

## Gaya Hidup Milenial (Studi pada Siswa SMP Negeri 4 di Desa Tiniawangko, Kecamatan Sinonsayang, Kabupaten Minahasa Selatan)

Aprilia Sumolang<sup>1</sup>, Veronika E. T. Salem<sup>2</sup>, Yoseph D. A. Santie<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negri Manado  
Email: [apriliasumolang3@gmail.com](mailto:apriliasumolang3@gmail.com)<sup>1</sup>, [veronikasalem@unima.ac.id](mailto:veronikasalem@unima.ac.id)<sup>2</sup>, [yosephsantie@unima.ac.id](mailto:yosephsantie@unima.ac.id)<sup>3</sup>

<p><b>ARTICLE INFO</b></p> <p><b>Article history:</b> Received May 05, 2024 Accepted May 17, 2024 Published May 30, 2024</p> <p>Kata Kunci: Gaya Hidup, Milenial, Siswa</p> 	<p><b>Abstrak</b></p> <p>Tujuan utama penelitian ini adalah mengetahui dampak dan faktor-faktor pendorong siswa-siswi dalam Kehidupan Gaya Hidup, dan adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, alasan menggunakan metode kualitatif ini yaitu Membantu peneliti dalam Mengidentifikasi tujuan penelitian yang spesifik, membantu peneliti dalam pemahaman yang lebih detail dalam menggali informasi yang lebih dalam secara kualitatif. Metode pengumpulan data berupa wawancara observasi dan studi dokumentasi dengan teknik reduksi data, ( reduksi data penelitian ), ( Waktu dan Tempat ), dan (kesimpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak dari Gaya Hidup di jaman sekarang pada hal ini bagaimana memfokuskan pada bagaimana perubahan yang terjadi pada siswa dalam prilaku yaitu perubahan perilaku dalam berpakaian, perubahan perilaku dalam berpenampilan seperti luar negeri dan perubahan siswa dalam mengucap tutur kata yang tidak sopan, sedangkan faktor-faktor yang mendorong siswa-siswi dalam menggunakan handphone beserta aplikasi sosial media didalamnya, yaitu memperluas wawasan, mempertajam ilmu pengetahuan, lingkungan pertemanan dalam kekeluargaan, sebagai hiburan dan mempermudah pembelajaran baik siswa-siwi mau pun guru.</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>The main objective of this research is to determine the impact and driving factors of students in Lifestyle Life, and the method used in this research is a qualitative method, the reason for using this qualitative method is to help researchers in identifying specific research objectives, assisting researchers in more detailed understanding in exploring deeper information qualitatively. Data collection methods include observation interviews and documentation studies with data reduction techniques, (research data reduction), (time and place), and (conclusion). The results of the research show that the impact of today's lifestyle in this case focuses on how changes occur in students' behavior, namely changes in behavior in dressing, changes in behavior in looking like foreigners and changes in students in saying impolite words, while factors that encourage students to use cellphones and social media applications in them, namely broadening their horizons, sharpening their knowledge, a family friendly environment, as entertainment and facilitating learning for both students and teachers.</i></p> <p><b>Keywords:</b> Lifestyle, Millennial, Student</p>	

### 1. Pendahuluan

Generasi milenial menjadi pembahasan utama di kalangan siswa, sekolah SMP Negeri 4 Sinonsayang yang ada di desa Tiniawangko, istilah kelompok dengan usia kelahiran antara awal tahun 1980-an hingga awal 2000-an atau yang sebagian besar saat ini lima-belasan tahun. Dan generasi ini lahir di zaman perkembangan teknologi canggih yang indetik

dengan Gadget dan internet. Kemajuan teknologi pada abad ke-20 ini sangat banyak berdampak daya hidup bagi masyarakat terlebih khusus bagi siswa pelajar. Mereka memiliki kebiasaan yaitu, pertama tidak bisa terlepas dari gadget, dari awal bangun pagi saja sampai tidur malamnya tidak pernah ketinggalan dengan gadget ini. Kedua lebih cenderung dengan pembayaran uang elektronik atau kartu kredit, uang elektronik ini atau kartu kredit sudah termasuk gaya hidup bagi generasi milenial karna mereka tidak mau ribet membawah uang terlalu banyak di dompet.

Ketiga ini yang terpopuler bagi mereka harus memiliki media sosial, di dalamnya ada (facebook, instagram, tiktok, twitter, watsapp dll), karna bagi mereka memiliki akun media sosial itu mereka merasa lebih asik dan sangat mengikuti zaman yang changgi ini, mereka saja tidak mau sampai ketinggalan, karna dalam sosial media tersebut sudah ada tentang segala bentuk informasi penampilan, gaya style, hidup mewah, dan alat elektronik yang baru keluar dan segala bentuk promosi barang import dan eksport luar negeri, dan di sosial media ini mereka menunjukkan jati diri mereka yang sebenarnya, namum dalam sosial media ini banyak sifat negatif dan positifnya namun itu kembali lagi pada penggunaanya yang harus sewajar dan sepatasnya untuk menggunakan nya agar tidak bisa sampai ada dampaknya. Faktor utama dalam terjadinya gaya hidup ini di awalnya dari gadget yang selalu menyambungkan ke sosial media sehingga membuat siswa terjerumus dalam hal negatif tentang informasi-informasi yang terlalu menarik perhatian siswa hingga mempengaruhinya. Namum sebenarnya sosial media ini ada manfaat positifnya tapi di sala pandang bagi siswa yang pada umumnya mereka masih polos dalam hal tersebut merka masih penasaran dengan suatu yang baru mereka lihat dalam sebuah informasi dalam dunia maya tersebut.

