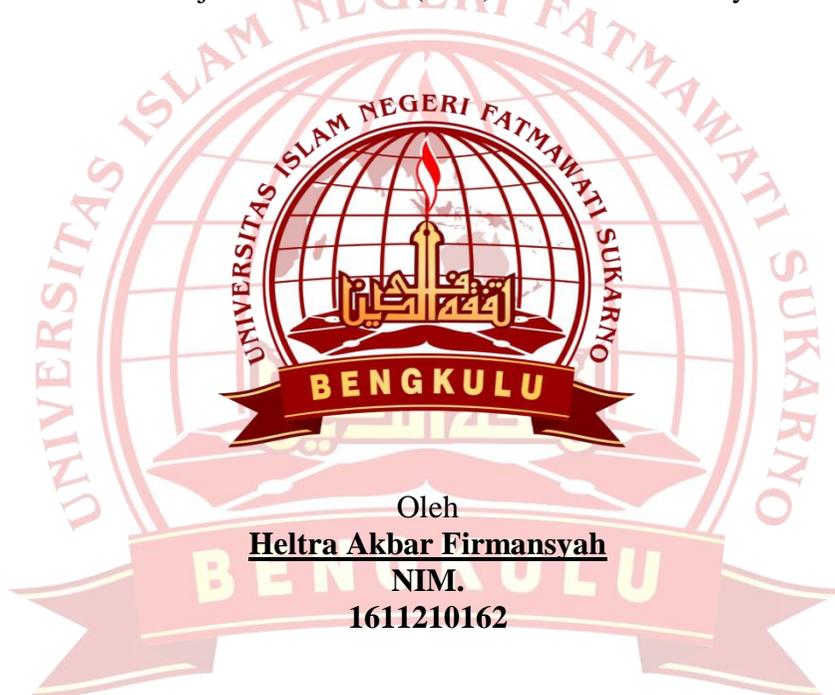


**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
REMAJA DALAM KELUARGA DI DESA TINGGI ARI  
KECAMATAN TANJUNG KEMUNING KABUPATEN  
KAUR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh  
**Heltra Akbar Firmansyah**  
NIM.  
**1611210162**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN TARBİYAH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
BENGKULU  
2023**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Rades (Fatah) Padang Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51172-51172- Faksimili (0736) 51271-51172  
Website: www.uinfaibengkulu.ac.id

**NOTA PEMBIMBING**

Hal: Skripsi Heltra Akbar Firmanssyah

NIM: 1611210162

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Soekarno

Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Penguji berpendapat bahwa Skripsi atas nama:

Nama : Heltra Akbar Firmanssyah

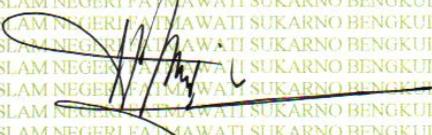
NIM : 1611210162

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
REMAJA-DALAM KELUARGA DI DESA TINGGI  
ARI KECAMATAN TANJUNG KEMUNING  
KABUPATEN KAUR

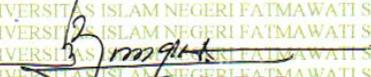
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Bengkulu, Desember 2022  
Pembimbing I, Penguji II

  
Dr. H. Zulkarnan .S.M.Ag

NIP.196005251987031001

  
Hengki satirno, M.Pd.I

NIP.199001242015031005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jalan Rarian Fitrah Pager Dewo Kota Bengkulu 38211  
Telepon: (0736) 51276-51171-51172 - Faksimili: (0736) 51171-51172  
Website: [www.uinfasbengkulu.ac.id](http://www.uinfasbengkulu.ac.id)

**PENGESAHAN PEMBIMBING**

Penguji I dan Penguji II, menyatakan Skripsi yang disusun oleh:

**Nama** : Heltra Akbar Firmansyah

**NIM** : 1611210162

**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam

**Jurusan** : Tarbiyah

**Fakultas** : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET**

**TERHADAP REMAJA DALAM KELUARGA DI**

**DESA TINGGI ARI KECAMATAN TANJUNG**

**KEMUNING KABUPATEN KAUR”** ini telah

dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran

Penguji I dan Penguji II. Oleh karena itu, Skripsi ini sudah

memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang

munaqasyah

Bengkulu, Desember 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. H. Zulkarnan, S.M.Ag**

**Hengki satrio, M.Pd.I**

**NIP. 196005251987031001**

**NIP. 199001242015031005**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jalan Raddi Fatah Padang Deroi Kaur Bengkulu 38211  
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172  
Website: www.uinfatsembengkulu.ac.id

**PENGESAHAN**

Skrripsi dengan judul **“DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP REMAJA DALAM KELUARGA DI DESA TINGGI ARI KECAMATAN TANJUNG KEMUNING KABUPATEN KAUR”** yang disusun oleh **Heltra Akbar Firmansyah, NIM: 1611210162** telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu pada hari Rabu Tanggal 31 Desember 2023 yang dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Ketua

Dr. H. Zulkarnan, S.M. Ag  
NIP. 196005251987031001

Sekretaris

Hengki satrino, M.Pd.I  
NIP. 199001242015031005

Penguji I

M. Hidayat urrahman, M.Pd.I  
NIP. 197805202007101002

Penguji II

Ahmad Svarifin, M. Ag  
NIP. 198308122018012001

Bengkulu, Desember 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Mus. Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Heltra Akbar Firmansyah

NIM : 1611210162

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga Di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademi.

Bengkulu, Januari 2022

Yang Menyatakan,



Heltra Akbar Firmansyah  
NIM. 1611210162

**MOTTO**

“Bila kesempatan menghampirimu janganlah di sia-siakan karena boleh jadi  
kesempatan itu tidak datang dua kali”

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heltra Akbar Firmansyah

NIM : 1611210162

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Remaja Dalam Keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. dengan ID : 1987374335. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 29% dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Januari 2023

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi

  
Dr. Edi Ansyah, M.Pd  
NIP. 197007011999031002



Yang Menyatakan

  
Heltra Akbar Firmansyah  
NIM 1611210162

### PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Kupersembahkan Kepada:

1. Kedua Orang Tuaku Tercinta Ayahanda Dan Ibunda, Yang Telah Mendidik Dan Membesarkanku Serta Senantiasa Mendo'akan Kesuksesanku.
2. Untuk Adikku Yang Selalu Memberikan Semangat Serta Dukungan Dalam Menyelesaikan Studiku.
3. Untuk Seluruh Keluarga Besarku Yang Selalu Mendo'akan Keberhasilanku.
4. Rekan-Rekan Seperjuangan Angkatan 2016 Yang Selalu Memberikan Motivasi Dan Semangat Bagiku
5. Teman-Teman KKN Dan Teman-Teman Magang Yang Selalu Memberikan Motivasi.
6. Rekan-Rekan Seperjuangan PAI 2016
7. Civitas Akademik Dan Almamater IAIN Bengkulu.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur” Sholawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan uswatun hassanah kita Rasullullah SAW. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghanturkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Musmulyadi, M. Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang selalu memberikan motivasi dan arahan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili M.Pd.I selaku ketua jurusan Tarbiyah yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Bapak Hengki Satrisno, M.Pd.I ketua Prodi Pendidikan Agama Islam dan selaku pembimbing II yang senantiasa sabar dan tabah dalam mengarahkan, membimbing dan memberikan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Dr. H. .Zulkarnain, S. M.Ag selaku Pembimbing I yang selalu membantu, mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen IAIN Bengkulu yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.
7. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak menghadapi kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Bengkulu, Januari 2022

Penulis



**Heltra Akbar Firmansvah**

NIM:1611210162

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori.....	8
1. gadget .....	11
2. Perilaku.....	15
2.Remaja.....	17
3.Keluarga .....	21
B. Penelitian Terdahulu .....	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	30
B. Setting Penelitian .....	31
C. Subyek dan Informan Data.....	31

D. Teknik Pengumpulan Data .....	32
E. Teknik Keabsahan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Wilayah .....	36
B. Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## ABSTRAK

