

## **PERUBAHAN PERILAKU REMAJA PENGGUNA *GADGET* DI DESA MAGUWAN PONOROGO**

**Imam Asroni**

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo  
[andaroni39@gmail.com](mailto:andaroni39@gmail.com)

**Kayyis Fithri Ajhuri**

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo  
[dikayyis@iainponorogo.ac.id](mailto:dikayyis@iainponorogo.ac.id)

### **ABSTRAK**

*Gadget* oleh remaja Desa Maguwan digunakan untuk berbagai macam keperluan seperti hiburan, komunikasi dan pendidikan. Penggunaan *gadget* dengan berbagai macam fungsinya dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui penggunaan *gadget* remaja Desa Maguwan Ponorogo 2) Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* oleh remaja Desa Maguwan Ponorogo 3) Untuk mengetahui apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja di Desa Maguwan Ponorogo. Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian lapangan dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggambarkan perubahan perilaku remaja Desa Maguwan Ponorogo dikarenakan penggunaan *gadget*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Penggunaan *gadget* Desa Maguwan untuk berbagai macam keperluan seperti belajar, *online shop* dan bermain *game*, 2) faktor yang mempengaruhi remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* adalah budaya, kelas social, dan kelompok. 3) Dampak positif dari penggunaan *gadget* oleh remaja Desa Maguwan adalah untuk wawasan bertambah lewat informasi yang di dapat dari *gadget*, belajar lebih mudah lewat *online* dengan aplikasi zoom meeting. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja Desa Maguwan, seperti sifat acuh terhadap lingkungan sekitar, lebih menyukai dunia sosial media.

**Kata Kunci: Perubahan Perilaku; *Gadget*; Remaja**

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakincanggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tidak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*.

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.<sup>1</sup> Pengertian *gadget* menurut KBBI tertulis bahwa *gadget* merupakan peranti (perangkat) elektronik yang memiliki fungsi praktis.<sup>2</sup>

Masa remaja merupakan salah satu periode perkembangan yang dialami oleh setiap individu, sebagai masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan periode perkembangan yang lain.<sup>3</sup> Masa remaja adalah masa dimana seseorang mencari jati dirinya. Peran orang tua sebagai orang terdekat sangatlah penting untuk membimbing anak agar ia tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.<sup>4</sup>

Hampir setiap remaja memiliki *gadget* dan menggunakan fitur-fitur di dalamnya seperti, Whatsapp, Instagram, Facebook, Twitter, dan media sosial yang lain. Salah satu bentuk dari keberadaan new media adalah fenomena munculnya social network (jejaring sosial). Mengapa disebut jejaring sosial karena adanya aktivitas sosial ternyata tidak hanya dapat dilakukan di dalam dunia nyata (real) tetapi juga dapat dilakukan di dunia maya (unreal). Setiap orang dapat menggunakan jejaring sosial sebagai sarana berkomunikasi, membuat status, berkomentar, berbagi foto dan video layaknya ketika kita berada dalam lingkungan sosial.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Isna Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta:Penamadani, 2013), 13

<sup>2</sup> <https://kbbi.web.id/gadget> diakses 13 Oktober 2020

<sup>3</sup> Al-Mighwar, *Psikologi Remaja Petunjuk bagi Guru dan Orangtua.*, (Bandung:Pustaka Setia, 2006), 19.

<sup>4</sup> Fritz Damanik, *SeribuPena Sosiologi*, (Jakarta: Gelora Aksara, 2006), 82.

<sup>5</sup> Apriadi Tamburaka, *Cerdas Bermedia Khalayak Media Masa*, (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2013), 78-79.

Penggunaan *gadget* bisa berdampak positif dan juga negatif, dampak positif misalkan fungsinya digunakan untuk mencari informasi yang sifatnya pembelajaran yang ada keterkaitan dengan pendidikan, berdampak negatif jika penggunaannya berlebihan semisal main game lebih dari 2 jam atau membuka situs-situs yang sifatnya negatif seperti situs film dewasa sehingga melupakan kewajibannya sebagai seorang manusia dalam beribadah kepada Tuhannya.

Seperti halnya remaja Desa Maguwan Ponorogo dalam pengamatan peneliti ada sebagian remaja yang dalam penggunaan *gadget* melebihi batasnya contoh bermain *game* dari malam sampai pagi sehingga menyebabkan kantuk dan tidak melaksanakan sholat subuh atau melupakan kewajibannya dalam keluarga, sekolah dan beribadah. Ada remaja yang penggunaan *gadget* bersifat positif seperti untuk belajar bersama dengan teman-teman sekolah lewat aplikasi *zoom* atau browsing untuk mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan.

