

INTERAKSI SOSIAL PENGGUNA GADGET PADA SISWA SMAN 5 TANRALILI MAROS

Oleh: Alma Lutfia¹, Andi Agustang²

^{1,2}Program Studi pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Makassar

Email: almalutfiaa00@gmail.com¹, andiagustang@unm.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Bagaimana interaksi sosial pengguna gadget pada SMAN 5 Tanralili Maros. 2) Apa dampak pengguna gadget terhadap siswa SMAN 5 Tanralili Maros. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penentuan informan menggunakan Teknik purposive sampling, dengan kriteria pengguna aktif gadget. Jumlah informan sebanyak 9 orang siswa pengguna aktif gadget di SMAN 5 Tanralili Maros. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsana data menggunakan member check. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Adanya perbedaan interaksi sosial sebelum dan setelah menggunakan gadget, yakni sebelum terlalu aktif menggunakan gadget siswa masih sering berdiskusi, bermain, bercanda secara langsung atau tatap muka. Setelah penggunaan gadget yang sangat aktif dimulai dari dua tahun kemarin akibat pandemi Covid 19 interaksi tatap muka sangat lemah. 2). Terdapat dua dampak pengguna aktif gadget pada siswa yaitu positif dan negatif. Dampak positif yaitu mudahnya siswa dalam melakukan proses pembelajaran, menghilangkan jenuh, dan fungsi utamanya yaitu sebagai alat komunikasi jarak jauh. Sedangkan dampak negatifnya yaitu interaksi sosial secara langsung atau tatap muka menjadi lemah, membuang- buang waktu, anak cenderung suka menyendiri, dan anak menjadi pemalas.

Kata Kunci: *Interaksi sosial, Gadget, dan siswa*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus menerus melaju tanpa henti mengharuskan manusia mampu beradaptasi dengan segala inovasi yang ada, salah satunya adalah teknologi. pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat memudahkan penggunaannya dalam menjalankan aktivitas disegala bidak aspek kehidupan, seperti ekonomi, sosial, politik dan budaya. Berbagai kemudahan yang ditawarkan teknologi saat ini menandakan bahwa manusia sudah tidak dapat lagi dipisahkan dari teknologi, salah satunya yaitu gadget.

Gadget merupakan sebuah alat elektronik yang kecil memiliki berbagai macam fungsi, contohnya: komputer, handphone, tablet, kamera digital dll (Marpaung, 2018). Kemajuan teknologi sangat memberikan dampak positif bagi penggunaannya terutama

dalam bidang sosial yaitu informasi dan komunikasi. Teknologi yang paling banyak diminati yaitu handphone, selain bentuknya yang mudah dibawa kemana-mana dengan segala pembaharuan yang telah diciptakan kini gadget tidak hanya memudahkan penggunaannya dalam berkomunikasi jarak jauh (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018).

Dulu gadget hanya digunakan jika ingin berkomunikasi jarak jauh, namun seiring perkembangan zaman kini fitur-fitur yang ditawarkan oleh gadget semakin banyak seperti sarana hiburan/music, sarana bisnis, media belajar, media sosial dan masih banyak lagi. Fitur yang paling banyak digemari yaitu media sosial yang dikemas sedemikian rupa sehingga lebih menarik penggunaannya contohnya, *Facebook, Instagram, Telegram, TikTok, WhatsApp*, dan jenis sosial media lainnya (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Dengan segala fasilitas yang ditawarkan pada gadget membuat penggunaannya hampir tiap tahun mengalami peningkatan yang sangat pesat.

Broto dalam (Zaini & Soenarto, 2019) menyebut bahwa Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna gadget di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif gadget yang ada diseluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya dari kategori usia anak-anak dan remaja. Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan:

- 1) Ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet
- 2) Maraknya akses dan penggunaan internet dikalangan anak-anak dan remaja dikarenakan semakin fasilitas yang ada pada gadget semakin banyak dan menarik yang membuat penggunaannya enggan lepas dan mengalami adiksi (addiction)
- 3) Orangtua dan guru semakin menyadari pemanfaatan gadget dan internet sebagai sarana pendukung Pendidikan dan pembelajaran anak. (Wulandari, 2016).