Heltra akbar Firmansyah, 2021. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur*, Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Pembimbing I. Dr. H. Zulkarnain S. M.Ag. Pembimbing II. Hengki Satrisno. M.Pd.I

### **Kata Kunci : Dampak Penggunaan Gadget, Perilaku remaja**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan gadget pada remaja terhadap Perilaku dalam keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur?. Tujuan penelitian untuk mengetahui pola bagaimana penggunaan gadget pada remaja terhadap Perilaku dalam keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur?. Jenis penelitian yang digunakan *kualitatif deskriptif*, teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan teknik analisis yaitu reduksi data, penyajian data dan *Conclusion drawing* atau *Verification*. Hasil penelitian yang di dapat tentang Dampak gadget terhadap perilaku remaja, lebih banyak terlihat dampak negatif seperti remaja kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP daripada membuka buku. Apalagi saat ini sistem pembelajaran daring dimana rata-rata siswa memang memiliki HP. Remaja juga kurang peduli terhadap lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan terkadang terbiasa berkumpul membahas hal-hal viral yang ada dimedia. Bahkan berkumpul untuk membuat video bersama dan berjoget bersama. Para remaja sekarang lebih banyak menggunakan handphone dan banyak membicarakan hal-hal yang disebut viral dari pada membahas tentang pembelajaran. Remaja yang menggunakan gadget sejak lama dengan tujuan hanya untuk mengisi waktu luang, bahkan buat hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar. Bahkan gadget tidak pernah dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi, mereka hanya melewatkannya saja, tidak mengikuti. Hal ini tentunya menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan bagi masa depan anak, selain digunakan sebagai sarana hiburan tetapi banyak sekali unggahan-unggahan yang merusak moral dan perilaku anak. Hal ini tentunya diperlukan pengawasan bagi orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan media sosial, agar karakter dalam diri anak terjaga bermoral, beretika serta berakhlak mulia

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Al- Qur`an dan As-sunnah menjadi sumber utama sekaligus pedoman yang mengatur kehidupan umat islam di dunia. Namun demikian, kehidupan umat islam tidak semuanya mencerminkan isi al-qur`an dan as- sunnah. Melihat fonemena yang terjadi pada era globalisasi pada masa sekarang ini, kemajuan teknologi telah berkembang pesat. Seiring kemajuan teknologi yang berkembang pesat seperti gadget, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Perubahan pada masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial di masyarakat serta interaksi sosial dan lain sebagainya.<sup>1</sup>

Seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Qur`an surah

Dalam al-quran surah Lukman ayat 18-19:

---

<sup>1</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*,(Jakarta : Pt. Raja Gafindo Persada,2013), Hlm.333

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ

كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri.

وَأَقْبِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ

Dan sederhanaalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.”<sup>2</sup>

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang

---

<sup>2</sup>Agus Hidayatullah dkk, *Alwasim Al-Qur`an Tajwid Kode Transliterasi Per Kata Terjemah Per Kata*, (Bekasi : CIPTA Bagus Segara, 2013), hal. 412

membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>3</sup>Salah satu yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi baru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Dalam perkembangan gadget yang dulu cenderung dapat di miliki oleh kaum borjuis karena harganya yang relatif mahal saat itu, kini mulai dapat di miliki oleh siapa saja, karena harga gadget mulai beragam bahkan tukang becak pun memiliki gadget untuk berkomunikasi dengan pelanggannya. Era globalisasi memiliki pengaruh yang kuat di segala dimensi kehidupan masyarakat. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan sosial baik secara positif maupun negatif. Perkembangan teknologi membuat masyarakat terbentur di antara dua pilihan. Di satu pihak masyarakat menerima kehadiran teknologi, di pihak lain kehadiran teknologi modern justru

---

<sup>3</sup>Jaka Irawan & Leni Armayati, *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*, Dalam Jurnal An-Nafs, Vol.08 No.02 Tahun 2013, Hal. 32

menimbulkan masalah-masalah yang bersifat struktural yang merambah di semua aspek kehidupan masyarakat.

Kita semua menyadari bahwa perkembangan teknologi informasi akhir-akhir ini bergerak sangat pesat dan telah menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap tata kehidupan masyarakat di berbagai negara. Kemajuan bidang informasi membawa kita memasuki abad revolusi komunikasi. Bahkan ada yang menyebutnya sebagai ledakan komunikasi.

Segala hal yang bertemakan pembaharuan pasti memiliki nilai praktis akan terlepas dari baik buruknya dampak yang di timbulkan, khususnya terhadap anak. Maka kanak-kanak merupakan implemen pertama dalam proses penanaman nilai-nilai moralitas yang kedepanya akan membentuk jati dirinya kelak. Dalam masa ini terletak pokok-pokok perubahan kepintaran anak, pertumbuhan minat bakat anak, dan kepekaan akan dunia di dekelilingnya. Hal ini tentusaja tidak boleh di abaikan begitu saja, peran keluarga, komunikasi dan interaksi

antar keluarga dan peran lingkungan sekitar dalam membentuk karakter anak sangat di perlukan sekali. Sejak dini seharusnya anak-anak harus di biasakan untuk mempelajari nilai-nilai norma, supaya nilai-nilai moral tersebut terutama dalam hati nurani anak sehingga akan membentuk karakter yang baik bagi kepribadian anak itu sendiri.

Di era modern sekarang ini, dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat telah memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses informasi yang di inginkan dengan menggunakan berbagai media melalui gadget itu sendiri. Dengan kemudahan yang diberikan ini banyak sekali pengaruh yang baik maupun buruk bagi kehidupan masyarakat khususnya bagi anak-anak. Dengan kemudahan mengakses media elektronik, sekarang ini sangat jauh dari nilai-nilai moral keagamaan, ada pun sebagai alat mencari informasi.

Sebuah survey merilis penelitiannya, mengatakan bahwa hampir setengah dari pemakai ponsel dan

komputer berkomunikasi dengan teman dan berkomunikasi dengan teman dan berkomunikasi dengan keluarga meski sedang berada dalam satu rumah. Riset bertajuk *The Halifax Insurance Digital Home Index* itu mempublikasikan sekitar 22 juta orang atau sekitar 45% mengakui mereka menggunakan ponsel untuk menelpon, mengirim sms, menggunakan sosial media dan e-mail lebih sering daripada harus pergi ke ruang sebelah untuk mengobrol dengan anggota keluarga lainnya. Sedangkan, seperlima atau sekitar 22% dari survey itu lebih memilih untuk berbicara melalui telpon atau sosial media seperti facebook dan twiter dari pada bicara langsung.<sup>4</sup>

Anak-anak, remaja sampai orang tua pun mulai mempelajari dan menggunakan *gadget*. Tidak jarang kita temui ditengah jalan ada saja orang yang berjalan namun asyik berbicara sendiri, duduk tertawa sendiri, cemberut didepan layar. Richard Ling meneliti dengan kohesi dan

---

<sup>4</sup>G. Hendrastono. "Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial", Dalam *Journal Social*, Volume V No.2, September 2018, Hlm.13

ritual sosial dalam penggunaan, ditemukan kesimpulan bahwa handphone yang pada awalnya di peruntukan sebagai alat komunikasi, berkembang fungsinya sebagai alat hiburan, pada akhirnya dapat menyebabkan seseorang egois dan anti sosial saat menggunakannya. Fakta dari para peneliti teknologi seluler (studi tentang penggunaan hp diberbagai negara ), bahwa pengguna gadget lebih dekat dari orang lain dari jarak jauh dan mereka terbukti cenderung mengabaikan orang disekitar ketika mereka sedang asyik mengoperasikan perangkat elektronik tersebut. Sehingga ada motto mendekatlah yang jauh, menjauhlah yang dekat.<sup>5</sup>Psikolog Aric sigman menyatakan “meningkatnya waktu didepan layar gadget mengurangi interaksi sehingga memberikan konsekuensi negatif pada penggunaannya”. Pengaruh paparan layar