Dampak negatif yang muncul pada remaja yang masih dalam proses belajar karena penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu menjadi malas belajar, sulit membagi waktu karena terlalu fokus dengan *gadget* yang dimilikinya. Apalagi remaja jaman sekarang yang lebih up to date dengan gadget yang dimilikinya, secara otomatis akan lebih banyak remaja yang menggunakan *gadget*. Jika remaja sudah terlalu sering menggunakan *gadget* atau kecanduan *gadget*, maka akan sangat sulit bagi remaja tersebut untuk melepaskan kecanduannya tersebut. Akibatnya remaja di jaman sekarang lebih asik dengan *gadget*nya dibandingkan dengan orang tuanya atau temannya. Ada juga remaja yang lebih senang atau tertarik untuk curhat atau mengeluarkan isi hatinya di jejaring social menggunakan *gadget* dibandingkan berbicara dengan orang tuanya. Tidak sedikit juga remaja yang menggunakan *gadget* tersebut sebagai alat untuk mencari informasi-informasi yang tidak seharusnya. Dari latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Perubahan Perilaku Remaja pengguna *Gadget* di Desa Maguwan Ponorogo”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dengan metode kualitatif, yang memiliki karakteristik alami (*natural setting*) sebagai sumber data langsung, deskriptif, di samping hasil proses lebih penting. jenis penelitian yang digunakan Peneliti Lapangan adalah Studi Kasus yaitu uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program atau suatu situasi sosial.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Remaja di Desa Maguwan Ponorogo ini adalah remaja yang aktif baik dalam kesehariannya dengan lingkungan keluarga juga lingkungan sekitar tapi ada beberapa remaja yang lebih suka memilih berdiam diri. Remaja Desa Maguwan Ponorogo ada yang berstatus pelajar, penggunaan *gadget* remaja Desa Maguwan Ponorogo bermacam-macam ada penggunaan dimaksudkan untuk komunikasi, berdagang *online*, bermain *game* dan belajar. Dalam hal ini remaja desa Maguwan Ponorogo memainkan perannya dengan aktif dalam menggunakan *gadget* guna memenuhi kebutuhan hidupnya.

Roni selaku remaja Desa Maguwan Ponorogo juga melakukan hal yang sama dalam menggunakan gadget untuk mendapat informasi berita karena menurutnya dengan *gadget* semua akan terasa mudah.<sup>6</sup> Menurut Herbert Blumer dan Elihu Katz dalam buku yang ditulis Chusnul Khotimah mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternative untuk memuaskan kebutuhannya.<sup>7</sup>

Penggunaan *gadget* tidak hanya sebatas pemberian informasi saja, tapi juga digunakan oleh remaja Desa Maguwan Ponorogo untuk berjualan online lewat berbagai macam media aplikasi yang disediakan.<sup>8</sup> Faktor Remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* ialah:

a) Budaya

Remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* karena zaman, seperti yang dikatakan salah satu remaja Desa Maguwan Ponorogo bahwa kalau tidak memakai *gadget* akan terasa aneh.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Lihat Transkrip Wawancara 03/W/15-VI/2021

<sup>7</sup> Chusnul Chotimah, *Komunikasi Pendidikan*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015), 74

<sup>8</sup> 05 W

<sup>9</sup> Lihat Transkrip Wawancara 01/W/13-VI/2021

b) Faktor Sosial

Remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* karena teman sebaya, teman menggunakan *gadget* maka secara tidak langsung membuatnya ingin juga menggunakan *gadget*<sup>10</sup>

Keluarga juga memengaruhi perilaku pembeli. Dalam masyarakat keluarga adalah organisasi pembelian yang paling penting.<sup>11</sup> Selain remaja Desa Maguwan sendiri, menggunakan *gadget* karena didukung oleh orang tuanya, orang tua merasa harus member *gadget* untuk kebutuhan remajanya<sup>12</sup>

c) Faktor Pribadi

Remaja merupakan fase dimana mengikuti remaja yang lain, seperti yang dikatakan oleh salah satu orang tua bahwa Anak sekarang kalau tidak di pakai *gadget* pasti ngiri sama temannya, kasihan juga anak kalau gak pegang *handphone* yang lain sudah pakai *handphone*<sup>13</sup>

Pola seseorang dalam menjalani hidupnya (aktivitas, minat, kesukaan, sikap, konsumsi, dan harapan). Dalam pandangan ekonomi gaya hidup merupakan cara seseorang mengalokasikan pendapatannya dan bagaimana konsumsinya.<sup>14</sup>

