

Dampak Penggunaan Gadget terhadap Keharmonisan Keluarga Kristiani di Stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo Telukdalam

Evimawati Harefa^{1*}, Sergius Lay², Elisabeth Firdalis Zagoto³

^{1,2,3} STP Dian Mandala Gunungsitoli, Indonesia

harefaevi@gmail.com¹, giuslay.zone@stpdianmandala.ac.id², elisabethfirdaliszagoto@gmail.com³

Alamat: Jln. Nilam No. 04, Ilir Gunungsitoli

Korespondensi penulis: harefaevi@gmail.com*

Abstract. *This research was motivated by the increase in gadget use that occurred during the corona virus (covid-19) pandemic which had a negative impact on children and parents. Where children and adults are less able to control themselves when using gadgets. The variable in the research is the impact of gadget use on family harmony. The aim of this research was carried out by researchers to determine the impact of gadget use on Christian family harmony. The research method used is qualitative research with a case study approach. The sample selection in this research used a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and documentation techniques. Data validity testing was carried out using triangulation, namely data source triangulation and technical triangulation. Based on research that has been carried out, it was found that the use of gadgets has a negative impact on family harmony. Where, gadget users cannot control themselves in using gadgets beyond their needs. So gadget users become selfish individuals, busy with their own world, whether playing games, playing tik-tok, and watching videos without time limits. This results in less communication within the family.*

Keywords: *Christian family, family harmony, gadget.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peningkatan penggunaan *gadget* yang terjadi ketika pandemi virus corona (covid-19) yang memberikan dampak negatif bagi anak-anak dan orang tua. Di mana anak-anak dan orang dewasa kurang mampu mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*. Variabel dalam penelitian adalah dampak penggunaan *gadget* bagi keharmonisan keluarga. Tujuan penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* bagi keharmonisan keluarga Kristiani. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian validitas data dilakukan dengan triangulasi yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ditemukan hasil penelitian penggunaan *gadget* memberikan dampak negatif bagi keharmonisan keluarga. Di mana, pengguna *gadget* tidak bisa mengendalikan diri dalam menggunakan *gadget* di luar kebutuhan. Sehingga pengguna *gadget* menjadi pribadi yang egois, sibuk dengan dunianya sendiri, baik untuk bermain *game*, bermain tik-tok, dan menonton video tanpa batas waktu. Hal ini mengakibatkan komunikasi dalam keluarga menjadi kurang.

Kata kunci: *Gadget, keharmonisan keluarga, keluarga Kristiani*

1. LATAR BELAKANG

Pada zaman modern sekarang, banyak masyarakat tidak bisa lepas dari penggunaan alat teknologi yang semakin canggih, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. *Gadget* berfungsi sebagai media komunikasi, dan sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi. Sehingga kehadiran *gadget* yang semakin canggih, memudahkan manusia dalam beraktivitas dan tidak menggunakan waktu yang lama (Rumende & Rondonuwu, 2020, hlm. 1). *Gadget* memberikan dampak yang sangat besar, baik yang berdampak positif maupun yang negatif. Pada umumnya *gadget* banyak digunakan sebagai sarana berinteraksi dan sarana berkomunikasi dengan jarak jauh tanpa harus bertemu dengan orangnya. Selain itu, *gadget* juga banyak digunakan sebagai media hiburan dalam

menonton video, mencari informasi, ilmu pengetahuan, *online shop* dan berbagai manfaat lainnya yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Namun perkembangan teknologi ini mempunyai dampak negatif ketika disalahgunakan. Contohnya menjadi pribadi yang tertutup, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar bahkan dalam keluarga. Pengguna *gadget* lebih cenderung mengutamakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video tanpa batas waktu, dan kegiatan lainnya yang membuat pengguna *gadget* asyik sendiri tanpa menghiraukan orang di sekitarnya (Marpaung, 2018, hlm. 58).

Media komunikasi yang semakin banyak digunakan dalam berbagai kalangan, baik dalam kalangan orang dewasa, remaja, maupun anak-anak, tanpa dibatasi oleh usia. Sehingga perlu diberikan pemahaman khususnya kepada anak-anak melalui pendidikan terutama dari keluarga. Hal ini dilakukan karena anak-anak belum bisa bertanggung jawab sepenuhnya atas tindakan atau perbuatannya. Agar penggunaan media komunikasi digunakan sebagaimana mestinya, maka perlu diberikan pendidikan, salah satunya dilakukan dalam keluarga (Konsili Vatikan II, 1993).