---

<sup>5</sup>Rr. Sukma Ayu Sukma Dewi Anggraini, “Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget 2013”, Dalam Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Uin Sunan Kalijaga

gadget untuk jangka panjang akan mengubah sirkuit otak anak-anak.<sup>6</sup>

Kehadiran gadget pada kebanyakan rumah tangga telah mengubah pola interaksi keluarga, sehingga tidak tercapai suatu rumah tangga yang harmonis menurut Daradjad (2009:37) bahwa keharmonisan suatu keluarga merupakan suatu keadaan dimana anggota keluarga tersebut menjadi satu dan setiap anggota menjalankan hak dan kewajibannya masing-masing, terjalin kasih sayang, saling pengertian, dialog dan kerjasama yang baik antara anggota keluarga. Dengan demikian keharmonisan keluarga tersebut merasakan kesejahteraan lahir dan batin

dikarenakan kurangnya komunikasi terhadap keluarga. Hanny Muchtar darta sebagai *emotional intelligence parenting consultant* merasa prihatin saat memperhatikan interaksi sebuah keluarga

---

<sup>6</sup>C.Budi Utomo, "Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di Sman 1 Semarang", Dalam *Journal Of Educational*, Volume Iv No.1, Januari 2015, Hlm 1

dalam suatu resto. Terlihat sang ayah dan kedua anak sibuk dengan laptopnya masing-masing sementara sang ibu sibuk dengan blackberrynya. Mereka bersama secara fisik tetapi tidak ada kebersamaan secara emotional karena masing-masing sibuk dengan gadgetnya bahkan anak tidak patuh dengan orang tua nya sendiri.<sup>7</sup> Padahal dalam Al-Qur`an banyak sekali ayat ang menerangkan keharusan berbuat baik terhadap orang tua. Hal itu menandakan bahwa peran dan kedudukan orang tua sangat tinggi dihadapan Allah SWT. Sehingga Rasullulah SAW. Bersabda :

وَعَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عُمَرَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا أَنَّكَ يَتَّصِلُ اللَّهُ بِهِمْ وَسَلَمًا لِرِضَا الْوَالِدَيْنِ سَخَطًا لِلْهَيْبَةِ سَخَطًا لِلْوَالِدَيْنِ أَخْرَجَهَا  
وَصَحَّحَهَا ابْنُ جَبْرٍ وَأَبُو الْحَكَمِ الْبَلْخَارِزْمِيُّ

Artinya, “Dari sahabat Abdullah bin Umar ra, dari Nabi Muhammad saw, ia bersabda, ‘Ridha Allah berada pada ridha kedua orang tua. Sedangkan murka-Nya berada

---

<sup>7</sup>J. Irawan,”Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja”, Dalam Journal System, Volume 8, No.2, Oktober 2013, Hlm.6

pada murka keduanya,” (HR At-Tirmidzi, Ibnu Hibban, dan Al-Hakim).<sup>8</sup>

Di Desa Tinggi Ari , kehadiran gadget sudah mempengaruhi anak-anak sampai remaja. Dimana yang awalnya perilaku remaja belum mengenal gadget yang dulunya aktif dalam bermain maupun belajar serta aktif dalam berkomunikasi dengan keluarga, kini telah mengalami kemerosotan nilai-nilai dalam diri remaja. Seperti halnya anak mulai mengabaikan perintah orang tua, meninggalkan kewajiban sholat lima waktu, konsentrasi anak untuk belajar mulai berkurang dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Kehadiran gadget pada ranah keluarga mengakibatkan kurangnya pola interaksi antara anak dan orang tua dalam keluarga. Sehingga sudah tidak ada lagi kehangatan dalam keluarga seperti, orang tua dan anak

---

<sup>8</sup> Pustaka Ilmu Sunni Salafiyah, HR At-tirmidzi Ibnu Hibban, dan Al-Hakim, “Ridho allah berada pada ridho orang tua Dikutip <https://www.laduni.id/post/read/58963/hadist-tentang-ridha-allah-tergantung-ridha-orang-tua>

<sup>9</sup>Observasi Awal Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur, 06 Januari 2020

jarang ngumpul bersama, jarang melakukan komunikasi secara langsung, ini Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Prilaku Remaja Dalam Keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur adalah masyarakat yang bekerja sebagai petani karet dan sawit yang berekonomian mencukupi segala kebutuhan, jadi tidak sulit untuk membelikan gadget kepada anak-anaknya dan ditambah dengan dukungan keluarganya yang memberikan kemudahan kepada anaknya dalam memiliki gadget.

Secara tidak langsung gadget telah memberikan pengaruh yang negatif terhadap remaja, dimana remaja yang seharusnya didalam lingkungan keluarga mendapat perhatian dengan saling berinteraksi antara orang tua dan anak kini dalam ranah keluarga gadget telah menjadi pengganti dari interaksi dalam keluarga tersebut.

Melihat fonemena tersebut, pengamatan yang dilakukan peneliti di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur dimana terdapat pengaruh

penggunaan gadget terhadap perilaku remaja sehingga akan memunculkan tindakan yang tidak diinginkan nantinya. Seperti banyak remaja yang memanfaatkan waktunya untuk bermain gadget hal ini bisa saja disebabkan oleh kurangnya interaksi antara orang tua dan anak yang mengakibatkan nilai moral dalam diri anak menjadi kurang akibat gadget. Maka perlu dilakukan penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur”.<sup>10</sup>

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di analisis, maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

---

<sup>10</sup>Observasi Awal Di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur, 06 Januari 2020

1. Banyak remaja memanfaatkan waktunya bermain gadget.
2. Kurangnya pola interaksi antara orang tua dan anak.
3. Kurangnya nilai moral dalam diri anak akibat gadget.
4. Remaja kurang bisa membagi waktu antara bermain gadget, bermain dengan sebayanya dan keluarga.
5. Kurangnya keharmonisan rumah tangga akibat gadget.
6. Gadget memiliki dampak positif namun juga memiliki dampak negatif hal tersebut menjadikan orang tua bisa memberikan batasan penggunaan gadget<sup>11</sup>

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak menjadi luas, maka penulis membatasi masalah yaitu tentang penggunaan gadget

---

<sup>11</sup> Willis, Sofyan S. 2011. *Konseling Keluarga (Family Counseling)*. Bandung: Alfabeta,  
<http://www.nuga.co/nuga-life/gadget-kini-sudah-jadi-wabah-penggangu.html>,  
diakses pada tanggal  
27 Agustus 2014 pukul 20.00 WIB

padaperilaku remaja ditinjau dari seringnya remaja menggunakan media sosial berdampak terhadap interaksi padakeluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan yaitu bagaimanapenggunaan gadget pada remaja terhadap Perilaku dalam keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat dampak penggunaan gadget padaremaja terhadap perilaku remaja dalam keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun akademis, sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian diharapkan dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi lingkungan keluarga.
- b. Memberikan inspirasi bagi anak remaja dan keluarga
- c. Dapat menjadi pribadi yang lebih baik.

### 2. Manfaat Akademis

#### a. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang ilmu lainnya dalam menggunakan gadget terhadap perilaku remaja yang baik dalam keluarganya.

#### b. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan dan membatasi penggunaan gadget untuk hal positif

## **G. Sistematika Penelitian**

BAB I Pendahuluan, pada BAB ini memaparkan tentang latar belakang, Identifikasi Masalah, Batasan

Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Dan Sistematika Penelitian.

BAB II Landasan Teori, pada BAB memaparkan tentang Penggunaan Gadget, Interaksi Sosial, Keluarga, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir.

