

Review Article

## Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Sekolah Dasar : Literature Review

### *The Impact Of Gadget Use On The Social Behavior Of Elementary School Children : Literature Review*

Yuliana Ida Kbarek<sup>1\*</sup>, Maylar Gurning<sup>2</sup>, Inggerid Agnes Manoppo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Papua, Indonesia

\*Corresponding author:

Yuliana Ida Kbarek

Ilmu Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu  
Kesehatan Papua, Indonesia  
Email: anolakbarek@gmail.com

© The Author(s) 2024

E ISSN : [3089-1590](https://doi.org/10.30898/1590)

#### Abstract

One of the technological advances is marked by the presence of communication tools that can help ease work by making it easier for people to carry out daily activities, one of which is gadgets. Gadgets are tools used to make it easier to find information and communicate. The aim of this research is to determine the effect of gadget use on social behavior in elementary school children. Method: The study in this research is a literature review, taken using google scholar which is limited from 2019 to 2024 with the keywords gadget use, elementary school children, social behavior. Based on the results of a literature review of 10 journals, it was found that many elementary school age children still don't know the impact of using gadgets on social behavior and Conclusion : Most students use gadgets in their daily lives, because of the ease of technology in supporting human activities. Gadgets also have a positive impact on the environment & help friends. However, uncontrolled use of gadgets also has negative impacts, such as anger, indifference to the environment and preferring to play with gadgets rather than interacting with peers. Therefore, it's very important for parents, families and schools to inform children about the effects that gadgets can have, limit the use of these devices and encourage them to participate in physical activities and interact directly with their peers, so that children's learning and social development can be improved by appropriate supervision.

#### Keyword

*Use of Gadgets; Social Behavior; Primary School Children*

#### Abstrak

Kemajuan teknologi salah satunya ditandai oleh hadirnya alat komunikasi yang dapat membantu meringankan pekerjaan dan memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah gadget. Gadget adalah alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mencari informasi dan berkomunikasi. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada anak sekolah dasar. Metode: Studi yang didalam penelitian ini adalah literature review, diambil dengan menggunakan google scholar yang dibatasi dari tahun 2019 hingga 2024 dengan keyword penggunaan gadget, anak sekolah dasar, perilaku sosial. Berdasarkan hasil dari literature review 10 jurnal yang ditemukan banyak anak usia sekolah dasar yang masih belum mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan Kesimpulan: Sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari – hari, karena kemudahan teknologi dalam mendukung aktivitas manusia. Gadget juga memberikan dampak positif terhadap lingkungan & membantu teman. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga membawa dampak negatif, seperti marah, acuh terhadap lingkungan dan lebih memilih bermain gadget daripada interaksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orangtua, keluarga dan sekolah untuk memberitahu anak – anak tentang efek yang bisa ditimbulkan oleh gadget tersebut, membatasi penggunaan perangkat tersebut dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka, sehingga pembelajaran dan perkembangan sosial anak dapat ditingkatkan dengan pengawasan yang tepat.

#### Kata Kunci

Penggunaan Gadget ;Perilaku Sosial ; Anak Sekolah Dasar



This is an Open Access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## Background

Perkembangan teknologi saat ini tidak bisa kita hindari, karena kemajuan ilmu pengetahuan selalu berjalan dengan kemajuan teknologi (Marpaung, 2018). Kemajuan teknologi salah satunya ditandai oleh hadirnya alat komunikasi yang dapat membantu meringankan pekerjaan dan memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah gadget.

Gadget adalah alat yang digunakan untuk memudahkan dalam mencari informasi dan berkomunikasi (Jey & Mau, 2021). Gadget merupakan teknologi yang berkembang sangat cepat. Di Indonesia sendiri pemakai gadget semakin hari semakin bertambah. Pada tahun 2001, jumlah konsumen pemakai gadget hanya 500 ribu penduduk, hingga di tahun 2022 jumlah pemakaian internet sebesar 204,7 juta penduduk. Dimana 167 juta penduduk menggunakan handphone untuk pemakaian internet (Hudaya, 2018). Hal tersebut disebabkan karena handphone mudah didapatkan dan harga yang terjangkau (Hudaya, 2018). Gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi, di zaman sekarang anak-anak sudah memakai gadget bahkan pemakaiannya pun lebih mahir dari orangtua mereka (Gutji, 2021).