Media sosial ini sangat juga adalah bentuk gaya hidup berpengaruh bagi siswa pelajar karna yang umum terjadi karena dipengaruhi oleh akun-akun sosial media yang membuat diri seorang berbeda dan menjadi populer dengan fitur-fitur didalamnya. Membuahkan hasil contoh endorse atau mempromosikan barang di tiktok dan di media sosial lainnya. Maka karna itu banyak siswa dibawah umur yang seharusnya harus belajar meraih masa depan yang diharapkan orang tua, tapi hanya mementingkan hal yang tak sepatasnya mereka lakukan, karna mereka tau disitulah mereka mendapat uang dengan cepat dan bisa bisa berfoya-foya dengan teman sesamanya. Media sosial ini yang juga memberikan pengaruh besar karena melalui media sosial Itu dari situ seorang bisa mengupgrade dirinya hingga bisa diketahui orang lain bahwa dirinya itu telah memakai media sosial atau telah populer di kalangan media sosial atau dunia maya tersebut, di situ juga bisa membuat diri kita semakin mengupgrade penampilan, dan gaya hidup pada masa kini dan ini banyak terjadi pada siswa pelajar juga, yang menyepelkan pendidikan lalu mementingkan media masa ini.

Mempelajari masalah gaya hidup pada zaman sekarang ini sangat umum terjadi dimana-mana sebenarnya. Namun disini di fokuskan saja pada pada siswa SMP yang ada di desa tiniawangko. Walau pun desa ini sedikit terpencil namun tingkat gaya hidup dalam masyarakat sangat boleh di prediksi dalam peningkatannya, karna dalam desa tersebut ada jaringan internet dan sehingga masyarakat lainnya sudah menggunakan wifi. Wifi ini juga termasuk gaya hidup namun juga mempermudah segala urusan khusus bagi masyarakat yang mempunyai pekerjaan kantor atau sebagai seorang pegawai yang mempunyai pekerjaan rumah. tapi ada dampak buruknya juga bagi anak-anak dibawah umur, khususnya pada siswa-siswi nya mereka sangat lebih cenderung dalam pergaulan dan penampilan ketika berada dalam lingkungan sekolah atau mereka lebih mementingkan gaya dibanding pendidikan.

Karena dalam sekolah tersebut mereka memiliki peraturan yang berlaku contoh tidak mengijinkan siswi memakai make up, rok pendek/span, tidak diperkenankan membawah

hp/handphone datang di sekolah. namun mereka melanggarnya. Dan bagi siswa tidak boleh memakai pakai lapis bewarna sepatu harus hitam dan tidak boleh bolos namun mereka melanggarnya. Dan malahan mereka tidak menjadi disiplin, banyak yang melawan guru, tawuran dalam sekolah, Sehingga semua peraturan-peraturan yang ada dalam sekolah tersebut tidak lagi berlaku karna mereka tidak bisa patuhi perintah dan itu semua berdampak dari gaya hidup. Seorang guru di era milenial seharusnya memiliki sifat progresif (maju, ada kemajuan Ke depan dan melakukan hal-hal kemajuan secara cepat dan bertahap-tahap), agar supaya bisa mengatasi setiap masalah dalam menghadapi siswa-siswi yang ada. karna sebagai seorang guru harus mampu memakai strategi pembelajaran yang cocok dan pokok untuk menghadapi perkembangan zaman. Dalam artinya anak didik tersebut dapat di dorong untuk menjadi pemain atau subyek dari globalisasi bukan hanya terus menjadi penonton, sasaran dan obyek. Globalisasi yang selalu di dimainkan, bisa dihancurkan dan direayasa masa depannya dan maka dari itu untuk menumbuhkan, meningkatkan dan mempertahankan pendidikan dan bisa diterapkan dalam keluarga, masyarakat, dan lingkungan pendidikan juga sepertinya kehabisan cara untuk menanggulangi anak-anak mereka agar terhindar atau memberi batas dalam masalah pergaulan dan gaya hidup di era sekarang ini.

Banyak juga masalah Gaya hidup yang menjadi faktor penyebab pada zaman masa kini sangat berpengaruh Pesat bagi pendidik yang sekarang ini sedang berjuang dalam study. Orang tua disini yang menjadi peran utama, dan orang tua dari pelajar pun sangat begitu di prihatinkan, karna bagi para orang tua -masalah keluhan dari orang tua, pertama orang tua yang mengeluh dengan segala kebutuhan anak mereka yang saat sudah tidak sewajarnya anak mereka minta, karna ada yang sudah melampaui batas jajan yang di berikan, masalahnya ini mereka masih anak sekolah SMP, sedangkan orang tuanya hanya bekerja dengan mendapat gaji perhari saja dan sebagai petani desa, dan belum lagi dengan kebutuhan pokok lain mereka di kehidupan sehari-hari. Dan ada juga orang tua yang memberi uang kepada anak mereka untuk membayar spp sekolah namun yang terjadi anak tersebut hanya membelikan barang yang di pesan di online dari pada membayar spp tersebut, itu sala satu keluhan dari orang tua murid. dan ini juga yang menjadi masalah orang tua murid dalam menyekolahkan anak mereka, namun disisi lain ada juga orang tua murid yang mampu atau orangtua mempunyai pekerjaan swasta dan pegawai namun orang tua murid ini juga ada yang mengeluh walau mereka mampu menyekolahkan anaknya dan tidak menjadi masalah dalam masalah berapa saja mereka minta dalam keuangan tentunya, namun ada hal lain yang mereka permasalahan yaitu anak mereka menjadi boros, pandang enteng dalam pendidikan karna hanya mementingkan kebutuhan penampilan, karna membeli barang-barang yang belum sewajar digunakan sebagai siswa pelajar.

Dan orang tua pun di sini berpikir seringkali sala dan benar artinya bimbang berpikir dalam hal ini, karna orang tua pun biar pun bagaimana mereka tidak mau melihat anak nya ikut mata kepada teman lainnya, dan ini yang membuat para orang tua di sala artilkan dari pandangan orang lain dan anak mereka. Menjadi serba sala namun disisi lain inilah yang menjadi tanggung jawab sebagai para orang tua harus dan wajib menafkahi anak mereka, dan siap menerima kesalahan dan kebaikan yang lakukan anaknya. Berdasarkan penelitian di atas di sala satu sekolah Negeri yang ada di desa Tiniawangko hampir semua siswa pelajar yang terhambat hanya karena mementingkan atau mengutamakan life style (gaya hidup), dibandingkan mementingkan pendidikannya di sekolah tersebut, oleh karena itu masalah ini harus di selesaikan dengan membutuhkan kerja keras oleh seorang guru lebih meningkatkan kualitas skil dalam mengajar dan sampai siswa-siswi memperoleh ilmu pengetahuan yang memadai sesuai kebutuhan pendidikan mereka.