BAB III Metode Penelitian, pada BAB ini memaparkan tentang Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan data, Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil penelitian, pada BAB ini memaparkan deskripsi wilayah penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup, pada BAB ini memaparkan kesimpulan dan saran

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penggunaan Gadget

##### 1. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan 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 perangkatnya.<sup>12</sup>

Menurut Swarnadwitya gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya

---

<sup>12</sup>Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam jurnal media komunikasi sosial keagamaan, Vol.17 No 2, November 2017, hal.318

perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “Kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus yang menyajikan teknologi yang baru bisa disebut gadget. Berikut beberapa jenis gadget yang sering digunakan di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Iphone adalah telephone yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan aple dan memiliki koneksi internet dan multimedia.
- b. Ipad adalah sebuah produk komputer tablet buatan aple, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan ipad touch dan iphone, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk

tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem informasi.

- c. Blackberry adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-*e gegas* (*push e-mail*), telepon seluler, sms, faksimili internet, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
- d. Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*).<sup>13</sup>

## 2. Manfaat Gadget

Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah dan berbagai macam

---

<sup>13</sup>Leni Armayati, Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja, Dalam Jurnal An-Nafs, Vol. 08 No.02 Tahun 2013, Hal. 32

teknologi yang berbasis pada teknologi elektronika. Dan yang lebih penting adalah alam bagaimana media baru tersebut berfungsi, terjadi pertukaran informasi. Alam interaktif mungkin dibuat oleh elemen komputer yang terhubung menjadi jaringan dan didukung peralatan seperti satelit.

Gadget merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar dan sebagai hiburan. Manfaat gadget lainnya yaitu dapat tersambung dengan internet. Gadget dapat berpengaruh positif dan negatif terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Apabila kegiatan belajar siswa terganggu dengan terlalu banyak bermain gadget maka akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Namun apabila siswa menggunakan gadget untuk menambah ilmu

pengetahuan disekolah dan tidak melupakan kewajiban seorang siswa untuk belajar, maka tidak akan berakibat pada menurunnya prestasi belajar. Dikatakan berakibat pada prestasi belajarnya karena, penggunaan gadget terlalu berlebihan dapat menyebabkan kerusakan pada mata siswa. Sehingga akan menghambat siswa dalam belajar.<sup>14</sup>

### 3. Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi gadget secara umum yaitu sebagai berikut :

#### a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju.

Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui

---

<sup>14</sup>Maya Mediana Rozalia, Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Dalam Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, Vol.5 N0.2, September 2017, Hal. 724

tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan handphone.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita 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.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun 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>15</sup>

## **B. Perilaku**

### **1. Pengertian Perilaku**

Perilaku adalah segenap manifestasi hayati individu dalam berinteraksi dengan lingkungan, mulai dari perilaku yang paling nampak sampai yang tidak nampak, dari yang dirasakan sampai yang tidak dirasakan. Perilaku merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya ). Sedangkan Perilaku merupakan suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan

---

<sup>15</sup>Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol.17 No.2, November 2017, Hal. 318-319

baik disadari maupun tidak. Perilaku adalah kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Pengertian ini dikenal dengan teori „S-O-R” atau “*Stimulus-Organism-Respon*”. Respon dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. Respon respondent atau reflektif. Adalah respon yang dihasilkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Biasanya respon yang dihasilkan bersifat relatif tetap disebut juga eliciting stimuli. Perilaku emosional yang menetap misalnya orang akan tertawa apabila mendengar kabar gembira atau lucu, sedih jika mendengar musibah, kehilangan dan gagal serta minum jika terasa haus.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol.17 No.2, November 2017, Hal. 320

b. *Operan Respon* *Respon operant* atau instrumental respon yang timbul dan berkembang diikuti oleh stimulus atau rangsangan lain berupa penguatan. Perangsang perilakunya disebut reinforcing stimuli yang berfungsi memperkuat respon. Misalnya, petugas kesehatan melakukan tugasnya dengan baik dikarenakan gaji yang diterima cukup, kerjanya yang baik menjadi stimulus untuk memperoleh promosi jabatan

## 2. Jenis-jenis perilaku

- a. Perilaku sadar, perilaku yang melalui kerja otak dan pusat susunan saraf.
- b. Perilaku tak sadar, perilaku yang spontan atau instingtif
- c. Perilaku tampak dan tidak tampak
- d. Perilaku sederhana dan kompleks,
- e. Perilaku kognitif, afektif, konatif, dan psikomotor.

## C. Remaja

## 1. Pengertian Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescene* yang berarti *to grow* atau *to grow maturity*. yaitu tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa istilah *adolescene* memiliki arti yang luas mencakup kematang mental ,emosional sosial dan fisikk. Pada masa atau pase in I sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karean tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga termasuk golongan dewasa atau tua.(dalam Ali.M dan Ansori.M, 2016

Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti DeBrun, mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa.

Menurut papalia dan olds, masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir

pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Menurut Adams dan Gullota, masa remaja meliputi usia antara 11 hingga 20 tahun. Adapun Hurlock membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan remaja akhir di bedakan Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.<sup>17</sup>

Menurut Bahtiar, remaja yaitu masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Masa ini relative panjang dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya, dan merupakan masa perkembangan individu yang paling banyak mengalami perubahan-perubahan fisik maupun psikis. Masa ini dikenal dengan masa pancaroba, masa stres dan sebagainya..<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan, ( Jakarta : PRENADAMEDIA Group, 2015), hal.220

<sup>18</sup>Bakhtiar, Psikologi Perkembangan, (Bengkulu:IAIN Bengkulu,2016), hal.17

## 2. Perkembangan Masa Remaja

Perkembangan remaja dapat dilihat sebagai berikut :

### a. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik tertinggi bagi manusia ada masa remaja dan akan berhenti setelah masa remaja selesai. Untuk wanita mencapai tinggi maximum pada umur 19 tahun, sedangkan untuk pria umur 21 tahun.

Masing-masing perubahan tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

a) Remaja mengalami pertumbuhan badan hingga mencapai ukuran normal orang dewasa, pertumbuhan ini paling cepat pada masa remaja awal.

b) Perubahan dalam proporsi badan terjadi tidak seimbang, ada yang relative cepat dibandingkan dengan yang lainnya. Masa

ini tingkah laku dan gerakannya lebih luwes.

- c) Perubahan tanda-tanda seks primer, yaitu yang berkaitan langsung dengan produksi. Bagi anak wanita perubahan tersebut ditandai dengan menarche/haid dan pada anak laki-laki mendapatkan palusir sehingga dapat menyebabkan ejakulasi pada waktu tidur lelap.
- d) Perubahan seks sekunder, berhubungan dengan ciri-ciri khas kelamin bagi laki-laki dan perempuan, sebagai contoh anak laki-laki tumbuh kumis, dan anak perempuan buah dadanya mulai membesar.<sup>19</sup>

#### b. Perkembangan Kognitif

Menurut piaget, seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam

---

<sup>19</sup>Bakhtiar, *Psikologi Perkembangan*, (Bengkulu:IAIN Bengkulu, 2016), 17

pandangan piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja kedalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting di banding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide ini.

Pada tahap ini, remaja juga telah mulai mampu berspekulasi tentang sesuatu, dimana mereka telah mulai membayangkan sesuatu yang diinginkan di masa depan. Perkembangan kognitif yang terjadi pada remaja juga dapat dilihat dari kemampuan seorang remaja untuk berpikir lebih logis. Remaja telah mulai mempunyai pola pikir sebagai peneliti, dimana mereka mampu membuat suatu perencanaan untuk mencapai suatu tujuan di masa depan.

c. Perkembangan kepribadian dan sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik , sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja ialah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses menjadi seseorang yang unik dengan peran perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya di banding orang tua.