Gadget sudah menjadi kebutuhan yang digunakan setiap hari termasuk oleh siswa sekolah dasar. Anak-anak zaman sekarang sudah difasilitasi oleh orangtuanya dikarenakan berbagai alasan seperti untuk kebutuhan belajar agar memahami teknologi dan agar orangtua lebih bebas melakukan kegiatan tanpa mendampingi anak bermain. Gadget tak hanya memiliki dampak positif namun, juga memiliki dampak negatif. Gadget berpengaruh pada perilaku sosial anak. Anak akan sulit melakukan interaksi dengan oranglain sehingga akan menurunnya sikap peduli dengan sesama. Hal ini membuat anak yang sering menggunakan gadget akan memiliki sikap individualis (lebih

suka menyendiri dengan gadgetnya) (Widya, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa sikap individualis membuat anak kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan gadget mempengaruhi prestasi belajar siswa, seperti menurunnya kemampuan mereka dalam menganalisis masalah. Siswa menjadi enggan mencari informasi dan melakukan analisis sendiri karena terbiasa mengandalkan pencarian cepat melalui google.

Kebiasaan ini juga membuat siswa malas menulis karena lebih sering menggunakan gadget untuk mengetik. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat merusak jaringan otak dan saraf akibat paparan radiasi. Perilaku sosial adalah aspek yang wajib ditanamkan kepada diri siswa. Karena perilaku sosial akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Oleh karenanya penggunaan gadget dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa (Sebrina & Putri, 2021). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pada anak sekolah dasar.

## Methods

Studi yang didalam penelitian ini adalah literature review, diambil dengan menggunakan google scholar yang dibatasi dari tahun 2019 hingga 2024 dengan keyword penggunaan gadget, anak sekolah dasar, prestasi belajar. Pencarian menggunakan keyword di atas dengan google scholar pada data base 10 artikel yang sesuai dengan kriteria. Artikel yang digunakan sebagai sampel selanjutnya diidentifikasi dan disajikan.

## Results

Dari 10 jurnal penelitian yang ditemukan banyak anak usia sekolah dasar yang masih belum mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.** Hasil tinjauan literature

Penulis	Metode	Hasil dan Temuan
Nita Monita Rini, Ika Ari Pratiwi, Muhammad Noor Ahsin	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget Mempunyai dampak negative dan positif. Upaya dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget yaitu orangtua perlu memiliki pemahaman tentang gadget, memberi arahan, memberi pengertian, memberi nasehat kepada anak, membatasi anak dalam penggunaan gadget.
Muhamad Hilal Farizqi, Adi Wijaya, Sancka Stella	Cross sectional	Hasil penelitian ini Ada hubungan antara peran orangtua dengan perilaku social di Rt 05/Rw 13 Pabuaran Cibinong, Bogor Tahun 2023 di dapatkan hasil p – value 0,005 dengan nilai OR 0, 231.
Sinta Nur Asiah, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, Dedi Romli Triputra	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor kecanduan gadget yang dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa yaitu faktor internal, situasional, sosial dan eksternal. Serta dampak kecanduan gadget terhadap siswa yaitu dampak positif dan dampak negatif.
Risnawati Ashifa, Yulianti, Yona Wahyuningsih	Kualitatif	Hasil Penelitian ini adalah Penggunaan gadget dalam pembelajaran dapat memudahkan memperoleh informasi serta meningkatkan keterampilan sosial apabila digunakan dengan bijak.
Mersilina L. Patintingnan	Ex post facto	bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa kelas pada tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. Hal ini dibuktikan dari hasil signifikan yaitu $0,022 < 0,05$ Yang artinya Ha diterima yaitu ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi dan Ho ditolak yaitu tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa pada kelas tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi.
Sofian Abdulatif, Triana Lestari	Kualitatif	Hasil dari penelitian ini adalah gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi anak. Disatu sisi gadget dapat menjadi media pembelajaran dan hiburan di masa pandemi covid – 19 . tetapi disisi lainnya terlalu menghabiskan waktunya di depan layer gadget
Ulfatur Rizko, Marno	Kualitatif	Adapun hasil dalam penelitian ini menunjukkan, bahwa penggunaan gadget pada siswa kelas IV di MI Ihyaul Islam I adalah bentuk penggunaan gadget berupa game online yaitu Mobile Legends, free fire, stumble Guys dan Bus Simulator dengan durasi 3 – 5 jam dalam sehari, game offline Minecraft dengan durasi 3 – 4 jam dalam sehari, menonton youtube dengan durasi 2 – 3 jam dalam sehari dan menonton tiktok dengan durasi 3 – 4 jam dalam sehari.
Darmawati, Muhammad Ridho Abdillah	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memiliki efek positif maupun negatif.
Rieke Dyah Ramadhani Saputri, Agung Setyawan	Kualitatif	Hasil penelitian ini akan menunjukkan bahwa banyak dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak sekolah dasar yang sudah kecanduan dan akan ada juga dampak baik yang ada, tetapi dari penelitian ini lebih banyak dampak negatif dari penggunaan gadget, jika orangtua tidak melakukan pengawasan dan memberi batas waktu sang anak dalam penggunaan gadget.