Keluarga adalah persekutuan, di mana sejak kecil orang dapat belajar menghormati nilai-nilai kesucilaan, menghormati Allah, dan mempergunakan kebebasan dengan benar. Kehidupan keluarga merupakan latihan bagi kehidupan sosial. Dari pengertian ini dapat dipahami bahwa keluarga adalah sebuah kelompok manusia yang dipersatukan oleh ikatan pernikahan yang sah. Dalam keluarga terjalin komunikasi, interaksi antara keluarga, saling peduli, melengkapi, dan melakukan kegiatan yang sesuai dengan nilai-nilai keutamaan atau spiritualitas serta saling menghargai agar keluarga tetap menjalin komunikasi dan keharmonisan semua anggota keluarga tetap terjaga (Kongregasi Ajaran Iman, 2007, no. 2207).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tentu dapat membantu manusia menjalin komunikasi dengan mudah dan cepat bahkan mampu menciptakan kebahagiaan bagi para pengguna *gadget*. Namun jika persiapan moral dan intelektual kurang atau tidak ada kehendak baik, maka penggunaannya bisa saja berakibat sebaliknya, yakni menciptakan kesalahpahaman lebih besar dan ketidakcocokan yang mengakibatkan kehancuran. Salah satu kehancuran yang diakibatkan pengguna teknologi komunikasi yang tidak didasari kehendak baik adalah menyebarluaskan berita yang tidak sesuai dengan fakta sehingga menimbulkan konflik antar sesama manusia, membuat nilai-nilai dasar hidup manusia sering diingkari dan disalahpahami (Komisi Kepausan untuk Komunikasi Sosial, 2019, no. 9).

Berdasarkan hasil observasi di Stasi St. Petrus dan Paulus Hilimaenamolo menghadapi tantangan atas peningkatan penggunaan *gadget*. Peningkatan penggunaan *gadget* ini terjadi ketika pandemi virus corona (covid-19). Orang tua mulai membeli *gadget* untuk anak-anak

mereka supaya bisa belajar online atau daring termasuk beberapa orang tua yang berprofesi guru, dan pekerja kantor juga mulai menggunakan gadget dalam menyelesaikan pekerjaan. Hanya saja, penggunaan gadget saat ini memberikan dampak negatif bagi anak-anak dan orang tua. Di mana anak-anak dan orang dewasa kurang mampu mengontrol diri dalam menggunakan gadget. Orang dewasa yang dimaksud adalah orang tua atau pasangan suami-istri. Para suami mulai banyak menggunakan gadget untuk judi online (slot) termasuk bermain game online yang berbayar. Sedangkan para istri banyak memanfaatkan kemudahan berbelanja secara kredit (*Pay Later*) dan bersosial media. Bahkan banyak yang menjadi korban investasi ilegal dan pinjaman online. Akibatnya, suami-istri bisa berkonflik dan saling menyalahkan atas kelalaian masing-masing. Pengguna gadget kini lebih sering menghabiskan waktu dengan gadget nya daripada berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain bahkan anak-anak lebih senang bermain game dan kurang berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana persepsi keluarga Kristiani terhadap penggunaan gadget dalam keharmonisan keluarga. Maka peneliti merumuskan judul “DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEHARMONISAN KELUARGA KRISTIANI DI STASI ST. PETRUS DAN PAULUS HILIMAENAMOLO PAROKI SANTA PERAWAN MARIA DIANGKAT KE SURGA”.

2. KAJIAN TEORITIS

Gadget merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* dalam Bahasa Indonesia adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkat (Chusna, 2017, hlm. 318).

Fungsi *gadget* secara umum yaitu media komunikasi, media sosial, media pendidikan dan sebagai media hiburan, sebagaimana misalnya iPod untuk mendengarkan musik, atau *smartphone* yang dapat membuka video. Selanjutnya adalah gaya hidup, dapat dikatakan *gadget* merupakan bagian penting bagi manusia saat ini, sehingga boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup penggunanya. Fungsi *gadget* selanjutnya adalah sebagai media akses informasi. Selain sebagai media komunikasi, tidak lupa bahwa *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang ada di internet (Anggraini, [tanpa tahun], hlm. 27).

