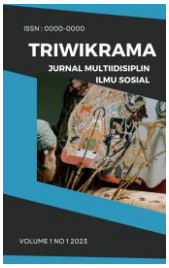
**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




# PENGARUH PENGGUNAAN PONSEL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA

**Fajar Maulana Akbar[1], Nina Yuliana[2]**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa[1, 2]

**ARTICLE INFO**

**Article history:**
Received Desember 2023
Revised Desember 2023
Accepted Desember 2023
Available online Desember 2023

*Keyword: Adultery, National Law, Islamic*

*Kata kunci: Perzinaan, Hukum Nasional, Islam*

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*
*Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama*

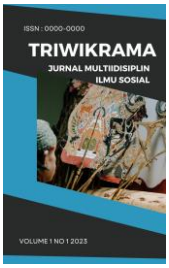
**ABSTRAK**

Penelitian ini memperlihatkan ciri-ciri dalam dan luar dari individu yang menjadi responden. Pembagian jenis kelamin responden merata antara laki-laki dan perempuan. Sebagian besar dari keluarga responden memiliki status ekonomi yang menengah ke atas (secukupnya). Mayoritas responden menggunakan ponsel untuk kegiatan yang tidak sangat penting, seperti sosialisasi, aktivitas sekolah, les, atau kursus, serta untuk hiburan atau memenuhi hobi. Mayoritas dari responden memiliki tingkat aktivitas yang rendah di luar jam sekolah. Teman dekat memiliki pengaruh yang kuat bagi mayoritas responden, sementara mayoritas responden juga terpapar cukup tinggi oleh media massa. Penelitian ini juga mengamati sejumlah faktor terkait penggunaan ponsel, seperti seberapa sering ponsel digunakan, bagaimana fasilitas ponsel dimanfaatkan, biaya yang dikeluarkan, dan dengan siapa responden berkomunikasi. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ponsel oleh kelompok remaja perkotaan umumnya menunjukkan tingkat penggunaan yang cenderung tinggi. Faktor-faktor dari sisi karakteristik internal yang memengaruhi penggunaan ponsel adalah status ekonomi keluarga dan tujuan penggunaan ponsel, sementara dari sisi karakteristik eksternal adalah kehadiran teman dekat responden.



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




**Kata Kunci**: Penggunaan ponsel, Responden, dan Komunikasi

## PENDAHULUAN

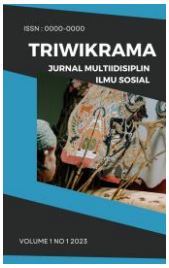
Pada hakikatnya teknologi dibuat untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan hidup manusia. Hampir seluruh aspek kehidupan modern terkena dampak dari kemajuan teknologi yang semakin pesat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Fungsi teknologi komunikasi telah berkembang secara signifikan seiring dengan arus globalisasi dan harapan akan pertukaran informasi yang cepat.

Menurut Hassan (1999), teknologi komunikasi seringkali membawa perubahan signifikan dalam cara orang menjalani kehidupannya. Perubahan dalam hubungan antarmanusia yang beragam (pola komunikasi manusia), yang terutama merupakan interaksi antarpribadi (hubungan antarpribadi), diakibatkan oleh perkembangan ini. Melalui tahap (image to image), interaksi tatap muka dapat dilakukan dalam jarak yang sangat jauh. Format dan sifat media itu sendiri, dibandingkan isi yang terkandung di dalamnya, seringkali mempunyai dampak yang lebih besar terhadap budaya saat ini. Kita semua akrab dengan berbagai teknologi komunikasi modern, termasuk satelit, mesin faks, telepon seluler, surat elektronik, dan lain-lain. Perkembangan yang paling khas dan menarik dalam penggunaan teknologi komunikasi adalah penggunaan telepon seluler. Ponsel yang bersifat portabel dan tidak lagi membedakan kelas sosial dan usia, kini disebut sebagai “teknologi rakyat”. Penggunaan telepon seluler merupakan prasyarat penting untuk gaya hidup dengan mobilitas tinggi saat ini. Fitur yang ditawarkan di sana tidak hanya terbatas pada kemampuan telepon dan SMS (layanan pesan singkat). Ponsel dapat digunakan sebagai alat untuk bisnis, untuk menyimpan berbagai jenis data, untuk musik dan kesenangan, dan bahkan untuk dokumentasi.