Pada diri remaja, pengaruh lingkungan dalam menentukan perilaku diakui cukup kuat. Walaupun remaja telah mencapai tahap perkembangan kognitif yang memadai untuk menentukan tindakannya sendiri, namun penentuan diri remaja dalam berperilaku banyak

dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok teman sebaya.<sup>20</sup>

### 3. Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja

#### a. Pengertian Dampak

(KBBI 2010) Pengertian adalah benturan pengaruh di datangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya di peroleh orang tua mengnalkan gadget pada anak tetapi harus ingat terdapat dampak positif dahn negative

---

<sup>20</sup>Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, ( Jakarta :Prenadamedia Group, 2015), hal.231

Menurut ( Hardianto, 2013 mengatakan bahwa gadget memiliki dampak positif dan negative dampak tersebut antara lain;

b. Dampak positif penggunaan gadget

- 1, berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarkan sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa di batasi oleh kenyataan ).
2. melatih kecerdasan
3. meningkatkan rasa ercaya diri
4. mengembangkan kemampuan dan pola pikir anak/ remaja.

c. Dampak negatif penggunaan gadget

1. menurunnya konsentrasi belajar anak
2. membuat anak malas belajar dan beribadah
3. enurunan dalam kemampuan bersosialisasi
- 4 kecanduan gadget
5. dapat menimbul kan gangguan kesehatan
6. dapat mempengaruhi perilaku anak/remaja.

Menurut Suyanto, Remaja menggunakan gadget hampir setiap hari dirumah, dilingkungan bermain bahkan saat berada di kelas dalam suasana belajar. Remaja menggunakan gadget sebagian besar untuk bermain sosial media yang biasa digunakan oleh remaja yaitu *facebook*, *twiter*, *path*, dan *instagram*. Remaja menghabiskan waktu 1,5-3 jam setiap hari hanya untuk bermain sosial media seperti *facebook*, *twiter*, *path*, *instagram* dan *watsapp*.

Remaja cenderung akan gelisah jika berpisah dengan gadget, namun merasa biasa saja ketika ditinggal pergi orang tuanya. Jika hal ini dibiarkan terus menerus, orang tua akan kehilangan anak-anak mereka. Sementara remaja akan menjadi kecanduan dan lebih sayang pada gadgetnya. Penggunaan gadget secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan akan gadget jenis *smartphone* akan menyebabkan

remaja melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum atau mandi.<sup>21</sup>

#### **D. Keluarga**

##### **1. Pengertian Keluarga**

Menurut pandangan sosiologis keluarga dalam arti luas meliputi semua pihak yang mempunyai hubungan darah dan atau keturunan, sedangkan dalam arti sempit, keluarga meliputi orang tua dengan anak-anaknya. Ke dalam pengertian yang disebut terakhir masuk keluarga kandung(biologis) yang hubungannya bersifat tetap, yang oleh boll disebut *family of procreation*. Keluarga pun merupakan tempat berlindung, bertanya, dan mengarahkan diri bagi

---

<sup>21</sup>Muflih Dkk, *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*, Idea Nurshing Journal, Vol VIII No.1, 2017, hal 15-16

anggotanya(*family of orientation*) yang sifat hubungannya bisa berubah dari waktu ke waktu.<sup>22</sup>

Definisi tentang keluarga setidaknya dapat ditinjau berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu definisi struktural, definisi fungsional, dan definisi intersaksional.

1) Definisi Struktural, keluarga didefinisikan berdasarkan kehadiran atau ketidakhadiran anggota keluarga, seperti orang tua, anak, dan kerabat lainnya. Definisi ini memfokuskan pada siapa yang menjadi bagian dari keluarga. Dari perspektif ini dapat muncul pengertian tentang keluarga sebagai asal usul (*families of origin*), keluarga sebagai wahana melahirkan keturunan (*families of procreation*), dan keluarga batih (*extended family*).

---

<sup>22</sup>Subino Hadisubroto Dkk, Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal.20

2) Definisi Fungsional, keluarga didefinisikan dengan penekanan pada terpenuhinya tugas-tugas dan fungsi-fungsi psikososial. Fungsi-fungsi tersebut mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan emosi dan materi, dan pemenuhan peran-peran tertentu. Definisi ini memfokuskan pada tugas-tugas yang dilakukan oleh keluarga.

3) Definisi transaksional, keluarga didefinisikan sebagai kelompok yang mengembangkan keintiman melalui perilaku-prilaku yang memunculkan rasa identitas sebagai keluarga (family identity), berupa ikatan emosi, pengalaman historis, maupun cita-cita masa depan. Definisi ini memfokuskan pada bagaimana keluarga melaksanakan fungsinya.

Pada umumnya, fungsi yang dijalankan oleh keluarga seperti melahirkan dan merawat anak, menyelesaikan masalah, dan saling

perduli antar anggotanya tidak berubah substansinya dari masa ke masa. Namun, bagaimana keluarga melakukannya dan siapa saja yang lahirkan anak dan bervariasi di antara berbagai budaya.<sup>23</sup>

## 2. Fungsi Keluarga

Berdasarkan pendekatan budaya, keluarga sekurang-kurangnya mempunyai tujuh fungsi sebagai berikut :

### 1) Fungsi Biologis

Bagi pasangan suami istri, fungsi ini untuk memenuhi kebutuhan seksual dan mendapatkan keturunan.

### 2) Fungsi edukatif

Fungsi pendidikan mengharuskan setiap orang tua untuk mengkondisikan kehidupan keluarga menjadi situasi pendidikan sehingga terdapat proses saling belajar diantara

---

<sup>23</sup>Sri Lestari, *Psikologi Keluarga*, ( Jakarta : Kencana,2014) Hal.5

anggota keluarga. Dalam situasi ini orang tua menjadi pemegang peran utama dalam proses pembelajaran anak-anaknya, terutama di kala mereka belum dewasa. Kegiatannya antara lain melalui asuhan, bimbingan, contoh dan teladan. Tujuannya kegiatan ini ialah untuk membantu perkembangan kepribadian anak yang mencakup ranah afeksi, kognisi, dan skill.

### 3) Fungsi Religius

Fungsi religius berakitan dengan kewajiban orang tua untuk mengenalkan, membimbing, memberi teladan dan melibatkan anak serta anggota keluarga lainnya mengenai kaidah-kaidah agama dan perilaku keagamaan. Fungsi ini mengharuskan orang tua, sebagai seorang tokoh inti dan panutan dalam keluarga,

untuk menciptakan iklim keagamaan dalam kehidupan keluarganya.<sup>24</sup>

#### 4) Fungsi Protektif

Fungsi protektif (perlindungan) dalam keluarga ialah untuk menjaga dan memelihara anak serta anggota keluarga lainnya dari tindakan negatif yang mungkin timbul, baik dari dalam maupun dari luar kehidupan keluarga. Fungsi ini pun adalah untuk menangkal pengaruh kehidupan yang sesat pada saat sekarang dan pada masa yang akan datang.

#### 5) Fungsi Sosialisasi Anak

Fungsi sosialisasi berkaitan dengan mempersiapkan anak untuk menjadi anggota masyarakat yang baik. Dalam melaksanakan fungsi ini, keluarga berperan sebagai

---

<sup>24</sup>Subino Hadisubroto Dkk, Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal.20

penghubung antara kehidupan anak dengan kehidupan sosial dan norma-norma sosial sehingga kehidupan disekitarnya dapat dimengerti oleh anak, dan pada gilirannya anak dapat berpikir dan berbuat positif di dalam dan terhadap lingkungannya. Lingkungan yang mendukung sosialisasi anak antara lain ialah tersedianya lembaga-lembaga dan sarana pendidikan serta keagamaan.

#### 6) Fungsi Rekreatif

Fungsi ini tidak harus dalam membentuk kemewahan, serba ada, dan pesta pora, melainkan melalui penciptaan suasana kehidupan yang tenang dan harmonis didalam keluarga. Suasana rekreatif akan dialami oleh anak dan anggota keluarga lainnya apabila dalam kehidupan keluarga itu terdapat perasaan damai, jauh dari ketegangan batin, dan pada saat-saat tertentu memberikan

perasaan bebas dari kesibukan sehari-hari. Di samping itu, fungsi rekreatif dapat diciptakan pula di luar rumah tangga, seperti mengadakan kunjungan sewaktu-waktu ke tempat-tempat yang bermakna bagi keluarga.