Dan seperti yang sudah dijelaskan di atas sebelumnya sudah banyak masalah yang Terjadi dalam pendidikan persekolahan di desa Tiniwangko ini. Banyak dampak negatif dari sosial media paling unggul karna disini kita berbicara tentang gaya hidup. Dalam hal ada rasa ketergantungan pada gadget yang menghubungkan ke sosial media. Karna banyak siswa-siswi yang marah, dan gelisah karna tidak menjinkan membawah gadgetnya kedalam ruang kelas. Ketika mereka merasa nyaman bermain game dan merasa sibuk dengan dunia sosial nya dan tidak fokus pada pelajaran dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru tersebut. Dan pada akhir datang nya ujian sekolah mereka mendapat nilai yang rendah, dikarenakan hanya mengutamakan gaya sosialitanya di saat sementara berjalannya jam belajar. Hilangnya konsentrasi belajar, Namum mereka juga tidak meyakini nya saat gadget mereka di sita atau berapa jam saja tidak memegang gedgehnya disitu bisa kita lihat ada ketergantungannya membuat lupa dalam dunia nyata mereka sama halnya mereka memakai narkoba hampir mirip seperi itu karna hilangnya nafsu makan, hilang aktivitas yang penting dilakukan dalam rumah contohnya membantu orang tua, tapi itu semua tidak akan bisa diperbaiki jika para pembimbing atau orang tua dan guru tidak bersikap progresif dalam tindakan pada peserta didik yang ada.

Dan ini juga dipengaruhi dengan gaya hidup semua orang pada umumnya tidak mau bersikap ribet dalam segala hal, contohnya mau kemana dan perlu barang apa tinggal pesan online, mau kemana tinggal posting di sosial media, menjual apa saja tinggal posting saja di berbagai sosial media. Hal ini tanpa sadari membuat para siswa mengikuti arus yang membawah dampak negatif bagi seorang pelajar karna tingkat prasaan ingin tau mereka sangat tinggi mereka ingin mencoba-coba hal yang baru atau penasaran dengan suatu hal yang baru. Sementara itu menurut Sampson dan Wooldredge (1987) menyatakan seorang dapat menjadi korban terhadap sebuah gaya hidup apabila mereka terus-menerus berinteraksi dengan kelompok yang memiliki potensi membahayakan dimana seorang tersebut memiliki pertahanan diri yang lemah. Dan disini juga bisa kita lihat kalau terus menerus kita mengikuti atau bergaul dengan kelompok yang demikian pastinya pertama kita akan menjadi susah dalam perekonomian karna tidak ada waktu untuk menabung uang, kedua sudah pastinya selalu meminjam uang kepada orang lain atau pegadain, dan pastinya juga akan menyusahkan orang tua kita dan menghambat masa depan kita. Itulah dampak negatifnya.

Zaman sekarang yang sudah semakin canggih banyak siswa pelajar yang hampir 100% terperangkat dan dibodohi oleh masalah Gaya hidup yang sangat menghambat segala sesuatu, dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitar yang dalam pergaulan nya semua nya begitu yang hanya mengutamakan Gaya hidup dari pada mengerjakan tugas yang diberikan di sekolah. Namun juga disini guru harus berperan aktif dalam menjalankan tanggung jawab seorang guru dalam lingkungan persekolahan. Karna banyak guru yang ada didesa banyak yang juga belum mengupgrade peningkatan kualitas sebagai seorang guru, karena masih banyak yang guru honorer. Intinya Sekecil apapun uang itu jika kita tau dan mengerti pahami betapa sulitnya orang tua kita mencari uang dengan jeri susah paya, pastinya uang tersebut bisa berguna dan mencukupi semua kebutuhan yang kita perluhkan dan terutama itu kita harus bisa bersyukur karna di luar sana banyak sekali orang yang ingin bersekolah tapi orang tuanya tidak mampu karena kebutuhan ekonomi yang tidak memungkinkan. Tapi sebaliknya jika hanya ingin mementingkan gaya hidup pastinya akan berujung dengan segala kesusahan, dan jalan berkat selalu terhambat bagi orang yang hanya mementingkan gaya hidup yang sosialita. Karna cara hidup seperti ini sangat tidak baik khususnya bagi siswa pelajar pada saat, karna sungguh berdampak negatif untuk masa depan generasi saat ini.

## **2. Metode**

Adapun metode yang digunakan dari penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengeksplorasi perspektif partisipan dengan menggunakan strategi interaktif dan fleksibel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Kajian yang digunakan untuk mempelajari keadaan benda-benda alam. (Wekke, 2019). Creswell merumuskan tujuan penelitian kualitatif menjadi empat bagian, yaitu tujuan utama, fenomena sentral, objek penelitian, dan lokasi penelitian. Tujuan utama penelitian pendekatan kualitatif adalah untuk memahami, mendeskripsikan, mengembangkan dan menemukan fenomena sentral. Fenomena kuncinya adalah penentuan apa yang direncanakan untuk tujuan penelitian, definisi yang jelas mengenai objek penelitian, pengumuman yang jelas mengenai lokasi penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama penelitian, sehingga tujuan utama penelitian ini adalah mendapatkan informasi. Dalam tahap pengumpulan data, penulis menggunakan teknik-teknik yang telah dijelaskan, misalnya:

1. Wawancara yaitu pengumpulan data dari informan secara menyeluruh melalui penjelasan lisan, peneliti mengadakan dialog langsung dengan masyarakat yang mengetahui bentuk-bentuk solidaritas untuk membantu masyarakat. Katak di Desa Rambu Utara saat Upacara Solo. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kepala seorang tokoh tua yang berada di desa Pohjois Rano dan mengetahui adat istiadat Toraja.

2. Observasi. Metode observasi ini mengumpulkan data lapangan dengan cara mengunjungi dan mengamati langsung objek yang menjadi subjek penelitian ini untuk mengetahui lebih detail, dan subjek observasi ini adalah masyarakat desa Pohjois Ranno.