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




Akibatnya, penggunaan ponsel meningkat secara signifikan di Indonesia selama lima tahun terakhir (Nurudin, 2005). Selain itu, Anda mungkin mengamati standar tinggi dari beberapa produsen ponsel, seperti Nokia, Ericsson, Samsung, Siemens, Motorola, Alcatel, dan lainnya. Dalam waktu yang sangat singkat, tidak ada satupun dari mereka yang berhenti bersaing memperebutkan pangsa pasar dengan penawaran terbarunya.

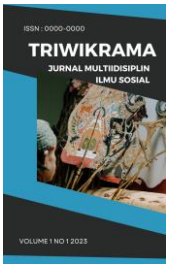
Setidaknya ada lima akibat penggunaan telepon seluler, menurut Simanjuntak (2004) yang menulis tentang aspek sosial telepon seluler. Sebagai permulaan bagi semua orang yang menggunakan ponsel. Kedua, dalam hal interaksi interpersonal. Ketiga, berkaitan dengan pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap tim atau bisnis. Yang kelima adalah jaringan koneksi di dalam dunia usaha dan institusi lokal. Penggunaan telepon seluler saat ini mendukung perkembangan interaksi yang sepenuhnya berbeda dari pertemuan tatap muka dan berfungsi sebagai media komunikasi. Melalui ucapan, teks, atau tulisan, hubungan yang dihasilkan dalam situasi ini “dipercepat” (Brotosiswoyo, 2002). Hal ini berbeda dari apa yang pernah disebut sebagai "telepati" (komunikasi antara dua individu yang tidak bergantung pada lokasi), dan hal ini telah berkembang menjadi perwujudan nyata sehari-hari yang dapat dilakukan siapa pun. Selain itu, ponsel dapat mengubah arti “kesepian”. Kesendirian bisa saja berkembang menjadi lingkungan yang ramai. Sekalipun kita sendirian di ruangan yang hanya memiliki ponsel modern, kita dapat menggunakannya untuk bermain game, mengambil foto, menonton film, mendengarkan musik, dan banyak lagi.

Banyak sekali kekurangan dalam menggunakan smartphone selain banyaknya manfaat yang dimilikinya. Menurut Budyatna (2005), pendekatan komunikasi transaksional adalah yang terbaik karena memandang komunikasi sebagai aktivitas yang sangat dinamis dan timbal balik. Dalam kesempatan itu, Budyatna mencermati maraknya penggunaan ponsel pintar berdampak pada proses transaksional tersebut. Dalam percakapan tatap muka, komunikasi



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




yang dinamis dan timbal balik sering kali terlihat lebih jarang dan berkualitas rendah. Meskipun sedang melakukan suatu aktivitas atau bergaul dengan orang lain, wajar jika orang lebih suka bermain di ponsel atau perangkat elektronik lainnya karena berbagai alasan.Menurut Survei Siemens Mobile Lifestyle III, 60% responden menganggap kumpul keluarga yang dianggap membosankan lebih menghibur dengan berkirim dan membaca SMS atau bermain game mobile (Nurudin, 2005).

Penelitian yang dilakukan oleh Badwilan menunjukkan dampak merugikan dari penggunaan ponsel lainnya, khususnya dampak psikologis dan sosial. Maraknya gambar dan film porno dalam aliran data komunikasi melalui telepon seluler semakin diterima seperti biasa. Selain itu, tersedianya pesan SMS yang terkesan rasis dan mengandung aspek SARA dapat membahayakan dan merugikan hubungan antar komunitas atau kelompok tertentu.

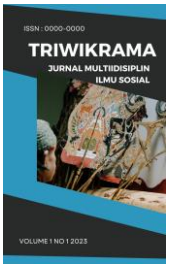
Pattiradjawane telah mempelajari bagaimana dan di mana telepon seluler digunakan di Indonesia. Berdasarkan temuan, kelompok umur dengan jumlah pengguna ponsel terbanyak adalah antara 15 hingga 24 tahun (31%), disusul perkotaan-perdesaan yaitu perkotaan (71%), dan perkotaan-perdesaan khususnya perkotaan. di lima pulau (Jawa, Sumatera, Sulawesi, Kalimantan, dan Bali) (>55% dari setiap pulau). Persentase tertinggi terdapat di Pulau Jawa (71%), jika dibandingkan seluruh pulau. Hal ini menunjukkan bahwa remaja di wilayah metropolitan, khususnya di Pulau Jawa, merupakan pengguna ponsel terbesar.