Dengan segala fasilitas, kemudahan yang ditawarkan oleh gadget tentunya potensi dari dampak negative nya juga ada. Dampak negative nya yaitu dapat kita lihat sehari-hari manusia hampir tidak bisa lepas dan sangat bergantung. Mulai usia dini, remaja, dewasa maupun lansia hampir semua menggunakan gadget, dari bangun tidur sampai tidur kembali entah untuk berkomunikasi, bermain game, belajar, bekerja atau aktivitas lain yang dapat dilakukan melalui gadget. Hal ini menyebabkan manusia menjadi asik dengan dunianya sendiri sehingga tidak memperdulikan lagi orang-orang disekelilingnya.

Manusia yang sudah memasuki fase addiction atau ketergantungan terhadap teknologi akhirnya melupakan kodratnya sebagai makhluk sosial. Dimana mereka lebih sering menghabiskan waktunya dalam kamar ataupun hanya di rumah bersama gadget yang dimilikinya, bahkan saat mereka sedang berkumpul bersama teman-teman hanya satu dua orang tidak memainkan gadget yang lainnya fokus terhadap gadget. Interaksi

sosial secara langsung jadi sangat terbatas, baik itu ke teman sebaya, masyarakat, kerabat, bahkan interaksi sesama keluarga serumah pun jadi terbatas (Lestari, 2016).

Dari hasil data jumlah sekolah dan murid di Kabupaten Maros yang penulis dapatkan pada Badan Pusat Statistik Kabupaten Maros (BPS-Statistic Maros Regency), terdapat jumlah sekolah dan murid pada tingkat SMP dibawah kementerian Pendidikan dan kebudayaan menurut kecamatan yaitu ada 122 sekolah dan 20,656 murid, sedangkan pada tingkat SMA yaitu ada 32 sekolah dan 17,845 murid.

Berdasarkan data tersebut menjelaskan bahwa begitu banyak siswa yang ada di Kabupaten Maros, mengingat 2 tahun kemarin terjadi pandemi covid 19 yang mengharuskan anak belajar di rumah secara online atau daring. Sehingga pada kondisi tersebut pelajar harus gadget dengan kata lain siswa diwajibkan untuk mempunyai teknologi gadget.

Berdasarkan penjelasan tersebut, menandakan tingginya pengguna gadget yang membuat lemahnya interaksi sosial secara langsung contohnya, ketika ada teman yang sakit, kini hanya memberikan ucapan lewat gadget melalui media sosial yang dimilikinya, contoh lainnya ketika hari raya idul fitri, natal, nyepi, imlek, dan hari raya lainnya, yang dulunya berkunjung kerumah teman atau bersilaturahmi untuk merayakan hari raya tersebut, sekarang hanya mengirimkan ucapan-ucapan manis seperti “selamat hari raya” melalui sosial media di gadgetnya (Napitupulu, 2020).

(Syukur, 2018) masyarakat dapat terbentuk karena adanya interaksi, bukan adanya kelompok orang yang hanya diam. Interaksi sosial kunci semua kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama seperti sekarang ini. Berdasarkan penjelasan diatas dengan hadirnya teknologi komunikasi gadget menandakan lemahnya interaksi sosial secara langsung secara tatap muka. (Ghifari, 2017) yang dimana mahasiswa maupun remaja sulit mengembangkan keterampilan sosial yang merupakan kemampuan berinteraksi dan sebagai dasar untuk membangun relasi dengan baik dan membawa manusia lebih berani berbicara, mengungkapkan setia perasaan yang terjadi dalam kehidupannya. Lemahnya interaksi sosial secara langsung menjadikan kurangnya rasa empati dan kepedulian terhadap teman yang dimana empati dapat memahami apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh seseorang dan kita dapat pula merespon lalu memahami situasi yang ada.