Keharmonisan keluarga adalah wujud dari terbentuknya keluarga dan harapan yang ingin terus di pelihara di dalam keluarga. Keluarga yang harmonis menjadi tempat yang baik bagi tumbuh kembang seorang anak, sehingga mampu menjadi individu yang sejahtera. Keluarga yang harmonis merupakan keluarga yang di mana terdapat kasih sayang, saling hidup rukun, dan saling menghormati. Sehingga tercipta perasaan yang tenteram dan damai bagi setiap anggotanya. Dalam keluarga yang harmonis terdapat hubungan yang baik antara anggota keluarga yaitu, hubungan antara ayah-ibu, ayah-anak, ibu dan anak. Kehidupan keluarga yang harmonis di butuhkan karena mampu mempengaruhi perkembangan anak (Arintina & Fauziah, 2015, hlm. 210).

Keluarga Kristiani berasal dari Sakramen Perkawinan. Berkat sakramen, keluarga-keluarga Kristiani ikut serta dalam misteri penyelamatan Yesus Kristus, yang tetap berkarya, menebus, dan menguduskan pasangan-pasangan suami-istri sebagai individu dan juga anggota-anggota keluarga yang dikehendaki oleh Allah dan dibentuk menurut gambar dan citra-Nya (Eminyan, 2013, hlm. 177).

3. METODE PENELITIAN

Penulis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif (*qualitative research*), khususnya menggunakan pendekatan studi kasus (*case studies*). Studi kasus merupakan pendekatan penelitian kualitatif yang mendalam mengenai kelompok individu, institusi, dan sebagainya dalam kurun waktu tertentu (Sugiarto, 2015, hlm. 12). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling *purposive sampling*, di mana peneliti memilih sampel sumber data yang memiliki pengetahuan sesuai dengan penelitian yang akan diteliti dan kebutuhan penelitian, khususnya berkaitan dengan dampak penggunaan gadget terhadap Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis model Miles dan Huberman. Analisis ini dilakukan melalui tiga proses, yaitu: reduksi data, display data, dan verifikasi data.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hadirnya *gadget* sebagai alat komunikasi dan media untuk mencari informasi yang diperlukan membuat *gadget* menjadi kebutuhan sehari-hari baik dalam kalangan anak-anak maupun dengan orang tua. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan di stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo terhadap lima informan bahwa *gadget* sangat berpengaruh dalam kehidupan keluarga Kristiani. Hal ini dapat di lihat dari hasil penelitian yang telah di lakukan oleh peneliti sebagai berikut:

Pemahaman Tentang Gadget

Berdasarkan hasil yang di temukan oleh peneliti di Stasi santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo, peneliti menemukan bahwa *gadget* berfungsi sebagai alat komunikasi dan mencari informasi yang dibutuhkan. Orang tua menggunakan *gadget* untuk mengirim dan menerima pesan baik melalui panggilan langsung maupun *video call*. Sedangkan bagi kalangan remaja dan anak-anak *gadget* berfungsi untuk bermain *game*, mencari bahan pelajaran, menonton video dan bermain tik tok. Selain manfaat ini, *gadget* juga banyak dimanfaatkan untuk menjual *online* seperti kue basah, sayur, beras, kelapa dan lain-lain.

Hasil penelitian di atas juga sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Puji Asmaul bahwa Fungsi *gadget* adalah sebagai media komunikasi, dan media sosial di mana *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi untuk berbagi berita, kabar, dan cerita serta sebagai media pendidikan melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan baik tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum dan agama tanpa harus ke perpustakaan. Selain itu, fungsi *gadget* juga sebagai media hiburan seperti mendengarkan musik dan menonton video. Fungsi *gadget* selanjutnya adalah sebagai media akses informasi yang ada di internet (Chusna, 2017, hlm. 318-319).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *gadget* sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain fungsinya sebagai alat komunikasi *gadget* juga bisa di manfaatkan sebagai alat untuk mengakses informasi yang dibutuhkan, sebagai media belajar, media hiburan untuk menonton video dan belanja *online* tanpa harus ke lokasi penjual. Kehadiran *gadget* ini sangat membantu aktivitas manusia khususnya dalam pekerjaan.