3. Dokumentasi. Teknik dokumenter menyediakan atau mengumpulkan gambar atau bukti, dll. Tujuan dokumentasi adalah mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dari buku, arsip, artikel, yang digunakan sebagai bahan pendukung. Teknik ini digunakan untuk mengkonfirmasi pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Teknik dokumenter diperlukan karena dapat digunakan sebagai alat pendokumentasian data.

Menurut Sugiyono (2007, p. 89), "Analisis data adalah proses pengambilan dan penyusunan data secara sistematis dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Proses ini meliputi pembagian data ke dalam kategori-kategori, uraiannya ke dalam unit-unit, sintesis dan pengorganisasian. .dalam pola, menentukan apa yang penting dan apa yang perlu diselidiki, dan menarik kesimpulan yang memudahkan orang lain untuk memahaminya, serta untuk diri sendiri."

"Analisis data terdiri dari tiga aliran kegiatan secara simultan, yaitu: reduksi data, representasi data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan." Analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses merangkum temuan penelitian dari catatan kemudian disusun secara sistematis sehingga menimbulkan gambaran yang jelas dan memudahkan pengumpulan data oleh peneliti.

2. Menampilkan informasi

Setelah direduksi, langkah selanjutnya adalah menampilkan informasi. Saat disajikan, informasi diorganisasikan dan disusun sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipahami. Dengan menampilkan data, lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi dalam penelitian, merencanakan apa yang harus dilakukan selanjutnya. Dalam hal ini penelitian menampilkan

data dengan teks deskriptif. Jika model yang disajikan mendukung data, maka polanya menjadi permanen dan tidak akan berubah lagi.

### 3. Pengecekan dan penarikan kesimpulan

Analisis data tahap ketiga adalah pengecekan dan penarikan kesimpulan. Dengan demikian, kesimpulan yang ada sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal tahun.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Wawancara dengan Narasumber Ibu Wakil Kepala Sekolah SMP NEGERI 4 SINONSAYANG Ibu DL,

“...yang pertama katu dorang lebih dominan cenderung ke hp karena so kecanduan deng hp”.

(...pertama mereka lebih cenderung ke handphone, karena sudah ketergantungan dengan handphone).

### Apakah Gaya Hidup Milenial Ini Menghambat Bagi Peserta Didik?

“...ya sangat menghambat dikarenakan banyak siswa yang so kurang blajar karna kurang da main-main hp-hp trus.deng yang bekeng dorang kecanduan itu ada segala rupa tu aplikasi di dalam hp.so ada game online, facbook, deng tiktok”.

(...sangat menghambat bagi siswa-siswi zaman sekarang yang hanya lebih mementingkan handphone dan berbagai aplikasi di dalamnya yang menjadi salah satu kendala bagi siswa-siswi dalam belajar.)

### Pengaruh Negatif dan Positif Bagi Siswa-Siswi Dalam Kehidupan Sehari-hari?

“...kalo depe pengaruh negatif tentunya yang sudah seringkali kita melihat banyak di zaman sekarang anak-anak yang masih di bangku sekolah karna sudah mengikuti pergaulan-pergaulan bebas contohnya hamil di luar nikah, sehingga banyak siswa-siwi yang jatuh dalam pergaulan tersebut.sehingga Pendidikan mereka terputus ditengah jalan.karna tanpa pengawasan orang tua juga dirumah. Untuk pengaruh positif dengan adanya handphone anak-anak bisa belajar atau mencari tugas pelajaran melalui internet. Jadi dang dorang pe wawasan lebih luas dan menambah ilmu pengetahuannya”.

(...pengaruh negatifnya Tentu banyak yang terjadi di zaman sekarang anak-anak yang masih sekolah sudah banyak terjerumus dipergaulan bebas contohnya hamil luar nikah, sehingga banyak siswa-siswi yang jatuh dalam pergaulan tersebut sehingga pendidikannya terhenti di bangku sekolah meneggah pertama. Pengaruh positif dengan adanya handphone anak-anak dapat belajar dengan mudah dan juga menambah wawasan dan ilmu penguatuhan mereka ).

Wawancara dengan narasumber siswa JM,

Apa Gaya Hidup ini pengaruh tidak dalam hidup sebagai siswa?

“...kalo for kita nyanda pengaruh karna di jaman sekarang so lebeh changgi apa-apa samua Cuma melalui hp deng menurut kita handphone ini sangat membantu sekali for kita belajar mo cari-cari pelajaran”.

(...bagi saya tidak pengaruh karena di jaman sudah lebih changgi ini memang harus menggunakan handphone karena disitu segala sumber informasi nya dan juga sangat membantu sekali untuk mencari pelajaran.

Bagaimana dampak positif dan negatif nya gaya hidup ini yang sering terjadi dalam kehidupan di sekolah mau pun di rumah?

“...kalu disekolah kita belajar cuman, paling banyak pegang bermain game di handphone, deng kita bermain game ML ato mobile legend, nanti kalo so ada tugas baru kita belajar. Deng malahan kita kalo istirahat Cuma main game trus kalo duluh blum ada game ini deng hp kita istirahat Cuma bermain bola kaki ato pimpong cuman lengkali ibu guru jaga sita akang Handphone kalu disaat jam belajar no. Kalo dirumah lagi sama Cuma main game di handphone dan ba uni tiktok dari pada ba uni televisi, trus lengkali sampe lupa makang deng tidor siang, karena memang so kecanduan sekali deng handphone ini”.

(...aktivitas saya disekolah belajar, tapi lebih cendrung ke handphone hanya bermain dan game yang saya bermain yaitu ML atau Mobbile Legend, Ketika ada tugas baru saya mengerjakannya. Dan Ketika istirahat saya hanya main game tersebut. Tapi kalau duluh belum mengenal gadget, saya istirahat di sekolah hanya bermain bola kaki dan tenis meja di lapangan sekolah. Dan kalau di rumah sama saya hanya bermain handphone juga main game atau nonton tiktok di banding nonton Tv, sampai sering saya lupa makan dan istirahat siang sudah karna kecanduan handphone ).

Sejak kapan anda menggunakan aplikasi mobbile legend ?

“...dari SD kelas 5 kita so pake itu aplikasi mobbile legend karna kita pe tamang-tamang samua bermain itu mobbile legend deng sampe sekarang kita masih bermain”.