#### 7) Fungsi Ekonomis

Fungsi ini menunjukkan bahwa keluarga merupakan kesatuan ekonomis. Aktivitas dalam fungsi ekonomis berkaitan dengan pencarian nafkah, pembinaan usaha, dan perencanaan anggaran biaya, baik penerimaan maupun pengeluaran biaya keluarga. Pelaksanakan fungsi ini oleh dan untuk keluarga dapat meningkatkan pengertian dan tanggung jawab bersama para anggota keluarga dalam kegiatan ekonomi. Pada gilirannya, kegiatan dan status ekonomi keluarga akan mempengaruhi, baik harapan orang tua

terhadap masa depan anaknya maupun harapan anak itu sendiri.<sup>25</sup>

### **E. Penelitian Relevan**

Agar teruji dan terbukti originalitas skripsi ini, perlu dikemukakan tulisan karya ilmiah yang telah ada sebelumnya. Setelah dikaji secara obyektif, terdapat beberapa kajian ilmiah yang dikemukakan oleh penulis, diantaranya :

1. Skripsi yang disusun Agung Prabowo, 2016, dengan judul “ *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta*”. Agung prabowo menjelaskan pengaruh gadget terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim akibat penggunaan gadget memiliki dampak negatif yang besar dalam keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan. Karena anak-anak menjadi pasif dalam

---

<sup>25</sup>Subino Hadisubroto Dkk, Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), Hal.22

berkomunikasi lebih cenderung bermain gadget, anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah.

a. Persamaan

- 1) Tingkat penelitan sama. Sama-sama meneliti pengaruh gadget dalam interaksi keluarga.
- 2) Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian sama yaitu penelitian kuantitatif.

b. Perbedaan

- 1) Subjek dalam penelitian ini yaitu anak sedangkan yang akan diteliti yaitu remaja.
- 2) Dalam penelitian ini mencakup keseluruhan pengaruh gadget diantaranya pengaruh dengan keagamaan, sosial, prilaku terhadap keluarga. Sedangkan penelitian yang akan diteliti terfokus prilaku dalam interaksi sosial keluarga saja.

2. Junita Gultom,2016, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Remaja*

*Di Desa Batunadua Kecamatan Pangaribuan  
Kabupaten Tapanuli Utara.*

a. Persamaan

1) Sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget anak remaja

b. Perbedaan

Dalam penelitian ini meneliti tentang interaksi sosial sedangkan yang akan diteliti hanya meneliti interaksi sosial keluarga.

3. Rr. Sukma Ayu Dewi Anggrahini, 2013, dengan judul “*Dinamika komunikasi keluarga pengguna gadget*”. Sukma Ayu menjelaskan bahwa gadget menjadi penghambat dan komunikasi keluarga menjadi berkurang, sejak menggunakan gadget anak menjadi susah diajak komunikasi.

a. Persamaan

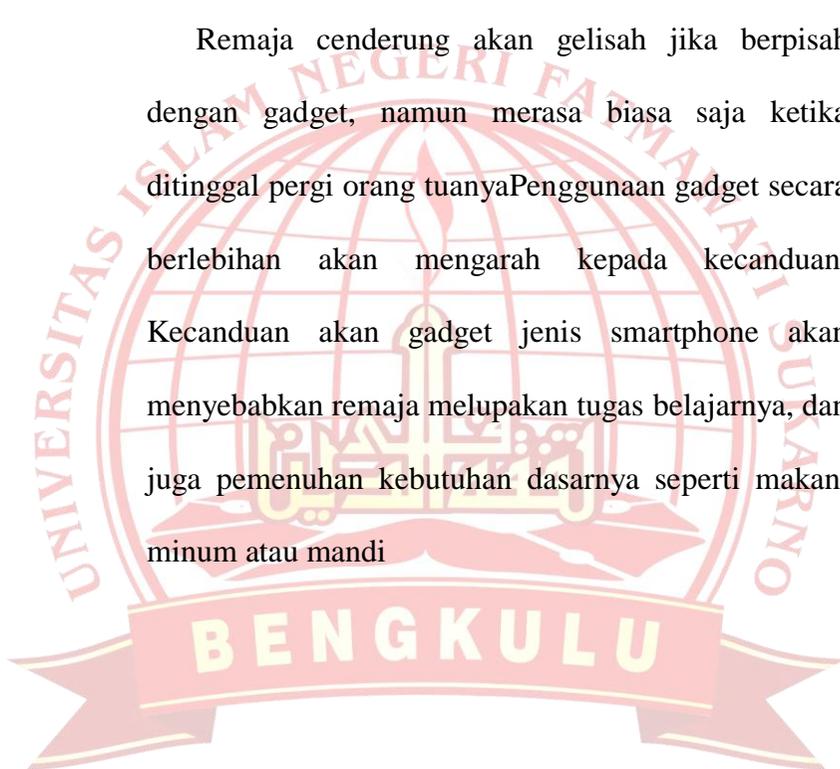
Sama-sama meneliti tentang gadget dalam keluarga

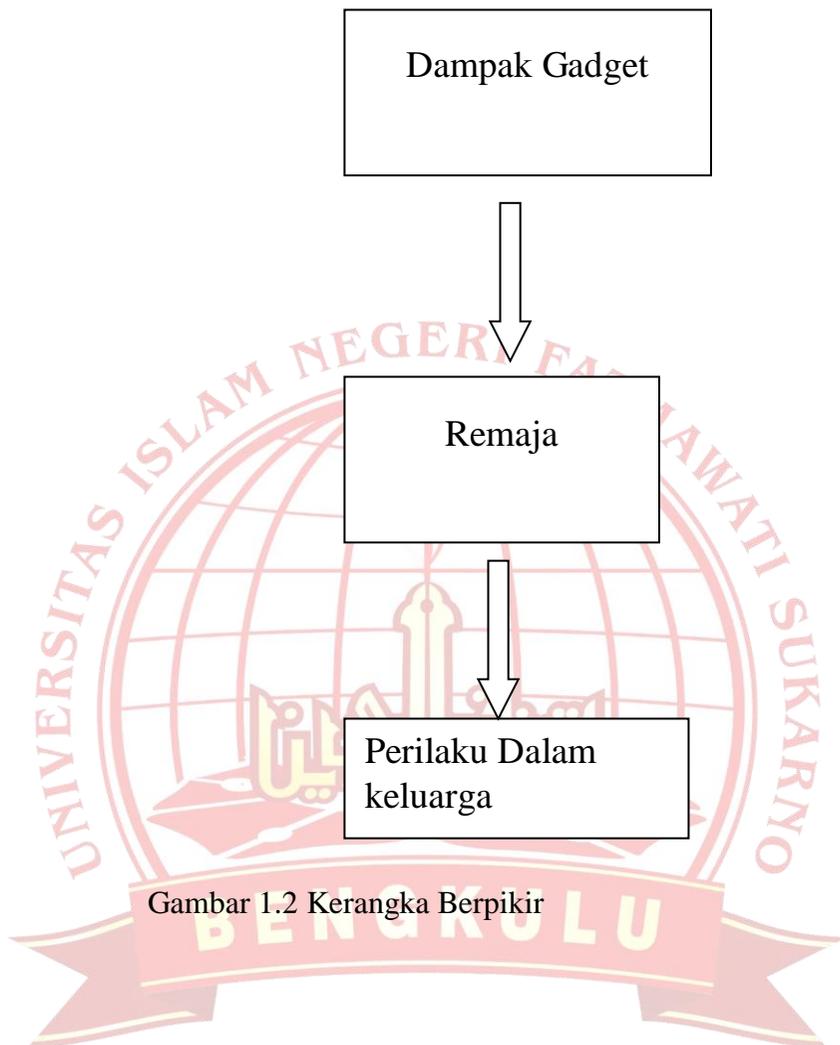
b. Perbedaan

- 1) Yang akan diteliti lebih terperinci yaitu pengguna gadget anak remaja dalam interaksi di keluarga.