Keharmonisan Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti di Stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo, ditemukan bahwa keluarga mereka harmonis. Wujud keharmonisan ini yaitu ibu mengajari anak belajar melalui video *online*, belajar bersama membuat kue melalui video di YouTube, karaoke bersama keluarga, saling memberi dan menerima kabar keluarga, kerabat dan teman-teman. Namun ada beberapa keluhan dan tantangan yang dihadapi dalam keluarga yaitu anak-anak pada sore hari terlihat sedang berkumpul di depan rumah dengan beberapa teman lainnya dan mereka sedang bermain *game online*. Orang tua khususnya ibu terlihat memanggil bahkan marah kepada anak-anak mereka yang lupa bahkan sengaja tidak membantu pekerjaan rumah karena sibuk main *game* dan tik tok. Selain itu, ada juga seorang ibu menyita *gadget* anaknya untuk sementara waktu agar bisa belajar dan membantu pekerjaan rumah.

Hasil penelitian di atas juga sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Mutmainah mengutip pendapat dari Ingrid, mengatakan bahwa keluarga yang harmonis adalah keluarga yang dapat mengantarkan seseorang hidup lebih bahagia, lebih layak dan lebih tenteram. Keluarga merupakan tempat para penghuninya beristirahat dari suatu kepenatan aktivitas, sehingga keluarga haruslah menyenangkan. Keluarga harmonis merupakan tempat yang menyenangkan dan positif untuk hidup, karena anggotanya telah belajar beberapa cara untuk saling memperlakukan dengan baik. Anggota keluarga dapat saling mendapatkan dukungan, kasih sayang dan loyalitas. Mereka dapat berbicara satu sama lain, saling menghargai dan menikmati keberadaan bersama (Mutmainah, 2019, hlm. 151-152).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti berpendapat bahwa keluarga yang harmonis adalah keluarga yang memiliki komunikasi yang baik dengan anggota keluarga yang lain, saling terbuka, saling menghargai, adanya kejujuran, kesetiaan, memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam keluarga, mementingkan kebutuhan bersama dalam keluarga dibanding dengan kebutuhan pribadi dan menyelesaikan masalah dalam keluarga dengan kepala dingin atau bijaksana.

Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Keharmonisan Keluarga

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di Stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo, peneliti menemukan bahwa *gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif dalam keharmonisan keluarga Kristiani, di mana dampak positif yaitu orang tua memanfaatkan *gadget* untuk berkomunikasi dengan anggota keluarga yang lain, promosi jualan melalui media sosial, belajar membuat kue melalui *YouTube* dan sebagai media belajar bagi anak-anak di rumah. Selain itu, dampak negatif dari *gadget* ini adalah anak-anak bermain *game* sampai lupa waktu, tik tok, dan menonton video tanpa batas waktu sehingga paket internet cepat habis. Hal ini memberikan dampak pada keharmonisan keluarga seperti komunikasi yang kurang baik karena sibuk dengan media sosial dan pengeluaran menjadi bertambah untuk membeli paket internet.

Hasil penelitian di atas juga sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Ahmat Muthi bahwa dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah sebagai alat untuk mempererat dan meningkatkan komunikasi antara anggota keluarga, kerabat, sahabat, untuk pertukaran ide, ilmu pengetahuan dan gagasan. Selain itu dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah batasan ranah pribadi menjadi kabur, berkurangnya interaksi antara anggota keluarga dan membuang waktu dengan sia-sia karena sibuk dengan *gadget* (Muthi, 2021, hlm. 138).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya seperti bermain *game* sampai larut malam, menonton video tanpa batas waktu sampai paket internet habis, bermain tik-tok, dan sering belanja *online*. Hal ini memberikan dampak yang besar khususnya dalam keluarga, pekerjaan rumah tidak beres, tugas sekolah terbengkalai dan pengeluaran dalam keluarga bertambah, sehingga hal ini sering menimbulkan masalah dalam keluarga dan mengakibatkan keharmonisan dalam keluarga semakin buruk.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Gadget memberikan dampak yang besar, baik yang berdampak positif maupun yang negatif. Pada umumnya *gadget* banyak dimanfaatkan sebagai sarana berinteraksi dan sarana berkomunikasi dengan jarak jauh tanpa harus bertemu dengan orangnya. Selain itu, *gadget* juga banyak digunakan sebagai media hiburan dalam menonton video, mencari informasi, ilmu pengetahuan, *online shop* dan berbagai manfaat lainnya yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Namun perkembangan teknologi ini mempunyai dampak negatif ketika disalahgunakan. Contohnya pengguna menjadi pribadi yang tertutup, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar bahkan dalam keluarga. Pengguna *gadget* lebih cenderung mengutamakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video tanpa batas waktu, dan kegiatan lainnya yang membuat pengguna *gadget* asyik sendiri tanpa menghiraukan orang di sekitarnya dan keluarga.