(...sejak SD kelas 5 saya sudah menggunakan aplikasi mobile legend karena teman-teman saya semua menggunakan aplikasi mobbile legend. Dan sampai sekarang saya masih menggunakan aplikasi mobbile legend tersebut).

Mewawancarai dengan orang tua murid Ibu OS,

Bagaimana sikap orang tua dalam menghadapi dan mendidik anak di rumah dengan adanya gaya hidup ini ?

“... tentunya kita sebagai orang tua selalu kita ja perhatikan kita pe anak dalam dia jabergaul,apa lagi di jaman sekarang so kurang anak-anak yang tau mangarti itu dari orang tua, deng apa lagi di usia bagini dorang pe panas-panas tu gampang terpengaruh deng itu pergaulan”.

(...saya sebagai orang tua bertanggung jawab atas anak saya apa lagi anak saya yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama. Masih banyak bimbingan dan didikan akan saya berikan kepada anak saya, apa lagi di jaman sekarang banyak pengaruh yang tidak baik dalam pergaulan sekarang).

Apa solusi orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan dengan hanphone ?

“...tentunya kita mo kase batasi pegang hp pa tpe anak, deng kase itu hal-hal yang lebeh bermanfaat baik ibadah deng olaragah”.

(...saya sebagai orang tua berperan penting untuk mendidik dan menasehati anak saya terutama dalam menggunakan handphone yang sudah melebihi batas).

Bagaimana tanggapan ibu melihat gaya hidup anak-anak di jaman sekarang ini?

“... dorang pe pergaulan ini so beda sekali waktu torang pe masa duluh. Kalo sekarang dorang ja lewat di muka pa orang tua so nda ja hormat deng so nda ada sopan pa orang tua dorang anggap seumuran deng dorang. Karna di jaman sekarang solebeh canggih tu pergaulan, so banyak remaja yang so peggang hp deng atm supaya lebeh mudah samua, deng

kurang da minta-minta doi for mo beli akang kuota internet kalo abis, makanya sekarang kurang da bli akang wifi deng wifi ini lagi musti isi akang kuota”.

(...pergaulan sekarang ini sudah sangat berbeda drastis dengan jaman dahaluh. Jaman sekarang banyak kalangan remaja yang tidak tau Etika lagi. Karna jaman sekarang sudah lebih changgi dimana kalangan remaja banya menggunakan gadget (handphone, Atm) dan banyak pengeluaran anggaran untuk membeli kuota internet ).

Berdasarkan data hasil penelitian di atas data tersebut maka dapat di analisis sebagai berikut

Dampak Gaya hidup siswa-siwi yang menggunakan Handphone di sekolah dan di rumah dalam kehidupan sehari-hari, tentunya ada yang dapat menguntungkan dan ada yang merugikan Bagi kaum remaja apa lagi yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama, teruma yang pokok bagi siswa-siswi SMP 4 Negeri Sinonsayang yang ada di desa Tiniawangko,

Dampak pengguna Handphone ada dua sisi yang yaitu sisi positif dan negatif nya Dampak Positif bagi siswa-siswi adalah menambah wawasan yang luas mendapatkan informasi-informasi terbaru, dapat juga berkomunikasi dengan keluarga di jauh, dapat juga berteman dengan teman yang lama dan teman baru, dan saling berinteraksi sesama walau pun lewat handphone dengan menggunakan aplikasi di dalamnya ada (facebook, whatsapp, inststgram, Tiktok, Twitter, line, game-game online, Google, dan Telegram), dan dapat juga memanfaatkan media sosial tersebut untuk menjual sesuatu seperti, pakaian, sepatu, Kosmetik, peralatan rumah, mempromosikan rumah, alat elektronik dan, menggunggah browsur lowongan kerja dan lain-lain.

Para orangtua juga menjelaskan bahwa dampak pengguna handphone dan media sosial terbagi menjadi 2 yaitu dampak positif dan negatif .

Pertama Dampak positif dapat menambah wawasan yang luas dan menambah ilmu pengetahuan, dapat informasi penting dan terbaru di luar sana lewat berbagai media sosial nya sedangkan Dampak negatif nya para remaja sekarang lupa waktu dan belajar dikarenakan keseringan menggunakan handphone dan media sosial di dalamnya, apa lagi sekarang yang marak mereka gunakan aplikasi game online, facebook, Instagram, dan tiktok itu sudah tidak asing lagi dan tidak terlepas berjam-jam, sampai tidak melakukan aktivitas apa pun karna sudah kecanduan.

### **Pembahasan Penelitian**

Dari setiap tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang di alami seorang maka massa paling menarik dan penuh dengan tanda tanya adalah massa remaja, karena massa remaja merupakan dimana seorang mengalami masa transisi antara anak-anak dan masa dewasa Yang mencakup perubahan biologis dan kognitif Dan sosial emosional. Masa remaja juga di anggap sebagai masa labil yaitu dimana individu berusaha Mencari jati dirinya dan mudah sekali menerima informasi di luar tanpa ada pemikiran yang mendalam mengenai informasi tersebut.

Pokok persoalan Max Weber sebagai pengemuka bagi exemplar dari parafigma ini mengartikan Sosiologi sebagai studi tentang tindakan sosial antar hubungan sosial. Dua hal itulah yang menurutnya menjadi pokok persoalan sosiologi. Ini tesis adalah, „Tindakan yang penuh arti“ dari individu. yang di maksud nya dengan tindakan sosial itu adalah tindakan individu sepanjang tindakannya itu mempunyai makna atau arti subjektif bagi dirinya dan di arahkan bagi tindakan orang lain bukan merupakan tindakan sosial jika dikaitkan dengan

pengguna handphone beserta aplikasi media sosialnya dikalangan siswa-siswi atau kalangan remaja bahwa teori ini menjelaskan bahwa para remaja dalam hal ini individu bertindak atau berperilaku dengan cara baru melalui handphone beserta aplikasi media sosial di dalamnya yang menimbulkan sebuah arti atau makna yang berbeda dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan media massa saat ini sangat erat kaitannya dengan komunikasi tanpa di sadari manusia melakukan interaksi sosialnya dengan komunikasi baik itu lisan mau pun tulisan, tujuan dari komunikasi adalah untuk membentuk suatu saling pengertian sehingga terjadi kesetaraan di antara anggota organisasi. Hal ini memicu media massa sebagai teknologi dan informasi yang terus berkembang seperti pada handphone dengan media sosial berbagai aplikasinya dan sudah banyak orang gunakan.