Remaja merupakan populasi manusia dengan potensi yang sangat besar yang patut untuk diwujudkan. Masa remaja adalah usia psikologis di mana seseorang menjadi terintegrasi sepenuhnya ke dalam masyarakat dewasa; ini adalah usia di mana anak-anak berhenti merasa rendah diri dibandingkan orang dewasa dan mulai merasa setara dengan mereka (Hurlock, 1980). Remaja seringkali mempunyai reaksi positif terhadap produk baru, terutama telepon seluler berteknologi tinggi. Meskipun tidak pasti apakah mereka memanfaatkan ponsel mereka



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




dengan sebaik-baiknya dalam kehidupan sehari-hari. tujuan dari penelitian ini adalah: 1). Mengidentifikasi penggunaan ponsel pada remaja saat ini. 2).Menganalisis faktor faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan ponsel pada remaja. 3).Menganalisis pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah dari jenis deskriptif korelasional, dimana fokusnya adalah menentukan seberapa besar pengaruh yang timbul dari satu variabel dalam hubungannya dengan variasi yang dihasilkan oleh variabel lain (Rakhmat, 2005). Metode penelitian yang digunakan bersifat kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan data kuantitatif yang diperkuat dengan data kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui metode survei dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama. Sementara itu, data kualitatif digunakan sebagai penunjang penelitian melalui wawancara untuk mendapatkan informasi tambahan dari para responden.

## PEMBAHASAN

### A. Media teknologi Komunikasi Ponsel

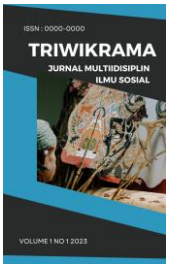
#### 1) Teknologi Komunikasi

Gouzali Saydam (2005) mendefinisikan teknologi komunikasi pada dasarnya adalah transmisi data melalui kabel, radio, atau perangkat elektromagnetik lainnya dari satu lokasi ke lokasi lain. Data ini dapat direpresentasikan dalam bentuk suara (telepon), teks dan grafik (telegraf), data komputer, dan sebagainya. Menurut Shiroth dan Amin (1998), teknologi komunikasi berkembang pesat seiring dengan pertumbuhan industri komputer dan elektronik. Tren teknologi semakin mengarah ke teknologi nirkabel, atau teknologi bebas kabel. Ada pengaturan publik, kelompok, organisasi, dan interpersonal di mana teknologi komunikasi



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




digunakan. pada tingkat pribadi, khususnya melalui pesan suara, email, telepon seluler, dan telepon. Khususnya, telepon komputer, surat elektronik, dan konferensi telepon di tingkat kelompok. Khususnya, interkom, konferensi telepon, email, manajemen dengan bantuan komputer, sistem informasi, dan faksimili di tingkat organisasi. Sedangkan media yang tersedia bagi masyarakat antara lain sistem informasi digital, TV kabel, TV satelit langsung, radio, film, kaset video, videodisc, dan video dengan teks. Saat ini, salah satu instrumen komunikasi yang umum di sektor korporasi adalah telepon. Faktanya, sekitar 500 juta panggilan telepon dilakukan di seluruh dunia setiap harinya (Morey, 2004). Gouzali Saydam (2005) menyatakan bahwa kata "telepon" awalnya merujuk pada suara yang datang dari kejauhan. Selain itu, ada dua jenis telepon: telepon biasa, sering disebut telepon tetap, dan telepon seluler.

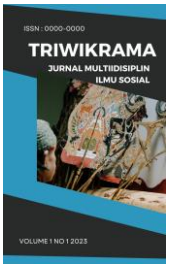
**2) Perkembangan Ponsel**

Telepon genggam, biasa disebut dengan telepon seluler atau telepon, adalah telepon yang merupakan bagian dari sambungan telepon seluler. Gelombang radio yang dipancarkan dari pesawat menuju Base Tranceiver Station (BTS) dan Mobile Switching Center (MSC) inilah yang menghubungkan setiap telepon seluler dalam jaringan. Pusat) yang tersebar sepanjang jalur komunikasi kemudian ditransmisikan ke pesawat yang dipanggil. Salah satu bentuknya yang paling menakjubkan dan khas adalah telepon seluler. Durasi diskusi dan coverage zone (jarak jauh) yang ditempuh selama panggilan menentukan berapa besar tagihan telepon seluler. Mengenai biaya yang dialami oleh pengguna telepon seluler, ada tiga hal utama yang perlu dipertimbangkan: biaya pulsa, harga bulanan, dan biaya kredit atau penggunaan (Kadir dan Triwahyuni, 2003). Gagasan untuk membuat pemilik telepon seluler bergantung pada kartu telepon prabayar (voucher) telah berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan telepon seluler saat ini. Barang kartu prabayar yang dikembangkan dengan cepat



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




mampu bersaing dengan sistem berlangganan pascabayar. Fitur transfer kredit prabayar adalah salah satu fitur yang paling menarik.