Keluarga Kristiani juga memahami bahkan mengalami secara langsung bagaimana dampak yang diberikan dari menggunakan *gadget* ini, baik itu yang berdampak positif maupun negatif bagi keharmonisan keluarga. Keluarga yang harmonis adalah keluarga yang dapat saling melengkapi, menjalin komunikasi yang positif dan intens, tidak terjadi permusuhan dan ada kedamaian. Dalam keluarga Kristiani tidak hanya itu saja yang dimaksud dengan keluarga harmonis, namun juga keluarga yang dapat menunjukkan sikap cinta kasih kepada sesama atau menjalankan ajaran Tuhan. Namun dalam dinamika kehidupan berkeluarga juga ditemukan beragam tantangan hidup seperti masalah ekonomi, kurangnya komunikasi yang baik sehingga terjadi perdebatan, dan upaya lainnya untuk membangun keharmonisan keluarga.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo peneliti menemukan bahwa penggunaan *gadget* dapat membantu ataupun merusak keharmonisan keluarga. Hal ini dikarenakan penggunaan *gadget* yang dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif dalam kehidupan keluarga. Penggunaan

gadget berdampak positif terhadap penggunanya, apabila pengguna menggunakan *gadget* secara bijaksana dan bertanggung jawab. Contohnya seperti menggunakan *gadget* apabila dihadapkan dengan keperluan yang mendesak saja, seperti kebutuhan pekerjaan dan komunikasi dengan individu secara *online* pada waktu yang tepat. Sehingga komunikasi atau relasi terjadi dalam keluarga dan lingkungan sekitar. Begitu pun sebaliknya, apabila *gadget* itu tidak digunakan dengan bijaksana dan bertanggung jawab, maka *gadget* tersebut memiliki dampak yang negatif terhadap penggunanya. Contohnya seperti acuh terhadap sekitar, melupakan prioritas atau menunda pekerjaan dan kurang menjalin komunikasi dengan orang sekitar khususnya anggota keluarga. Maka penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol oleh penggunanya akan merusak keharmonisan keluarga khususnya dalam komunikasi.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, E. ([tanpa tahun]). *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing.
- Arintina, Y. C., & Fauziah, N. (2015). Keharmonisan Keluarga dan Kecenderungan Berperilaku Agresif pada Siswa. *Jurnal Empati*, 4(1).
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Pengaruh Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2).
- Eminyan, M. (2013). *Teologi Keluarga*. Kanisius.
- Komisi Kepausan untuk Komunikasi Sosial. (2019). *Instruksi Pastoral tentang Alat-Alat Komunikasi Sosial (Communio et Progressio)* (A. Suparman (penerj.)). Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI.
- Kongregasi Ajaran Iman. (2007). *Katekismus Gereja Katolik (Judul Asli: Catechismus Catholicae Ecclesiae)* (H. Embuiru (penerj.)). Nusa Indah.
- Konsili Vatikan II. (1993). Dekrit tentang Upaya-upaya Komunikasi Sosial (Inter Mirifica). Dalam R. Hardawiryana (Penerj.), *Dokumen Konsili Vatikan II*. Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI-Obor.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2).
- Muthi, A. (2021). Fenomena Dampak Negatif Media Sosial terhadap Keharmonisan Rumah. *Jurnal Hukum Keluarga*, 3(2).
- Mutmainah, N. (2019). Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Intensitas Komunikasi Keluarga. *Jurnal Media Komunikasi dan Dakwah*, 9(2).
- Rumende, A. S., & Rondonuwu, S. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Orang Tua dan Anak. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, 2(3).
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Suaka Media.