## Discussion

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan gadget di kalangan anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial mereka. Dampak

negatifnya meliputi kurangnya aktivitas sosial dan fisik, berkurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar serta minimnya waktu bermain dengan teman sebaya. Sementara itu, dampak positifnya mencakup kemudahan

komunikasi, hiburan, peningkatan kenyamanan belajar dan bertambahnya wawasan. Untuk mencegah dampak negatif, orangtua berperan penting dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget.

Upaya yang dapat dilakukan meliputi memberikan pemahaman, menetapkan aturan yang jelas, serta menjadi teladan dalam penggunaan gadget. Selain itu, pihak lain seperti keluarga dan sekolah juga memiliki peran dalam mencegah ketergantungan anak terhadap gadget, misalnya dengan menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan gadget di sekolah.

Dengan pengawasan yang tepat anak dapat memanfaatkan gadget secara bijak tanpa mengorbankan perkembangan sosial dan kesehatannya. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial mereka.

Dampak negatifnya meliputi berkurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas fisik serta meningkatnya risiko kecanduan, obesitas, gangguan tidur dan masalah mental. Sementara itu, dampak positifnya mencakup kemudahan komunikasi, hiburan, peningkatan pembelajaran serta bertambahnya wawasan. Untuk mengatasi dampak negatif, peran orangtua sangat penting dalam membatasi dan mengawasi penggunaan gadget.

Upaya yang dapat dilakukan antara lain memberi pemahaman, menetapkan aturan, serta menjadi teladan bagi anak. Sekolah dan keluarga juga berperan dalam mencegah ketergantungan, seperti menerapkan larangan membawa gadget ke sekolah. Dengan pengelolaan yang tepat, anak dapat memanfaatkan gadget secara bijak tanpa mengorbankan kesehatan dan perkembangan sosialnya.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa peran orangtua berhubungan erat dengan perilaku sosial anak. Mayoritas anak dengan bimbingan orangtua yang baik memiliki perilaku sosial yang positif, sementara kurangnya peran orangtua cenderung berdampak negatif. Selain itu, penggunaan gadget juga berpengaruh terhadap perilaku

sosial anak, dengan hasil menunjukkan bahwa gadget lebih rentan mengalami penurunan interaksi sosial. Berdasarkan hasil penelitian menemukan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak turut memengaruhi perilaku sosial mereka. Faktor internal seperti genetik dan kesehatan serta faktor eksternal seperti lingkungan dan pola asuh, berperan penting dalam membentuk karakter anak. Oleh karena itu, pemantauan dan intervensi dini sangat diperlukan untuk memastikan anak tumbuh dan berkembang secara optimal dalam segala aspek kehidupan.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada 4 faktor utama yang menyebabkan kecanduan gadget yaitu faktor internal, situasional, sosial dan eksternal. Faktor internal mencakup rendahnya kontrol diri dan tingginya intensitas penggunaan gadget. Faktor situasional meliputi perasaan kesepian, stress dan kurangnya aktivitas yang mendorong siswa menghabiskan lebih banyak waktu dengan gadget. Faktor sosial berkaitan dengan perubahan pola interaksi, dimana siswa lebih nyaman berkomunikasi melalui gadget daripada secara langsung. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kurangnya pengawasan orangtua, daya tarik aplikasi serta kemajuan teknologi yang mendorong minat terhadap gadget terbaru.

Dampak kecanduan gadget terhadap perilaku sosial siswa memiliki sisi positif dan negatif. Dampak positifnya adalah kemudahan akses informasi, peningkatan komunikasi dan pengembangan kreativitas yang mendorong kolaborasi dalam lingkungan sosial. Namun, dampak negatifnya lebih dominan seperti ; kecenderungan menjadi antisosial, individualis, menurunnya kedisiplinan serta berkurangnya waktu belajar yang akhirnya berdampak pada prestasi.

Oleh karena itu, pengawasan orangtua serta pengelolaan penggunaan gadget yang bijak menjadi kunci untuk menyeimbangkan manfaat dan risiko gadget dalam kehidupan anak – anak. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa teknologi, khususnya gadget telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan dan membantu proses pembelajaran. Penggunaan

gadget dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan sosial siswa jika dimanfaatkan dengan baik. Namun, tanpa pengawasan, gadget bisa menyebabkan siswa menjadi individualis, kurang peduli terhadap lingkungan dan mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Selain itu, gadget berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dampak positifnya, gadget memudahkan akses informasi, komunikasi, serta mendukung pembelajaran melalui berbagai platform digital.