Pentingnya interaksi sosial terhadap perkembangan sosial remaja, karena mengingat pada masa ini banyak hal yang harus dilakukan remaja pada masa perkembangan secara sosial, intelektual, fisik, maupun perkembangan lainnya (Octavia, 2020). Remaja dituntut agar mampu memenuhi perkembangan-perkembangan tersebut. *Social relations through a strong network that is based on an emotional relationship usually tends to be a close and fused relationship* (Syukur et al., 2016). Bagi remaja berinteraksi dengan orang lain diluar lingkungan keluarga adalah hal yang harus dilakukan. Khususnya pada teman sebayanya, kebutuhan berinteraksi tersebut dapat dilakukan remaja untuk dapat meningkatkan kepekaan terhadap orang lain, empati,

memenuhi rasa kepuasan, senang, gembira, sehingga remaja tidak hanya mengenal keluarga saja.

Berpangkal dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menelusuri dan mengkaji perihal dampak penggunaan gadget dan penyebab siswa kini sulit lepas dari teknologi gadget saat ini. Untuk itu penulis mencoba mengajukan sebuah rancangan ilmiah dengan judul “Interaksi Sosial Pengguna Gadget Pada Siswa SMAN 5 Tanralili Maros”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. (Yusuf, 2016) bahwa: “Di dalam penelitian kualitatif, penulis mencoba memahami suatu makna, kejadian atau peristiwa dengan cara berinteraksi dengan orang-orang dalam situasi/fenomena tersebut”.

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini bertempat di SMAN 5 tanralili Kabupaten Maros. Alasan penulis memilih lokasi penelitian tersebut karena terdapat gejala atau fenomena sosial yang ditemukan penulis dan lokasi cukup mudah dijangkau. Pada tahap awal, penulis menentukan masalah penelitian, selanjutnya dilakukan observasi awal kemudian mengajukan judul kepada Dosen Pembimbing, kemudian penulis menyusun proposal penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 5 Tanralili Maros yang menggunakan gadget dan media sosial secara aktif yaitu dengan data primer dan data sekunder.

Instrumen penelitian dalam sebuah penelitian kualitatif merupakan peneliti itu sendiri. Burgin dalam (Ilmiah, 2018) menyatakan bahwa “Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, dan dibantu dengan alat yaitu perekam suara, kamera, dan lembar wawancara.

Prosedur pengumpulan data merupakan hal yang paling penting dilakukan di awal penelitian. Dapat dikatakan bahwa pengumpulan data adalah langkah awal dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data, di antaranya adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh di lapangan dikumpulkan dan dioalah secara deskriptif kualitatif dengan melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

1. Interaksi Sosial Pengguna Gadget Pada Siswa SMAN 5 Tanralili Maros

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMAN 5 Tanralili Kecamatan Tanralili, Kabupaten Maros, interaksi siswa pengguna aktif gadget sebelum dan setelah menggunakan gadget ini sangat berbeda. Apalagi dua tahun kemarin terjadi pandemi Covid 19 yang menyebabkan anak harus belajar dalam rumah atau dengan system daring (Dalam Jaringan) yaitu system pembelajaran tanpa tatap muka secara

langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Dengan adanya peristiwa ini mengharuskan siswa mau tidak mau harus memiliki gadget guna dalam membantu proses belajar. Temuan ini memang relevan dengan penelitian (Tilong, n.d.) bahwa orang tua sulit mengontrol anaknya dalam bermain gadget karena anak lebih cenderung untuk beralasan belajar, dengan kata lain bahwa penggunaan gadget untuk belajar itu sebentar dan selebihnya itu digunakan untuk bermain game dan sosial media.