#### F. Kerangka Berfikir

Remaja cenderung akan gelisah jika berpisah dengan gadget, namun merasa biasa saja ketika ditinggal pergi orang tuanya. Penggunaan gadget secara berlebihan akan mengarah kepada kecanduan. Kecanduan akan gadget jenis smartphone akan menyebabkan remaja melupakan tugas belajarnya, dan juga pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti makan, minum atau mandi





Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif: ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang (subjek) itu sendiri. Pendekatan ini langsung menunjuk latar dan individu-individu dalam latar itu secara keseluruhan; subjek penyelidikan, baik berupa organisasi ataupun individu, tidak dipersempit menjadi variabel yang terpisah atau menjadi hipotesis, tetapi dipandang sebagai bagian dari suatu keseluruhan.

Menurut Strauss menyatakan bahwa yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak diperoleh oleh alat-alat prosedur statistik atau alat-alat kuantifikasi lainnya. Hal ini dapat mengarah pada

penelitian tentang kehidupan, sejarah, perilaku seseorang atau hubungan-hubungan interaksional.<sup>26</sup> Dengan penelitian ini peneliti dapat mendeskripsikan perilaku *bullying* secara verbal yang terjadi pada siswa di sekolah.

Teori yang telah kami paparkan di atas dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengamati dan menganalisis fenomena tertentu dan tidak menutup kemungkinan juga ada hal-hal yang baru yang akan ditemukan di lapangan.

### **B. Setting Penelitian**

Tempat penelitian yaitu di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur sedangkan waktu penelitiannya dirancang mulai dari 20 Oktober 2020 - 6 Desember 2020. Adapun kronologi penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mengurus izin penelitian ke Sekolah, pada tanggal 21 Oktober 2021.

---

<sup>26</sup>Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz media, 2014), h. 15.

- 2) Melakukan survey ke tempat penelitian, pada tanggal 22 Oktober 2021.
- 3) Koordinasi dengan pihak sekolah tentang kegiatan penelitian yang akan dilakukan, pada tanggal 23 Oktober 2021.
- 4) Pengumpulan data observasi pada kegiatan pembelajaran di sekolah, pada tanggal 24- 25 November 2021
- 5) Penyusunan data hasil penelitian, pada tanggal 26- 5 Desember 2021.
- 6) Mengurus surat keterangan selesai penelitian dari pihak sekolah, pada tanggal 6 Desember 2021.

### **C. Subyek dan Informan Penelitian**

Subyek penelitian yang akan digali informasinya pada penelitian ini adalah orang tua, adapun yang bertindak sebagai informan adalah orang tua, tokoh masyarakat, kepala desa, teman sebaya dan remaja itu sendiri dengan cara interview secara langsung,

dokumentasi maupun observasi secara langsung pada informan tersebut.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data yang diperlukan penulis menggunakan berbagai teknik sesuai dengan masalah yang diteliti antara lain :

##### **1. Observasi**

Teknik Observasi adalah kegiatan mengamati dan mencermati serta melakukan pencatatan data atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian. Teknik observasi diharapkan dapat menjelaskan secara luas dan rinci tentang masalah-masalah yang dihadapi karena data observasi berupa deskripsi faktual, cermat, dan terinci mengenai keadaan lapangan, kegiatan manusia, dan sistem sosial, serta konteks tempat kegiatan itu terjadi.<sup>27</sup> Adapun hal yang diobservasi di

---

<sup>27</sup>Mahi M.Hikmat, Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra,( Yogyakarta : Graha Ilmu, 2011), Hal. 72

lapangan adalah akhlak remaja dalam interaksi sosial keluarga yang di pengaruhi oleh gadget.

2. Wawancara adalah data yang diperoleh peneliti dengan cara berhadapan langsung dan melakukan percakapan, dengan partisipan. Dalam melakukan wawancara, pertanyaan yang akan diajukan harus singkat dan jelas serta memberikan pertanyaan yang mudah dimengerti oleh narasumber. Narasumber yang akan diteliti pada penelitian ini meliputi orang tua dan remaja.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian adalah sumber informasi yang sangat

berguna bagi penelitian. Dokumen itu dapat berupa teks tertulis, artefacts, gambar, maupun foto.<sup>28</sup>

## E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Triangulasi Data

Triangulasi data, yakni pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data yang terkumpul untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data-data tersebut. Hal ini dapat berupa penggunaan sumber, metode penyidik dan teori.<sup>29</sup> Berbagai macam teknik tersebut cenderung menggunakan sumber, sebagaimana disarankan oleh Patton yang berarti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu data yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode

---

<sup>28</sup>Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*,( Jakarta : Kencana, 2014), Hal.391

<sup>29</sup>LexyJ. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Remaja Rosdakarya. 2017, h. 178.

kualitatif. Untuk itu keabsahan data dengan cara sebagai berikut:

- a. Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan data hasil wawancara
- b. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang secara umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.<sup>30</sup>

Tujuan yang ingin diketahui dari perbandingan ini adalah mengetahui alasan-alasan apa yang melatarbelakangi adanya perbedaan tersebut (jika ada perbedaan) bukan titik temu atau kesamaannya sehingga dapat dimengerti dan dapat mendukung validitas data.

## 2. Diskusi Teman Sejawat

Diskusi teman sejawat, yakni diskusi yang dilakukan dengan rekan yang mampu memberikan masukan ataupun sanggahan sehingga memberikan kemandirian terhadap hasil penelitian. Teknik ini digunakan agar peneliti dapat

---

<sup>30</sup>LexyJ. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*..... h. 179.

mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran serta memberikan kesempatan awal yang baik untuk memulai menjejaki dan mendiskusikan hasil penelitian dengan teman sejawat.<sup>31</sup> pemeriksaan sejawat melalui diskusi ini bersifat informal dilakukan dengan cara memperhatikan wawancara melalui rekan sejawat, dengan maksud agar dapat memperoleh kritikan yang tajam untuk membangun dan penyempurnaan pada kajian penelitian yang sedang dilaksanakannya.

#### **A. Teknik Analisa Data**

Analisis data merupakan suatu cara yang digunakan untuk menganalisis data, mempelajari, serta menganalisa data-data tertentu sehingga dapat diambil suatu kesimpulan yang kongkrit tentang persoalan yang diteliti dan yang sedang dibahas. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu:

##### **1. Reduksi Data**

---

<sup>31</sup>LexyJ. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*..... h. 182.

Menurut Sugiyono reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>32</sup>

## 2. Display Data (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka data selanjutnya adalah mendisplaykan data. Menurut sugiyono dalam penelitian kualitatif, penyajian dan bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sebagainya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>33</sup>

## 3. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi Kesimpulan

adalah berupaya untuk mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul, hipotesis dan

---

<sup>32</sup>Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*..... h. 247.

<sup>33</sup>Sugiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*..... h. 249.

sebagainya. Jadi dari data yang diperoleh dari awal hingga akhir.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Wilayah Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Desa Tinggi Ari

Desa Tinggi Ari adalah salah satu desa yang terletak di kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur.

Desa Tinggi Ari adalah sebuah desa Ex. Transmigrasi pada tahun 1980. Awalnya desa Tinggi Ari masih tergabung dengan desa Padang Leban. Dengan kegigihan tokoh muda serta mendapat dukungan kuat oleh para sesepuh, Desa Tinggi Ari berhasil memisahkan diri dari desa Padang Leban pada tahun 2005, tepatnya tanggal 12 November 2005 didefinisikan dan diresmikan oleh bapak bupati Kaur.

