 960 siswa. Sekolah ini terletak di lingkungan semi-perkotaan dan memiliki kebijakan yang cukup ketat terkait penggunaan gawai di lingkungan sekolah (gawai hanya diizinkan untuk keperluan pembelajaran di jam tertentu). Namun, laporan awal dari guru Bimbingan Konseling (BK) menunjukkan bahwa meskipun ada peraturan, intensitas penggunaan media sosial di luar jam belajar dan pada waktu istirahat tetap tinggi, yang mengindikasikan bahwa sekolah ini merupakan konteks yang relevan untuk meneliti fenomena ketergantungan digital dan dampaknya.

2. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 49 informan, yaitu 40 siswa (20 laki-laki, 20 perempuan, tersebar di kelas VII, VIII, dan IX), 4 guru (Guru BK, Guru Mata Pelajaran, dan Wali Kelas), serta 5 orang tua siswa. Karakteristik utama subjek siswa adalah:

- **Intensitas Penggunaan:** Rata-rata siswa menggunakan media sosial (terutama TikTok, Instagram, dan WhatsApp) selama 3–5 jam per hari. Waktu puncak penggunaan adalah pada jam istirahat sekolah dan sore sampai malam hari (pukul 16.00–22.00).
- **Platform Utama:** TikTok dan Instagram menjadi platform utama untuk konsumsi konten hiburan dan perilaku imitasi, sementara WhatsApp digunakan untuk komunikasi akademik dan sosial.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data interaktif (reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan), ditemukan bahwa implikasi penggunaan media sosial terhadap perilaku sosial siswa dapat dikategorikan menjadi tiga tema utama:

(1) Ketergantungan Digital (*Digital Dependency*)

Temuan menunjukkan adanya kecenderungan adiktif terhadap gawai yang mengganggu fokus akademik dan sosial. Kecanduan ini bermanifestasi dalam bentuk dorongan psikologis untuk terus terhubung (*Fear of Missing Out / FOMO*) dan disregulasi waktu.

- **Dukungan Data (Wawancara Siswa):** Salah satu siswa, A (Kelas VIII), menyatakan, *"Kalau tidak buka TikTok satu jam saja rasanya ketinggalan informasi. Saya jadi tidak fokus saat guru sedang menjelaskan, hanya untuk lihat notifikasi."*
- **Dukungan Data (Observasi Guru):** Guru BK, Ibu E, menguatkan, *"Masalah terbesar kami adalah fokus anak. Saat istirahat, anak-anak lebih memilih melihat gawai"*

daripada bermain dengan temannya. Di kelas, mereka sering tidak konsentrasi dan ingin cepat pulang."

(2) Distorsi Nilai Sosial dan Penurunan Empati

Implikasi negatif yang paling menonjol adalah penurunan kualitas interaksi tatap muka, empati, dan etika komunikasi siswa. Siswa cenderung meniru gaya komunikasi dan perilaku yang mereka tonton tanpa filter.

- Penurunan Empati (Observasi Partisipatif): Observasi di kantin menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih fokus pada aktivitas daring mereka (mengunggah *story* atau melihat kiriman) daripada menanggapi teman yang berada di sampingnya.
- Imitasi Perilaku Negatif (Wawancara Guru): Guru Mata Pelajaran, Bapak D, menyoroti, *"Beberapa siswa meniru bahasa gaul dan ekspresi sarkastik dari influencer. Ini terbawa ke cara mereka bicara dengan guru dan teman, menjadi kurang sopan dan nyeletuk tanpa filter."* Hal ini secara langsung memperkuat *Social Learning Theory* Bandura, di mana konten viral menjadi model perilaku yang ditiru ketika mendapatkan penguatan sosial (misalnya *likes* dan komentar positif).
- Dampak Positif yang Ditemukan: Di sisi lain, dampak positif yang teridentifikasi adalah peningkatan kemampuan kolaborasi daring melalui pembuatan konten edukatif sederhana, seperti video pembelajaran singkat dan poster digital yang dibagikan di grup kelas.