Gaya hidup merupakan faktor penunjang remaja menggunakan *gadget* yang mengatakan bahwa *gadget* merupakan salah satu kebutuhan bagi remaja guna menunjang semua kegiatan sehari-hari remaja.<sup>15</sup> (memandang dirinya ingin seperti apa), konsep diri orang lain (manganngap orang lain memandang dirinya seperti apa).<sup>16</sup>

---

<sup>10</sup> Lihat Transkrip Wawancara 02/W/14-VI/2021

<sup>11</sup> Philip Kotler dan Gary Armstrong, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, 165

<sup>12</sup> Lihat Transkrip Wawancara 09/W/21-VI/2021

<sup>13</sup> Lihat Transkrip Wawancara 07/W/19-VI/2021

<sup>14</sup> Harman Malau, *Manajemen Pemasaran: Teori dan Aplikasi Pemasaran Era Tradisional sampai Era Modernisasi Global*, 225

<sup>15</sup> Lihat Transkrip Wawancara 06/W/18-VI/2021

<sup>16</sup> Philip Kotler dan Gary Armstrong, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, 171

d) Faktor Psikologis

Motivasi diri untuk membuat remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan gadget adalah menjadi factor utama. Contohkan pengakuan remaja tentang menggunakan gadget karena ingin seperti temannya<sup>17</sup> Selanjutnya motivasi gadget untuk belajar.<sup>18</sup>

Proses belajar menjelaskan perubahan dalam perilaku seseorang yang timbul dari pengalaman. Pembelajaran terjadi apabila konsumen berusaha memenuhi kebutuhan dan keinginan. Mereka akan terus berusaha dan mencoba berbagai macam produk untuk mencapai tingkat kepuasan yang maksimal. Produk yang memberikan kepuasan tersebut yang akan dipilih lain waktu.<sup>19</sup>

Remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* salah satunya adalah untuk pembelajaran seperti yang dikatakan oleh remaja Desa Maguwan Ponorogo bahwa menggunakan *gadget* untuk belajar.<sup>20</sup>

*Gadget* mempunyai beberapa aplikasi untuk berkomunikasi seperti *whatsapp*, *facebook*, *telegram*, *instagram* dan lain-lain, hal ini yang menjadikan komunikasi yang intens antara guru dan murid dan sesama teman sekelas. Komunikasi jarak jauh memang sangat amat diperlukan di masa pandemi ini demi menjaga *social distancing*. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

Aplikasi *gadget* yang sifatnya untuk menjalin hubungan sosial dengan sesama adalah *facebook*, *Whatsapp* dan lain-lain, *Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

---

<sup>17</sup> Lihat Transkrip Wawancara 01/W/13-VI/2021

<sup>18</sup> Lihat Transkrip Wawancara 03/W/15-VI/2021

<sup>19</sup> Philip Kotler dan Gary Armstrong, *Prinsip-prinsip Pemasaran*, 175.

<sup>20</sup> Lihat Transkrip Wawancara 03/W/15-VI/2021

Remaja Desa Maguwan Ponorogo dengan mayoritas pelajar tentu perlu dalam penggunaan *gadget* guna belajar dan mencari informasi berita, seperti yang diungkapkan oleh nanang bahwa ia menggunakan gadget untuk belajar online.<sup>21</sup>

Remaja Desa Maguwan Ponorogo juga menggunakan *gadget* untuk mengerjakan tugas sekolah.<sup>22</sup> Penggunaan *gadget* diperlukan dalam pembelajaran di masa pandemi ini yaitu pembelajaran *daring* atau pembelajaran jarak jauh, seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.<sup>23</sup>

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa musik, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.<sup>24</sup>

Remaja Desa Maguwan dengan keseharian belajar tanpa bertatap muka dengan teman-temannya tentu hal ini akan menjenuhkan, hal ini salah satu fungsi *gadget* adalah untuk jadi hiburan dengan aplikasi *game*, aplikasi tv, musik dan aplikasi-aplikasi hiburan lainnya. Kondisi demikian diungkapkan oleh remaja Desa Maguwan Ponorogo Roni yang menggunakan *gadget* untuk hiburan.<sup>25</sup>

Bukan gadget namanya jika tidak memberikan suatu informasi. informasi tersebut mempermudah penggunaanya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa update berita tentang program-program kampus dan perkembangannya seperti halnya Remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* untuk mencari informasi berita dan program-program kampus yang semakin mudah diakses secara *online*.

---

<sup>21</sup> Lihat Transkrip Wawancara 01/W/13-VI/2021

<sup>22</sup> Lihat Transkrip Wawancara 03/W/14-VI/2021

<sup>23</sup> Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*, 318-319.