Hasil penelitian yang ditemukan yaitu umumnya siswa menggunakan gadget pada saat usia SMP namun lebih intensnya itu pada saat memasuki usia SMA. Intensnya siswa memainkan gadget membuat interaksi tatap muka terhadap teman menjadi sangat berkurang, siswa lebih sering berinteraksi melalui sosial media yaitu salah satu fitur yang ada pada gadget. Selain karena proses belajar dilakukan di rumah yang otomatis membuat terbatasnya interaksi tatap muka, juga karena siswa terlena akan fasilitas yang disediakan oleh alat teknologi canggih ini. Tak jarang siswa lebih sering menyendiri di rumah bisa menghabiskan waktu seharian hanya dengan bersama gadget yang dimilikinya. Juga tak jarang ditemui pada saat siswa berkumpul bersama teman-teman tetap saja yang menjadi fokus utamanya yaitu gadget. Akibat interaksi sosial seperti berdiskusi bersama, bercanda bersama itu sudah dilupakan. Apalagi semakin maraknya konten-konten yang di unggah pada media sosial yaitu sebagai ajang aktualisasi diri membuat sebagian siswa ingin juga membuatnya.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori interaksi simbolik oleh Herbert Mead bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang diberikan kepada orang lain melalui simbol dengan kata lain simbol merupakan representasi dari pesan yang dikomunikasikan pada orang lain. Contohnya alat teknologi seperti gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, namun juga dapat menjadi representasi dari life style (gaya hidup).

Maka apabila dikaitkan dengan penelitian mengenai Interaksi Sosial Pengguna Gadget pada SMAN 5 Tanralili Maros tentu sangat berkaitan dengan teori ini. Sebagai mana esensi dari teori ini yaitu interaksi sosial melalui komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Sama halnya dengan interaksi pada era sekarang ini era digital dengan alat teknologi komunikasi gadget cara berkomunikasi yang bisa dilakukan dengan jarak jauh menggunakan simbol teks atau gambar dalam berinteraksi.

2. Dampak Gadget Terhadap Siswa SMAN 5 Tanralili Maros

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai dampak yang dirasakan siswa yaitu aktifnya dalam menggunakan gadget yaitu dampak positif atau baik dan dampak negatif atau buruk. Nah dalam hal dampak tentunya setiap yang terjadi di dunia ini memiliki dampak positif dan negatif tanpa terkecuali.

Penggunaan gadget dari segi positif atau dampak positif sendiri dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki kegunaan yang baik untuk diri sendiri, lingkungan sekitar, dan tentunya untuk orang banyak. Sedangkan dampak negatif dapat diartikan sebagai

sesuatu yang merugikan bagi diri sendiri, lingkungan sekitar, dan orang banyak, entah itu rugi barang, uang, tenaga, waktu, dan lain-lain.

Begitupun hasil penelitian yang dilakukan penulis yaitu terdapat dua dampak akibat penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa SMAN 5 Tanralili Maros, yaitu dampak positif dan negatif. Menurut Everett M. Rogers dalam (Detya et al., 2019) terdapat tipologi dampak sosial akibat perkembangan zaman yaitu semakin canggihnya teknologi. pertama, yaitu dampak yang diinginkan dan tidak diinginkan, yaitu efek fungsional dan disfungsional secara individu maupun system sosial yang diharapkan sejalan dengan adanya inovasi. Kedua, yaitu dampak langsung dan tidak langsung sebagai akibat respon yang cepat terhadap inovasi. Secara langsung komunikasi secara tatap muka digantikamn dengan komunikasi menggunakan perantara yaitu teknologi, dan secara tidak langsung yaitu perubahan pola komunikasi mengubah pula intimacy (faktor kedekatan).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis pada beberapa waktu lalu, penulis menemukan bahwa siswa pengguna aktif gadget memiliki dampak positif yaitu mudahnya siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dirumah, akibat pandemi Covid 19 yang terjadi dua tahun kemarin yang juga mengharuskan siswa harus belajar dirumah dalam keadaan system daring (dalam jaringan). Selain dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran gadget bagi siswa juga sebagaimana yang kita ketahui fungsi utama gadget yaitu sebagai alat komunikasi jarak jauh dan hal tersebut juga sangat dirasakan siswa. Siswa SMAN 5 Tanralili Maros biasanya lebih sering berkomunikasi melalui media sosial entah itu whatsapp, Instagram, Tiktok, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan teori interaksi simbolik esensi dari teori ini yaitu interaksi yang menggunakan simbol-simbol baik itu berupa teks, gambar, video, dan lain-lain (Umiarso & Elbadiansyah, 2014).