Namun, penggunaan berlebihan dapat menyebabkan kecanduan game, menurunkan konsentrasi serta mengurangi kemampuan membaca dan menulis. Untuk mengatasi dampak negatif, diperlukan pengawasan dari guru dan orangtua. Strategi yang dapat diterapkan meliputi pemanfaatan gadget secara bijak untuk pembelajaran, penerapan batasan waktu serta pemberian reward dan punishment agar siswa lebih disiplin. Kerja sama antara guru dan orangtua sangat penting untuk memastikan gadget digunakan secara optimal tanpa mengganggu perkembangan sosial dan prestasi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa gadget juga memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial siswa, seperti meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan, membantu teman dan menghargai oranglain. Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga membawa dampak negatif, seperti membantah orangtua, mudah marah, acuh terhadap lingkungan dan lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa perkembangan teknologi dalam pendidikan mendorong penggunaan gadget sebagai media pembelajaran daring, terutama selama pandemi. Pembelajaran daring bertujuan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi juga menuntut pengawasan ketat dari orangtua. Jika anak diawasi, gadget dapat digunakan dengan baik, namun tanpa pengawasan, anak cenderung menyalahgunakannya, misalnya untuk

bermain game. Penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, membuat anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitar.

Pembelajaran daring yang berlangsung lama dapat menyebabkan kejenuhan, sehingga anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Jika tidak dikontrol, kecanduan gadget dapat menyebabkan anak lalai terhadap tugas sekolah, kurang bersosialisasi serta mengalami penurunan disiplin dan tanggung jawab. Dampak negatif ini mungkin tidak terlihat dalam jangka pendek, tetapi dapat memengaruhi perkembangan anak dalam jangka panjang, termasuk menurunkan wawasan dan tingkat kecerdasan.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget telah menjadi bagian integral dalam kehidupan modern, mempermudah komunikasi dan akses informasi. Namun, dampaknya terhadap anak-anak usia sekolah dasar menimbulkan kekhawatiran. Di satu sisi, gadget memberikan dampak positif seperti kemudahan komunikasi, memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan teman dan keluarga secara lebih efisien. Selain itu, gadget juga memudahkan akses informasi yang mendukung proses pembelajaran, serta dapat merangsang kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah melalui aplikasi edukatif. Namun, di sisi lain, terdapat dampak negatif yang perlu diwaspadai. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik, seperti gangguan penglihatan dan kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, anak-anak mungkin menjadi antisosial karena lebih memilih bermain dengan gadget daripada berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Paparan layar yang berkepanjangan juga dapat meningkatkan risiko kecanduan dan mengganggu pola tidur anak.

Untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengambil langkah-langkah preventif. Pertama, menetapkan batasan waktu penggunaan gadget dengan mengatur durasi dan waktu khusus. Kedua, melakukan pengawasan dan pendampingan dengan memantau konten yang

diakses serta mendampingi anak saat menggunakan gadget. Ketiga, mendorong anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas non-digital, seperti kegiatan fisik dan sosial di luar layar. Dengan pendekatan yang seimbang, gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat tanpa mengorbankan kesehatan dan perkembangan sosial anak.

## Conclusion and Recommendation

Berdasarkan hasil penelitian dari literature review disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari - hari karena kemudahan yang ditawarkan teknologi dalam mendukung aktivitas manusia. Gadget juga memberikan dampak positif terhadap lingkungan, membantu teman dan menghargai oranglain.

Namun, penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga membawa dampak negatif, seperti membantah orangtua, mudah marah, acuh terhadap lingkungan dan lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orangtua, keluarga dan sekolah untuk memberitahu anak - anak tentang efek yang bisa ditimbulkan oleh gadget tersebut, membatasi penggunaan perangkat tersebut dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka sehingga pembelajaran dan perkembangan sosial anak dapat ditingkatkan dengan pengawasan yang tepat..

## References

- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1236-1241.
- Utami, R. S. U., Haloho, M. A. F., Tambunan, K., & Sinaga, M. M. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Sains dan Teknologi Widyaloka (JSTekWid)*, 1(1), 170-177.
- Farizqi, M. H., Wijaya, A., & Stella, S. (2024). Hubungan Peran Orang Tua, Penggunaan Gadget, Pertumbuhan Dan Perkembangan Dengan Perilaku Social Anak Usia 6-12 Tahun Di RT05/RW13 Pabuaran Cibinong, Bogor Tahun 2023. *Jurnal Ventilator*, 2(1), 133-146.
- Asiah, S. N., Pranoto, B. A., Sunarsih, D., & Triputra, D. R. (2022). Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 465-474.
- Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 503-510.
- Patintingan, M. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa pada Kelas Tinggi di SDN 216 Inpres Tetebassi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7859-7866.
- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490-1494.
- Rizko, U., & Marno, M. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I. Al- Madrasah: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1641-1654.
- Adam, A., Abdullah, P. W., Diva, F., & Hamid, I. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 29-47.
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24-31.