Pengguna handphone dan aplikasi media sosial di Indonesia khususnya di desa Tiniawangko, sudah menjadi rutinitas setiap hari dari mulai pelajar, mahasiswa, guru, dan lain-lain. dan masalah penggunaan handphone sudah bukanlah hal yang langka lagi, handphone ini yang sudah ada fitur-fitur aplikasi media sosial didalamnya facebook, whatsapp dan tiktok ini merupakan fitur-fitur yang canggih, sehingga para pengguna sangat dominan dengan aplikasi ini karena banyak kelebihan yang menarik perhatian orang-orang terlebih khusus para remaja yang masih duduk di bangku sekolah, seperti pada aplikasi facebook dan game online ini yang sangat marak keras di gunakan para siswa-siswi karena aplikasi ini bukan hanya untuk saling pertemanan.

Tapi bisa juga bermain game online dengan sesama, hanya dengan modal membeli kuota internetan atau wifi di rumah dan itu juga adalah anggaran pengeluaran orangtua yang hanya untuk memenuhi keinginan anaknya yang tidak wajib sebenarnya. Seperti pada penelitian tentang gaya hidup sekarang yang banyak menggunakan handphone serta aplikasi media sosial di desa Tiniawangko media sosial ini atau aplikasi permainan game online Mobbie legend ini bisa saling bermain dengan orang yang tidak di kenal di luar sana, begitu juga dengan aplikasi media sosial yang umum digunakan yaitu facebook dan whatsapp bisa chattingan, video call atau berkomunikasi saling bertatap wajah walaupun berjarak jauh lewat aplikasi wa dan facebook.

Karena mengikuti teman sehingga terpengaruh dengan keadaan yang ada. Bahkan bukan hanya siswa-siswi saja yang memiliki handphone, bahkan anak di bawah umur saja sudah dibelikan handphone oleh orang tuanya sampai dengan akun Media sosial pun sudah ada. Dan siswa-siswi jaman sekarang yang ada di desa Tiniawangko ini juga banyak yang tergolong sudah merokok dan minum minuman beralkohol.

Dan bagi mereka itu sudah hal biasa lagi karena banyak siswa-siswi Sekolah menengah pertama lebih suka bergaul dengan yang lebih dewasa maka dari situlah terpengaruhi tingkat pergaulannya mulai dari karakter dan tindakan diri, sehingga sampai mengenal tindakan kriminal, dan bahkan hamil di luar nikah sampai putus sekolah hanya demi kenikmatan sementara. itu yang sangat di sayangkan ketika para remaja dibiarkan mengikuti arus pergaulan di jaman sekarang, walau ada nasehat dan bimbingan orang tua pun rasanya tidak terpengaruhi oleh para kaum remaja khususnya juga bagi siswa-siswi yang masih duduk di sekolah menengah pertama, karena remaja yang sedang memasuki masa pubertas beranjak ke fase-fase pendewasaan.

Perkembangan tersebut ini menggunakan teori perkembangan Erick Erickson merupakan tahap keenam. hal itu seperti di ungkapkan (Ratna Sari, 2012:1) mengenai perkembangan Erick Erickson bahwa kedelapan tahap perkembangan tersebut. Adalah masa bayi, masa Totler (mulai berjalan), awal masa anak-anak, akhir masa anak-anak, awal masa remaja, masa remaja sejati, awal masa dewasa, dan masa kedewasaan dan masa tua.

Para siswa-siswi di desa Tiniawangko banyak menggunakan handphone dengan aplikasi game online moblle legend juga bisa terhubung dan bisa komunikasi langsung saat sementara bermain game, facebook dan whatsapp untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Karna aplikasi-aplikasi ini sungguh sangat menarik perhatian dan karena banyak manfaat nya, berdasarkan hasil penelitian juga siswa-siswi di desa Tiniawangko ini semuanya menggunakan aplikasi facebook dan whatsapp untuk berkomunikasi dengan teman mau pun keluarga dengan jarak jauh. Hal itu bisa terjadi karena dalam aplikasi ini tersedia fitur untuk saling telepon dan mengirim pesan.

Sebenarnya Masih lebih mudah untuk kita komunikasi secara langsung makna berkomunikasi lewat aplikasi sulit dan harus membutuhkan jaringan internet, sedangkan jaringan di desa Tiniawangko pun masih sulit untuk di jangkau, tapi itulah jaman sekarang harus mengikuti tren-tren duniawi harus memiliki akun media sosial walau sering menyiksa diri untuk menggunakannya, pengaruh besar dalam aplikasi facebook, ini orang akan semakin mengupgrade diri dan mengikuti kehidupan dunia maya. Dan kelebihan dalam berkomunikasi pun dalam aplikasi ini sungguh lebih mudah jika orang tersebut sudah pahami maksud dan tujuan fitur aplikasi tersebut dan bukan hanya aplikasi facebook yang dapat berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Video call hanya dengan aplikasi facebook, whatsapp, dan intsagram walau hanya lewat smartphone.

Seperti dikatakan oleh yee (2006) mengungkapkan bahwa kecanduan game online adalah prilaku seorang yang ingin terus bermain game online dan menghabiskan waktu serta di mungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya. Young (2009) menyebutkan bahwa kecanduan game online adalah keterkaitan dengan game online pemain akan memikirkan tentang game dan ketika mereka harus mereka harus berkonsentrasi pada kegiatan lainnya mereka menghiraukan nya dan membayangkan sedang bermain game.

Orang yang kecanduan game online akan meninggalkan hal lainnya. Bermain game online menjadi prioritas yang di utamakan. Jadi dengan adanya game online aplikasi moblle legend ini anak-anak sekarang hanya lebih mengutamakan bermain di pikiran setiap hari mereka hanyalah bermain seperti juga pada penelitian, siswa-siwi lebih mengutamakan main game dari pada belajar dan itu pun yang menjadi tugas tanggung jawab seorang guru dan orang tua, untuk mencari cara lebih mengawasi dan kontrol pada mereka yang sudah sulit untuk menghentikan mainan game online tersebut.