Dampak positif yang lain dan sangat banyak dirasakan siswa yaitu gadget dapat mengilangkan kejenuhan. Pandemi dua tahun kemarin yang juga menghimbau bahwa jangan kemana-mana membuat orang-orang tak terkecuali siswa SMAN 5 Tanralili Maros merasa sangat jenuh dirumah, nah salah satu cara untuk mengilangkan kejenuhan tersebut yaitu dengan bermain gadget. Biasanya digunakan untuk menonton, main game, membuat konten-konten yang lagi viral, dan hiburan- hiburan lainnya yang disediakan oleh alat teknologi canggih ini. Menurut (Setiawan, 2017) perkembangan teknologi transimi termasuk gadget yang tumbuh pesat menjadi penetrasi sosial mengambil peran yang sangat besar dengan fasilitas sarana hiburan dengan konektivitas internet.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai dampak positif dari gadget tak luput pula dampak negatif yang ditimbulkan. Hal negatif sendiri adalah hal yang memberikan dampak buruk pada diri individu, lingkungan sekitar, bangsa dan negara, secara tidak langsung. Gadget membuat penggunaanya menjadi lupa waktu akibat dari adiksi atau kecanduan dengan berbagai fasilitas yang disediakananya.

Berdasarkan hasil penelitian maka didapatkan hasil dari siswa SMAN 5 Tanralili Maros bahwa lemahnya interaksi sosial antar siswa. Ini dikarenakan siswa seakan-akan

asik dengan dunianya sendiri bersama gadget siswa menjadi malas bersosialisasi, lebih senang dirumah. Biasanya ketika berkumpul bersama teman- temannya mereka tetap hanya fokus terhadap gadget nya, mereka biasanya berinteraksi ketika ingin berfoto, membuat konten, membuat story guna kebutuhan storynya. Alhasil berdiskusi, bermain, bercerita intens itu jarang dilakukan. Karena biasanya ketika setelah membuat konten biasanya mereka langsung sibuk dengan

gadget nya kembali, sibuk mengedit dan kemudia di share ke media sosialnya. Sebagaimana yang diutarakan oleh (Farrand & Jeremiah, 2014) ketika anak muda lebih banyak berkomunikasi menggunakan jejaring sosial mereka akan kehilangan investasi emosi yang hanya didapatkan ketika melakukan interaksi secara langsung atau tatap muka.

Dampak negatif lainnya yaitu siswa menjadi lupa waktu akibat keasikan bermain gadget, siswa menjadi bermalas-malasan dan hanya rebahan ketika sudah memainkannya. Akibatnya tidak ada aktivitas lain seperti membersihkan rumah, mengerjakan tugas sekolah itu semua menjadi tertunda. Padahal sangat disayangkan jika waktunya terbuang-buang hanya dengan melakukan hal-hal yang sedikit tidak berguna seperti bermain game online, menonton drama Korea atau series, hanya scroll media sosial, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil penelitian akibat dampak negatif yang penulis dapatkan yaitu melemahnya interaksi sosial secara tatap muka antar siswa karena siswa lebih suka menyendiri, ditambah lagi terjadinya pandemi Covid 19 membuat semakin lemahnya interaksi sosial secara tatap muka tersebut. Akibat dari melemahnya interaksi sosial yaitu anak menjadi kurang peka, rendahnya rasa simpati terhadap sesama teman. Menurut (Turrohmah, n.d.) bahwa “komunikasi yang baik yaitu komunikasi yang dilakukan secara tatap muka atau secara langsung baik itu secara terorganisir maupun dalam sebuah kerumunan”.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SMAN 5 Tanralili Maros pengguna gadget maka dapat disimpulkan.