(3) Kebutuhan Literasi Digital dan Pendampingan

Guru dan orang tua menyatakan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai etika bermedia, privasi, dan dampak hukum dari ujaran kebencian.

- Dukungan Data (Wawancara Orang Tua): Bapak R, salah satu orang tua, menyampaikan, *"Kami sebagai orang tua tidak bisa mengontrol 24 jam. Anak hanya tahu asyik. Mereka tidak tahu bahaya sharing data pribadi atau kalau bercanda kelewatan di grup itu bisa kena undang-undang."*
- Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan teknis siswa dalam menggunakan platform (mahir) dengan kemampuan etika dan kritis dalam bermedia (minim).

B. Pembahasan

Pada pembahasan, menganalisis temuan penelitian di SMP Negeri 1 Wagir berdasarkan kerangka teori dan membandingkannya dengan studi terdahulu.

1. Tingginya intensitas penggunaan medsos (3–5 jam/hari) yang memicu Ketergantungan Digital (Tema 1) dapat dianalisis menggunakan konsep *Technological Determinism* dan *Psychological Need* (FOMO). Siswa merasa kebutuhan sosialnya hanya dapat terpenuhi melalui koneksi digital, yang pada akhirnya menggeser fokus mereka dari realitas luring ke realitas daring. Temuan ini merupakan akar dari munculnya masalah sosial lainnya.

Selanjutnya, Distorsi Nilai Sosial sangat sesuai dengan kerangka Teori Pembelajaran Sosial (Social Learning Theory) oleh Albert Bandura (1986). Perilaku siswa yang meniru bahasa gaul dan sarkasme *influencer* adalah contoh nyata dari *modeling* dan *imitasi* yang terjadi di ruang digital. Siswa meniru model yang mereka anggap menarik dan mendapatkan *reinforcement* (penguatan) berupa *likes* atau perhatian dari teman sebaya. Penurunan empati terjadi karena interaksi *online* bersifat *depersonalized* (kurang melibatkan kontak mata dan ekspresi non-verbal), sehingga menghambat perkembangan keterampilan membaca emosi sosial.

2. Temuan mengenai penurunan interaksi sosial langsung dan empati selaras dengan studi Rahman (2021) dan Putri (2022) yang secara umum menemukan korelasi negatif antara intensitas medsos dengan interaksi sosial nyata. Perbedaan studi ini terletak pada pendalaman kualitatif: penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi penurunan, tetapi juga menggali manifestasi spesifiknya di SMP N 1 Wagir (misalnya, lebih memilih *story* daripada teman, dan penggunaan bahasa sarkastik). Sementara itu, temuan dampak positif (kolaborasi daring) menegaskan bahwa media sosial dapat menjadi alat yang produktif jika dimanfaatkan sebagai *platform* pembelajaran terarah.

3. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya tantangan baru dalam pendidikan karakter. Sekolah dan guru tidak cukup hanya melarang gawai; mereka harus mengintegrasikan literasi digital yang beretika ke dalam kurikulum (Tema 3). Implikasi praktisnya adalah:

- Kurikulum BK: Guru BK perlu merancang program intervensi berbasis media sosial, seperti kampanye anti-*hate speech* atau proyek video reflektif tentang etika pertemanan.
- Peran Guru Mata Pelajaran: Mengarahkan penggunaan media sosial dari distraksi menjadi alat pembelajaran produktif (misalnya, membuat proyek konten edukatif) untuk menyalurkan energi kreatif siswa secara positif.