Perkembangan media sosial saat ini dan game online tentunya membawah begitu banyak dampak dalam kehidupan para remaja di desa Tiniawangko baik itu positif dan negatif. Media sosial dan game online ini tidak akan memeberi pengaruh negatif apabila dalam penggunaannya di dampingi dan dapat pengarahan dari oleh orangtua serta pengguna mampu mengontrol penggunaannya. Varinder Taprial dan Priya Kanwar (2012) – Media sosial adalah media yang digunakan oleh individu agar menjadi sosial, atau menjadi sosial secara daring dengan cara berbagi isi, berita, foto dan lain-lain dengan orang lain. Perkembangan teknologi ini yang semakin mudah memudahkan siapa pun untuk mengakses media sosial hanya bisa menggunakan komputer atau laptop kini dengan adanya perkembangan teknologi handphone atau telepon genggam pun bisa mengakse internet atau media sosial. Apalagi para siswa dan siswi di desa Tiniawangko Pastinya mereka akan meminta kepada orangtua mereka untuk membelikan telepone genggam agar mereka tidak di katakan ketinggalan jaman oleh teman-temannya.

Menurut Kwon,dkk. 2013 Kecanduan smartphone adalah suatu bentuk keterikatan atau kecanduan terhadap smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Para siswa-siswi SMP di Tiniawangko mulai

menggunakan Telepone genggam semenjak dari Sekolah dasar, karena seiring berjalannya waktu dan jaman semakin changgi kerena anak dibawah umur pun sudah boleh menggunakan handphone, dan bahkan pada saat ini mereka pun sudah memiliki akun media sosial yaitu facebook yang banyak digunakan dan selain itu game online. Tapi belum sepenuhnya di ijinakan untuk menggunakan aplikasi tersebut oleh orangtua mereka karna takut akan mengganggu aktivitas belajar mereka, karena sudah pasti mereka kalau sudah menggunakan media sosial pastinya akan lupa belajar dan kegiatan sekolah lainnya, Maka dari itu orang tua harus mengawasi nya.

Bahkan ada juga orangtua yang di ajarkan oleh siswa dan siswi dirumah untuk memberi tau cara menggunakan handphone dan media sosial facebook teraebut karna di jaman sekarang ini dimana anak-anak yang lebih mengerti pahami menggunakan handphone dari orang tua. Menurut CEO NeuroSensum & SurveySensum Rajiv Lamba dalam keterangan resmi, jumat (16/4) Penggunaan media sosial di rumah tangga berpenghasilan rendah dimulai saat anak berusia sekitar 7 tahun, lebih awal dibandingkan dengan rumah tangga berpenghasilan menengah ke atas, yaitu 9 tahun.

Meski belum memenuhi batas bawah usia akun media social, para orangtua pada akhirnya memberikan akses media social agar anak sibuk dan orangtua dapat fokus. Rajiv memaparkan, di mulai pada usia yang sangat mudah anak-anak di rumaha tangga berpenghasilan rendah menghabiskan lebih sedikit waktu di media sosial (2,4 jam sehari) dibandingkan dengan teman seusia mereka di rumah tangga berpenghasilan tinggi yaitu 3 3 jam sehari. Youtube (78%), whatsapp (61%), Instagram (54%), facebook (54%), dan Twiter (12%) adalah platform tersebut anak-anak dari rumah tanggah berpenghasilan tinggi dan rendah cenderung lebih memilih hiburan di internet sebagai alternatif mengisi waktu luang.

Dibandingkan anak-anak di rumah yang berpenghasilan menengah yang lebih fokus pada kegiatan komunikasi dan pembelaran online. Seperti hasil penelitian tentang manfaat handphone beserta aplikasi media sosialnya dikalangan siswa-siswi di desa Tiniawangko.

Gadget atau handphone, Media sosial, ini bisa saling (sms), chattingan, video call, dan saling komentar sehingga para remaja bisa komunikasi dengan keluarga, teman dan orang baru, aplikasi ini juga menyajikan informasi dan layanan-layanan yang memudahkan pengguna untuk menjual dan memesan barang di aplikasi facebook, instgram dan tiktok, media sosial juga bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan menjadi lebih luas karena di berbagai aplikasi media sosial ini memuat berita dan informasi-informasi bermacam-macam, terbaru dan populer, maka karena itu aplikasi media sosial ini banyak digunakan oleh siswa-siswi didesa Tiniawangko dan bahkan sudah semua para remaja menggunakannya, manusia pada dasarnya merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan dari orang lain.

Media sosial ada sala satu aplikasi bersilaturami bagi para anak remaja jaman sekarang, sangat beda dengan jaman dahaluh para orangtua selalu mengatakan bahwa mereka dahulu hanya memakai surat-surat pos dan jika mereka mengetik surat juga hanya memakai faksimili untuk mengirim pesan baik untuk keluarga dan kekasih mereka dan para orangtua juga katakan sangat berbeda 100 %, kalau sekarang mengetik saja bisa di laptop atau handphone, maka karena itu anak di jaman sekarang tidak mau dikatakan seperti jaman dahulu, karena di jaman sekarang ini apa saja hanya melalu handphone atau telepone seluler.

Menurut siswa-siswi yang ada di desa Tiniawangko hampir semua siswa dan siswi bahkan orangtua mengatakan masih lebih baik berkomunikasi secara langsung karena dengan berkomunikasi langsung sangat berbeda artinya lebih jelas dan lebih nyaman tanpa ada gangguan apa pun, kalau dengan internet atau pakai aplikasi facebook maupun whatsapp seringkali ada gangguan jaringan sampai tidak jelas, dan kurang paham untuk digunakannya,

karena terkadang maksud untuk menyampaikan dan menanyakan sesuatu lewat handphone berbeda tangkapan informasinya oleh kedua pihak yang saling menelepon. Hanya saja jika menggunakan media sosial atau facebook dan whatsapp dapat memudahkan untuk saling memberi kabar dengan keluarga, teman yang berjarak jauh, karena kelebihan aplikasi ini dapat video call dan mengirim video dan gambar Lewat smartphone.