1. Proses interaksi yang dilakukan siswa sebelum dan setelah menggunakan gadget menunjukkan adanya perbedaan yaitu pada saat belum terlalu aktif menggunakan gadget mereka masih sering berkomunikasi secara tatap muka maupun berdiskusi. Setelah mereka mulai aktif menggunakan gadget interaksi tatap muka tersebut kini berkurang yang diakibatkan karena jika ingin berkomunikasi mereka bisa melalui sosial media. Kini interaksi kebanyakan pada sosial media apalagi dua tahun kemarin terjadi Pandemi Covid 19 yang mengharuskan siswa belajar dirumah sehingga membuat interaksi tatap menjadi makin lemah. Pandemi ini juga merupakan awal mula aktinya siswa membuat konten-konten sebagai kebutuhan sosial media.

2. Dampak pengguna gadget bagi siswa yaitu terdiri dari dampak positif dapat digunakan sebagai sarana komunikasi, belajar dan hiburan. Sementara dampak negatifnya yaitu melemahnya interaksi sosial secara langsung atau tatap muka akibat penggunaan gadget yang intens. Dampak lainnya yaitu membuat siswa menjadi lupa waktu dan suka bermalasan-malasan

DAFTAR PUSTAKA

- Detya, W., Anggi, Y. I., & Juan, F. (2019). PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP PERUBAHAN GAYA HIDUP PADA MASYARAKAT INDONESIA. *In Search*, 23–34.
- Farrand, P., & Jeremiah, W. (2014). *Tantangan Media Sosial Bagi Kaum Muda dan Tanggapan Gereja di Dalam Pelayanan Pastoral*.
- Ghifari, L. O. M. (2017). *KETERAMPILAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA*. University of Muhammadiyah Malang.
- Ilmiah, K. (2018). Adian, Donny Gahral.(2010). Pengantar Fenomenologi. Koekoesan.
- Aminah, S.(2019). Pengantar Metode Penelitian Kualitatif Ilmu Politik. Cet. Ke-1. Jakarta: Kencana Prenada Group Aw, Suranto.(2011). Komunikasi Interpersonal. Yogyakarta: Graha Ilmu. Burgin, Burhan.(2012). Penelitian Kualitatif. Jakarta: Kencana Prenada Media. *Marriage*, 6(4), 385–397.
- Lestari, S. (2016). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanaman Konflik dalam Keluarga*. Prenada Media.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Napitupulu, F. (2020). *Sinterklas: Natal dalam Jerat Kapitalisme*. Indigo Media.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*. Deepublish.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25–36.
- Setiawan, W. (2017). *Era Digital dan Tantangannya. Seminar Pendidikan Indonesia*. ISBN.
- Syukur, M. (2018). *Dasar-Dasar Teori Sosiologi*. Rajawali Pers.
- Syukur, M., Dharmawan, A. H., Sunito, S., & Damanhuri, D. S. (2016). Social Network of Bugis Weavers at Wajo Regency, South Sulawesi. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesia Society and Culture*, 8, 155–168.
- Tilong, A. D. (n.d.). *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak*. Laksana.
- Turrohmah, A. (n.d.). *Komunikasi Antarpribadi Tutor Dan Siswa Pada Lembaga Bimbingan Belajar Prestasi Cabang Kalimalang Jakarta Timur*. Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif
- Umiarso, E., & Elbadiansyah, H. (2014). *Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wulandari, P. Y. (2016). Anak Asuhan Gadget. *Dipetik Februari*, 3, 2019.

Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orangtua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264.