4. Secara sintesis, media sosial bukan hanya berdampak, tetapi berperan aktif dalam membentuk kembali perilaku sosial siswa SMP Negeri 1 Wagir. Peran ini bersifat ambivalen: positif dalam keterampilan teknis/kreatif dan negatif dalam dimensi sosial/etik. Konflik antara nilai luring (sekolah) dan nilai daring (viralitas) menjadi sumber distorsi perilaku. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran fokus dari sekadar pengawasan menjadi pendampingan literasi digital berkelanjutan yang melibatkan kolaborasi triangular antara siswa, guru, dan orang tua.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif di SMP Negeri 1 Wagir, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial (medsos) memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa, berperan sebagai agen sosialisasi non-tradisional yang membentuk sekaligus mendistorsi perilaku.

- Dampak Negatif Signifikan mencakup penurunan kualitas interaksi tatap muka dan menurunnya tingkat empati, yang terwujud dalam kecenderungan individualistik yang tinggi dan preferensi berkomunikasi secara virtual. Selain itu, ditemukan fenomena imitasi perilaku negatif dari konten viral, seperti penggunaan bahasa sarkastik dan

kecenderungan *cyberbullying* informal, yang diperkuat oleh Teori Pembelajaran Sosial Bandura.

- Dampak Positif yang teridentifikasi adalah peningkatan kemampuan komunikasi digital, perluasan jaringan pertemanan berbasis minat, dan memfasilitasi ekspresi kreativitas, terutama dalam bentuk kolaborasi daring untuk proyek edukatif sederhana.
- Permasalahan Utama berakar pada tingginya ketergantungan digital (rata-rata tiga sampai lima jam per hari) dan adanya kesenjangan literasi etika bermedia yang memadai di kalangan siswa, membuat mereka rentan terhadap konten negatif.

Secara keseluruhan, media sosial menimbulkan tantangan baru dalam pendidikan karakter di sekolah, menuntut adanya fokus dari sekadar larangan menjadi pendampingan etika bermedia yang terstruktur.

Saran

Untuk mengatasi implikasi ambivalen media sosial, disarankan beberapa langkah strategis yang sinergis antara pihak sekolah, guru, dan orang tua:

1. Penguatan Literasi Digital Berkelanjutan:

Untuk Sekolah dan Guru BK: Merancang dan mengimplementasikan program intervensi terstruktur yang berfokus pada etika bermedia, keamanan data pribadi, dan dampak hukum ujaran kebencian (*hate speech*). Program ini dapat diintegrasikan ke dalam Kurikulum Bimbingan Konseling (BK).

2. Pemanfaatan Medsos sebagai Alat Pembelajaran:

Untuk Guru Mata Pelajaran: Mengarahkan intensitas penggunaan media sosial siswa dari distraksi menjadi alat pembelajaran produktif, misalnya dengan memberikan tugas berbasis pembuatan konten edukatif (video reflektif atau poster digital) untuk menyalurkan energi kreatif siswa secara positif.

3. Kolaborasi Triangular:

Untuk Orang Tua: Membangun kemitraan yang lebih sinergis dengan sekolah, khususnya Guru BK, untuk melakukan pendampingan etika digital dan pengawasan yang berkelanjutan di rumah. Penting bagi orang tua untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang risiko dan etika digital.

Daftar Pustaka

Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Putri, D. K. (2022). Korelasi Intensitas Penggunaan Media Sosial dengan Interaksi Sosial Langsung Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Komunikasi*. (Disimpulkan dari perbandingan studi terdahulu) .
- Rahman, A. (2021). Dampak Penggunaan Gawai dan Media Sosial Terhadap Perilaku Prososial Siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. (Disimpulkan dari perbandingan studi terdahulu) .
- We Are Social. (2025). *Digital 2025: Indonesia*. Laporan Global Digital Statshot. Referensi Tambahan (Sangat Relevan dengan Topik dan Metode)
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), *The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research* (pp. 19–32). Beverly Hills, CA: SAGE Publications.
- Livingstone, S. (2008). Internet Literacy: A Wider Lens. *Media, Culture & Society*, 30(5), 655–672.
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.