Seribu dari warga negara Indonesia ini sudah banyak yang terkena gangguan mental, depresi, gangguan kejiwaan, disebabkan karena adanya gadget, dan harus mencari dokter, dan psikolog untuk solusinya, salah satu penyebabnya adalah aplikasi game online dan media sosial yang paling kerap banyak digunakan orang-orang, para orangtua juga menyampaikan bahwa aplikasi facebook baik untuk komunikasi dengan orang-orang yang berjarak dekat maksudnya di dalam satu desa atau dalam desa Tiniwangko dan para remaja seharusnya lebih bijak dalam menggunakan aplikasinya saja, contohnya pakai saat perlunya saja atau ada sesuatu hal penting yang akan dicari, Jangan menggunakan sampai lupa segala yang sudah terjadi anak-anak jaman sekarang. Perkembangan media sosial di desa Tiniwangko saat ini banyak manfaat bagi guru maupun siswa-siswi,

Pemerintah sekarang ini dan perkembangan-perkembangan di luar sana para siswa-siswi dapat melihat barang-barang baru walau lewat media sosial, siswa-siswi juga dapat memberi rekomendasi juga bagi orangtua dan guru mereka jika ada keperluan yang diperlukan oleh orangtua dan guru mereka lewat informasi dalam media sosial seperti rumah, pakaian, makanan, alat elektronik dan fasilitas dalam rumah, sesuai dengan hasil penelitian juga (Salem & Mesra, 2023).

Para orangtua di desa Tiniwangko menjelaskan juga bahwa para anak-anak mereka yang masih duduk dibangku sekolah menengah pertama sudah mengikuti perkembangan jaman, berita, kejadian diluar negara, dan tren-tren dunia contohnya mereka bisa mengetahui berita terbaru, style terbaru, dan gaya pakaian terbaru, seiring berjalannya waktu, dan dampak media sosial bagi para pelajar siswa-siswi di desa Tiniwangko terbagi 2 sisi menguntungkan dan merugikan, yaitu sisi positif dan negatif, dampak positifnya tentu membuat mereka menjadi pintar, menambah wawasan, ilmu pengetahuan dalam study dari tidak tau apa-apa sampai menjadi tau, dan banyak memberi manfaat dalam kehidupan sehari-hari,

Dan para orangtua menjelaskan juga anak-anak yang keseringan menggunakan media sosial dan game online tentunya ada dampak negatifnya pertama mereka menjadi kurang belajar, lupa waktu, tidak melakukan kegiatan aktivitas apa-apa, sering pikun, begadang sampai pagi, kurang makan, dan istirahat. J Mike Jacka dan Petter R Skott, media sosial adalah seperangkat teknologi penyiaran berbasis web yang memungkinkan terjadinya demokratisasi konten sehingga memberikan individu kemampuan untuk menampilkan konten dari konsumen kepada penerbit (Salem & Hidayat, 2023).

Ada pun Putri Nurwati dan Budiarti (2016) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa media sosial memiliki dampak positif dan dampak negatif dampak positif antara lain memperluas jaringan pertemanan. Mendapatkan informasi yang bermanfaat, dampak negatifnya tidak semua pengguna media sosial merupakan pengguna yang sopan dalam bertutur kata atau berbagai konten yang mengganggu kehidupan serta komunikasi pengguna media sosial yang berlebihan.

Excessive use adalah emosi yang diungkapkan media sosial dapat menular tanpa disadari oleh pengguna media sosial Saat membaca dan melihat konten dari pengguna yang lain keadaan tersebut memungkinkan pengguna untuk merasakan emosi yang sama ataupun yang muncul lainnya. Perkembangan penggunaan media sosial aplikasi facebook khususnya para siswa-siswi di desa Tiniwangko sangatlah membantu para siswa-siswi di sekolah untuk mencari pelajaran dan materi-materi, dengan adanya media sosial tidak hanya menunjukkan

identitas diri, tapi juga menjadi sarana mencari teman saling berinteraksi satu dengan yang lain dan dapat juga berkomunikasi dengan teman atau keluarga yang di jauh.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu bahwa dampak dari gaya hidup di jaman sekarang pada hal ini bagaimana memfokuskan pada bagaimana perubahan yang terjadi pada siswa dalam perilaku yaitu perubahan perilaku dalam berpakaian, perubahan perilaku dalam berpenampilan seperti luar negeri dan perubahan siswa dalam mengucap tutur kata yang tidak sopan, sedangkan faktor-faktor yang mendorong siswa-siswi dalam menggunakan handphone beserta aplikasi sosial media didalamnya, yaitu memperluas wawasan, mempertajam ilmu pengetahuan, lingkungan pertemanan dalam kekeluargaan, sebagai hiburan dan mempermudah pembelajaran baik siswa-siwi mau pun guru.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Erick Erickson, perkembangan keperibadian Tipe keperibadian  
Kwon dkk (2013), development and validation of a smartphone .  
Leo NeuroSensum dan Survey Sensum Rajiv lemba (2023), psikolog anak saat belajar tak boleh terlalu serius dan kaku, tapi harus menyenangkan .  
Ratna Sari. (2012) Perkembangan kepribadian, sastra, anak, dan psikologi sastra  
Putri dan Biarti (2016), pengaruh media sosial, perilaku remaja.  
Yee. (2006), penelitian suatu pendekatan rinaka cipta .  
Young (2009), understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. 37,355,372 .  
Varinder Taprial dan priya kanwar. (2012), understanding social media.  
Salem, V. E. T., & Hidayat, M. F. (2023). Patterns of Social Interaction in Post-Covid-19 Offline Learning in The Sociology Education Study Program Unima. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1). <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1102>  
Salem, V. E. T., & Mesra, R. (2023). Efektifitas Kehadiran Mahasiswa KKN MBKM Program Studi Pendidikan Sosiologi UNIMA dalam Membantu Kinerja Pemerintah Kelurahan Rurukan , Kecamatan Tomohon Timur. 7(2), 1564–1573. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4971/http>