<sup>24</sup> Ibid

<sup>25</sup> Lihat Transkrip Wawancara 03/W/15-VI/2021

Wawasan yang bertambah merupakan manfaat *gadget* dari gabungan komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Kita tahu bahwa dengan komunikasi dan informasi merupakan salah satu unsur yang mengusung wawasan seseorang dapat bertambah.<sup>26</sup>

*Gadget* dengan berbagai macam fitur dan aplikasinya menunjang remaja Desa Maguwan Ponorogo dalam mengakses informasi sehingga bertambah pula wawasan remaja tersebut.<sup>27</sup>

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak ataupun remaja memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain

Dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita. Remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan teman sekolah dan melakukan *zoom meeting* guna pembelajaran di masa pandemi ini, ada juga remaja yang menggunakannya untuk memasarkan barang dagangannya.<sup>28</sup>

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita. Contoh aplikasi: Detik, Kompas.com dan lain-lain, remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan *gadget* sebagai penambah wawasan lewat informasi dalam melakukan pembelajaran online.

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki. Penggunaan *gadget* oleh Remaja Desa Maguwan Ponorogo dengan menggunakan aplikasi sosial media yang ada seperti facebook dan whatsapp guna menambah pertemanan.

---

<sup>26</sup> Chandra Anugrah Putra, *Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran*, jurnal, Volume 2, Nomor 2, t.t

<sup>27</sup> Lihat transkrip wawancara 13/W/24-VI/2021

<sup>28</sup> Lihat transkrip wawancara 05/W/16-VI/2021

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuanteknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.<sup>29</sup> *Zoom meeting, Google Meeting, kamus online dan aplikasi yang lain digunakan oleh remaja Desa Maguwan Ponorogo untuk menunjang pembelajaran di sekolah.*

Dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak: Sulit Konsentrasi Pada Dunia Nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.<sup>30</sup>

Bermain sosial media dan game merupakan keasyikan tersendiri bagi remaja, begitu juga dengan remaja Desa Maguwan Ponorogo, asiknya menggunakan gadget dengan berbagai fitur dan aplikasinya membuat beberapa remaja Desa Maguwan Ponorogo cenderung suka menyendiri atau bermain dengan teman dunia mayanya bahkan ada yang begadang bermain game.<sup>31</sup>

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, Tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.<sup>32</sup>

---

<sup>29</sup> Puji Asmaul Husna, *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak* 324.

<sup>30</sup> Jonathan. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya, 2015), 115

<sup>31</sup> Lihat transkrip wawancara 11/W/22-VI/2021

<sup>32</sup> Jonathan. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya, 2015), 115

Penggunaan *gadget* dengan intensitas yang tinggi bisa berdampak pada emosi, remaja Desa Maguwan Ponorogo dalam bermain *game* secara tidak sadar terpancing emosinya dengan mengucapkan hal-hal yang kotor dan bermain sampai tengah malam.<sup>33</sup>

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.<sup>34</sup>

Kebiasaan remaja Desa Maguwan Ponorogo bermain *gadget* secara tidak langsung membuat remaja tersebut lupa akan waktu dan lupa dengan orang sekitar.<sup>35</sup>

## **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* Desa Maguwan untuk berbagai macam keperluan seperti belajar, online shop dan bermain *game*. Faktor-faktor yang mempengaruhi remaja Desa Maguwan Ponorogo menggunakan gadget adalah budaya, kelas social, dan kelompok. Dampak positif dari penggunaan gadget oleh remaja Desa Maguwan adalah untuk wawasan bertambah lewat informasi yang di dapat dari *gadget*, belajar lebih mudah lewat online dengan aplikasi *zoom meeting*. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku remaja Desa Maguwan, seperti sifat acuh terhadap lingkungan sekitar, lebih menyukai dunia sosial media.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Chotimah, Chusnul. *Komunikasi Pendidikan*. Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2015.
- Damanik, Fritz. *SeribuPena Sosiologi*. Jakarta: Gelora Aksara, 2006.
- Husna, Puji Asmaul. *Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak* tulung agung: jurnal, volume 17 2017.
- Jonathan. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015.

---

<sup>33</sup> Lihat transkrip wawancara 06/W/18-VI/2021

<sup>34</sup> Jonathan. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya, 2015), 115

<sup>35</sup> Lihat transkrip wawancara 10/W/21-VI/2021

Nadhila, Isna. *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*. Jakarta: Penamadani, 2013.

Putra, Chandra Anugrah. *Pemanfaatan Gadget sebagai Media Pembelajaran*, jurnal, Volume 2, Nomor 2.

Tamburaka, Apriadi. *Cerdas Bermedia Khalayak Media Masa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.

<https://kbbi.web.id/gadget> diakses 13 Oktober 2020