**3) Fasilitas Pada Ponsel**

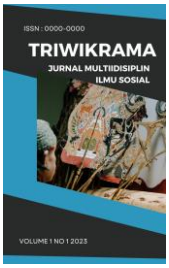
Fitur lain yang terdapat pada ponsel antara lain sebagai berikut: riwayat panggilan, panggilan tiga arah, profil, pesan suara, ID penelepon, memori, paging numerik, pesan teks (SMS) dan pesan multimedia (MMS), nada, penguncian dan pembukaan kunci. , panggilan tunggu, penerusan panggilan, dan banyak lagi. Kamera, MMS, dan SMS adalah tiga dari sekian banyak fungsi yang mungkin paling menarik untuk dibicarakan. Layanan pesan singkat, atau SMS, adalah layanan pesan langsung dua arah yang memungkinkan pengguna mengirimkan pesan 160 karakter yang dapat direkam dan disimpan oleh operator telepon. Selain itu, SMS dapat digunakan dalam mode siaran seluler untuk memberikan pemberitahuan massal yang penting, seperti berita terkini (Fiati, 2005). SMS Multimedia, nama lain dari MMS (layanan pesan multimedia), memiliki kemampuan membawa data yang signifikan. Pesan multimedia (gambar, suara, dan video) dapat dikirim secara tekstual menggunakan MMS. Gambar diam dapat dikirim dalam bentuk kartu, peta, kartu nama, dan layer saver (PC). Kamera adalah fungsi lain yang saat ini sangat ditekankan oleh ponsel pintar. Kamera mungkin terpisah atau opsional, atau bisa juga yang sudah menyatu dengan ponselnya. Teknologi yang lebih maju saat ini banyak digunakan oleh pemutar MP3 di ponsel untuk media hiburan. Versi yang lebih baru yang dikenal sebagai MP3 Surround telah dibuat (Subarkah, 2005). Intinya, MP3 Surround, yang sering disebut dengan suara surround, memberikan kesan kepada pendengar bahwa mereka sedang berada dalam suasana tertentu. Selain itu, menonton televisi di layar ponsel kini menjadi fitur terbaru (Subarkah, 2006). Ponsel jenis ini adalah bagian dari ponsel generasi ketiga, atau 3G.

**B. Pengaruh Penggunaan Ponsel**



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




Badwilan (2004) menegaskan bahwa penggunaan telepon seluler dapat menimbulkan dampak tertentu. Dampak tersebut dipecah menjadi unsur psikologis, sosial, ekonomi, dan keamanan fisik atau mental seseorang. Namun dimensi psikologis dan sosial yang akan dibahas disini (Badwilan, 2004):

1) **Aspek Psikologis**

Banyaknya pesan SMS yang berisi undangan bernuansa rasis mungkin berdampak pada kesehatan mental seseorang. Salah satu contohnya adalah hadirnya pesan-pesan yang menganjurkan boikot terhadap barang-barang buatan Amerika Serikat. Selain itu, ada penyebaran pesan teks, foto, dan film seksual. Ada kekurangan dalam kemudahan akses pesan di ponsel pintar, khususnya bagi generasi muda saat ini.

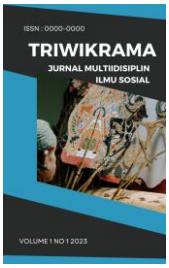
**2) Aspek Masyarakat**

Salah satu yang sering terjadi adalah seseorang membiarkan ponselnya dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan suara yang keras. Jelas sekali hal ini mengganggu konsentrasinya dan mengejutkan semua orang di sekitarnya. Misalnya saja di rumah sakit, tempat ibadah, konferensi bisnis, dan lain sebagainya. Selain itu, jumlah dan kualitas komunikasi langsung (tatap muka) mungkin terkena dampak negatif dari penggunaan telepon seluler sebagai alat komunikasi tidak langsung. Kesalahpahaman dalam penafsiran komunikasi yang dikirimkan secara tidak langsung sering kali muncul. Selain itu, Hurlock (1980) memberikan definisi masa remaja berdasarkan ciri-ciri yang membedakannya dari tahap kehidupan awal dan akhir. Ciri-ciri tersebut antara lain: Masa remaja sebagai masa yang penting, Masa remaja sebagai masa peralihan, Masa remaja sebagai masa perubahan, dan Masa remaja sebagai masa yang penting. masa sulit, masa remaja sebagai masa eksplorasi jati diri, masa remaja sebagai masa yang menakutkan, masa remaja sebagai tahapan kehidupan yang tidak realistis, dan masa remaja sebagai masa peralihan antara masa kanak-kanak dan



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




kedewasaan. Dalam bukunya Adolescent Psychology (1982), Mappiare menarik kesimpulan teoritis dan empiris bahwa, dari sudut pandang psikologis, usia remaja bervariasi dari 12 hingga 21 tahun untuk wanita dan 13 hingga 22 tahun untuk pria. Remaja awal didefinisikan sebagai mereka yang berumur 12/13 tahun sampai 17/18 tahun, sedangkan remaja akhir didefinisikan sebagai mereka yang berumur 17/18 tahun sampai 21/22 tahun.

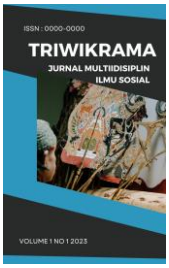
## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja umumnya menggunakan ponsel dengan tingkat penggunaan yang tinggi. Ponsel dianggap sebagai kebutuhan penting dalam komunikasi dan hiburan sehari-hari bagi remaja, baik laki-laki maupun perempuan. Remaja cenderung menggunakan ponsel secara fleksibel, bergantung pada panggilan dan keinginan mereka untuk mengisi waktu. Meskipun fasilitas pada ponsel dimanfaatkan dengan baik dalam aktivitas harian, remaja juga mempertimbangkan biaya agar tidak memberatkan orang tua sebagai sumber pengeluaran. Adapun tujuan penggunaan ponsel oleh remaja adalah untuk sosialisasi, aktivitas sekolah/kursus/les, dan hiburan, bukan hal-hal yang mendesak. Status ekonomi keluarga dan tujuan penggunaan ponsel memengaruhi penggunaan ponsel oleh remaja. Tingkat ekonomi yang lebih tinggi dapat meningkatkan penggunaan ponsel, sementara tujuan penggunaan ponsel yang bersifat sosial dan hiburan juga mempengaruhi penggunaan ponsel yang tinggi. Penggunaan ponsel remaja umumnya untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya, karena mereka merasa belum cukup untuk berinteraksi secara langsung. Faktor kesibukan orang tua atau saudara juga menyebabkan remaja jarang menggunakan ponsel untuk berkomunikasi dengan mereka. Teman dekat memiliki pengaruh yang kuat terhadap penggunaan ponsel remaja, karena remaja cenderung mengikuti pola yang diperlihatkan oleh teman sebayanya.



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




Penelitian ini juga mencermati interaksi sosial remaja baik dalam waktu dan intensitas interaksi mereka. Meskipun terdapat lebih banyak interaksi langsung dengan teman atau pacar, kualitas interaksi dengan lingkungan keluarga lebih baik. Namun, penggunaan ponsel tidak terlihat memiliki dampak signifikan pada interaksi tatap muka remaja. Meskipun penggunaan ponsel tinggi, interaksi tatap muka dengan lingkungan sosial cenderung rendah, yang menunjukkan bahwa faktor lain, seperti beban akademik yang tinggi, konsumsi media, dan distansi dari lingkungan keluarga, juga berperan dalam kurangnya interaksi tatap muka remaja. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya interaksi sosial remaja tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan ponsel, melainkan juga oleh faktor-faktor lain dalam kehidupan mereka.

**Daftar Pustaka**

Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Psikoislamedia: Jurnal Psikologi, 5(2), 182-194.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 5(2).

Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 1(1), 116-133.

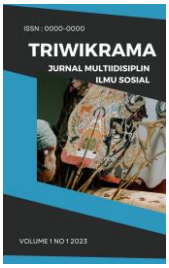
Putri, W. S. R., Nurwati, N., & Santoso, M. B. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja. Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, 3(1).

Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Jurnal PAUD Teratai, 5(3), 182-186.



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com

**Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial**
Volume 2, Number 5, 2023 pp 53-63
E-ISSN: 2988-1986
Open Access:




Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(1), 9-20.

Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. Jurnal Kultur Demokrasi, 2(2).

Retalia, R., Soesilo, T. D., & Irawan, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 12(2), 139-149.

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Palapa, 7(1), 149-166.

Lioni, T., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh penggunaan gadget pada peserta didik terhadap interaksi sosial. Jurnal Kultur Demokrasi, 2(2).

Bali, M. M. E. I. (2017). Model interaksi sosial dalam mengelaborasi keterampilan sosial. Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 4(2).

Xiao, A. (2018). Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika, 7(2), 94-99.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-11.

Mulyadi, Y. Y., & Liauw, F. (2020). Wadah Interaksi Sosial. Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa), 2(1), 37-44.



Korespondensi : maulanaf77916@gmail.com