Desa Tinggi Ari dengan luas wilayah 13 KM<sup>2</sup> adalah wilayah pembukitan yang subur dan cocok untuk tanah perkebunan. Hal ini terbukti desa Tinggi Ari mempunyai hasil bumi yang melimpah dari hasil perkebunan, yang mayoritas desa Tinggi Ari adalah

karet dan persawahan. Dan semua itu tidak didukung oleh infrastruktur yang memadai terutama jalan dan irigasi yang sudah cukup bagus.<sup>34</sup>

Sejak tahun berdiri hingga tahun 2019, Desa Tinggi Ari sudah membangun beberapa fasilitas untuk menunjang dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat di bidang perekonomian, kesehatan, dan pelayanan umum. Beberapa bangunan dan fasilitas umum dibangun dengan bantuan dari pemerintahan dan swadaya masyarakat seperti kantor desa, balai desa, gedung PAUD, dll. Dari bidang sarana dan prasarana pemerintahan desa sudah membangun peningkatan akses jalan dan jembatan sedangkan dibidang pelayanan dan kesehatan, Desa Tinggi Ari sudah membangun pelayanan kesehatan masyarakat yaitu gedung polindes. Namun demikian, pembangunan di Desa Tinggi Ari harus tetap ditingkatkan dan dikembangkan dalam berbagai

---

<sup>34</sup>Sumber Data : Kantor Kepala Desa Tinggi Ari, diambil pada tanggal 15 april 2020

bidang agar kesejahteraan dan taraf hidup masyarakat desa menjadi lebih baik.

## 2. Letak Geografi dan Topografi Desa

Desa Tinggi Ari didalam wilayah kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu yang berbatasan dengan :

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Desa Tanjung Aur kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur.
- b. Sebelah timur berbatasan dengan desa Lungkang Kule.
- c. Sebelah selatan berbatasan dengan Desa Aur Ringit.
- d. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Kaur Tengah.<sup>35</sup>

Luas wilayah Tinggi Ari adalah 13 KM<sup>2</sup> dimana 65% berupa daratan yang bertopografi berbukit-bukit, dan 35% daratan dimanfaatkan untuk persawahan tadah hujan.

Keadaan iklim desa Tinggi Ari hampir sama dengan daerah lain di Indonesia, yaitu beriklim tropis

---

<sup>35</sup>Sumber Data : Kantor Kepala Desa Tinggi Ari, diambil pada tanggal 15 April 2020

dengan dua musim yakni musim panas yang berlangsung dari bulan januari hingga juli, dan musim hujan yang berlangsung di sekitar bulan agustus dan berakhir pada bulan desember. Kondisi iklim seperti ini sangat berpengaruh terhadap penghasilan para petani di daerah desa Tinggi Ari, karena mayoritas mata pencaharian masyarakat desa Tinggi Ari adalah petani sawit dan karet.<sup>36</sup>

### 3. Visi dan Misi Desa Tinggi Ari

#### 1) Visi Desa Tinggi Ari

Melayani Masyarakat Desa Tinggi Ari Secara Menyeluruh Demi Terwujudnya Desa Tinggi Ari Yang Maju, Mandiri, Sehat Dan Sejahtera.

**MAJU** :Masyarakat yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, agar setara dengan desa

---

<sup>36</sup>Sumber Data : Kantor Kepala Desa Tinggi Ari, diambil pada tanggal 15 April 2020

yang lainnya dan tidak tertinggal dengan desa lainnya.

**MANDIRI** :Masyarakat yang mampu mewujudkan kehidupan yang mengandalkan pada kekuatan dan kemampuan sendiri.

**SEHAT** :Masyarakat yang mampu mewujudkan kondisi sehat lahir dan batin.

**SEJAHTERA** :Masyarakat yang tercukupi kebutuhan pokok (sandang,pangan,papan).

## 2) Misi Desa Tinggi Ari

- a. Mengoptimalkan kinerja perangkat desa secara maksimal sesuai tugas pokok dan fungsi perangkat desa demi tercapainya pelayanan yang baik bagi masyarakat.
- b. Melaksanakan koordinasi antar mitra kerja.

- c. Meningkatkan sumber daya manusia dan memanfaatkan sumber daya alam untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.
  - d. Meningkatkan kapasitas kelembagaan yang ada di desa tinggi Ari.
  - e. Meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat
  - f. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa sumber mulya dengan melibatkan secara langsung masyarakat desa sumber mulya dalam berbagai bentuk kegiatan.
4. Demografi Desa Tinggi Ari

Berikut adalah gambaran berupa jumlah penduduk Desa Tinggi Ari dan tingkat satuan pendidikan masyarakat Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur. Tabel terlampir

Dari data jumlah penduduk tersebut, terdapat 1510 jiwa. Penduduk Desa Tinggi Ari ini mayoritas penduduk asli suku jawa, akan tetapi ada juga yang berasal dari Bengkulu Selatan, dan juga terdapat

sebagian kecil dari suku Sumatra Utara, dan Sumatra Barat, hal ini sangat berpengaruh terhadap rasa solidaritas dan kerjasama yang kuat antar sesama masyarakat. Hal ini terlihat apabila ada acara-acara baik pernikahan, hari-hari besar, dan musibah yang saling bergotong royong secara bersama-sama.<sup>37</sup>

## **B. Hasil Penelitian**

Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga di desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur, maka peneliti mengumpulkan data-data dimulai dengan, hal yang paling pertama yaitu observasi dan wawancara baik itu dengan orang tua, tokoh masyarakat, imam masjid maupun remaja. berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan orang tua, tokoh masyarakat, imam masjid maupun remaja terdapat beberapa dampak penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga di desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur. adapun pertanyaan wawancara dan hasil

---

<sup>37</sup>Hasil Observasi Di DesaTinggi Ari, 17 April 2020

observasi untuk mengetahui dampak penguanaangadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur maka peneliti mengelompokkan dalam beberapa hal yakni:

1. Apakah Bapak/Ibu mengetahui dampak dari gadget terhadap perilakuremaja

hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Enny sebagai berikut:

“Iya, saya mengetahui nya kebetulan anak saya juga menggunakan gadget dalam kesehariannya.”<sup>38</sup>

Hal ini juga di sampaikan oleh Ibu Zulia sebagaimana dengan hasil wawancara:

“Hmm.. saya mengetahui, namun hp sekarang sudah di anggap kebutuhan sehingga anak dibebaskan untuk bermain HP dan saya tidak terlalu mengetahui apa itu yang dilakukan.”<sup>39</sup>

Begitu juga dengan yang disampaikan oleh Ibu Yuli

Susanti dengan hasil wawancara:

“mengetahui. dihandphone anak saya banyak aplikasi permainan, ini yang biasa membuka anak saya,

---

<sup>38</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Enny, 21 November 2021

<sup>39</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Zulia, 21 November 2021

bahkan yang mendownload nya juga anak saya yang perempuan itu”<sup>40</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak

Arzoni dengan hasil wawancara:

“Mengetahui namun Tidak tahu dampak secara khusus, tapi saya sering mendengarnya bermain game yang membuat mereka lupa waktu.”<sup>41</sup>

Ditegaskan lagi oleh pendapat Bapak Markoni berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Sama, saya mengetahui dan juga tidak tahu apa saja yang mereka lakukan dengan gadget mereka, tetapi saya sering mendengarnya bermain.”<sup>42</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan Sosmi Hariani yang menyatakan bahwa:

“Iya, saya tahu.. kebetulan saya juga terkadang juga membuka aplikasi-aplikasi yang ada di gadget tersebut, sekedar hiburan saja sih.”<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Susanti, 22 November 2021

<sup>41</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Arzoni, 22 November 2021

<sup>42</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Markoni, 22 November 2021

<sup>43</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Sosmi, 22 November 2021

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tentang apakah orang tua mengetahui atau tidak apa itu dampak gadget dapat disimpulkan bahwa ada beberapa orang tua yang mengetahui, bahkan ada juga yang menggunakan media ini. Namun ada juga orang tua yang hanya sekedar tahu saja atau sekedar sering mendengarnya saja. Selanjutnya peneliti ingin melihat apakah orang tua mengetahui bahwa remaja menggunakan gadget. Berikut berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Bapak Miharmen yang menyatakan bahwa:

“Iya, saya mengetahui.. karena saya kan tinggal di daerah sekitar sini saya sering melihat siswa menggunakan gadget untuk bermain game.

Hal ini juga di sampaikan oleh Bapak Arzoni sebagaimana dengan hasil wawancara:

“Tahu, mereka sering menggunakan gadget bersama teman-teman mereka. Istilah anak sekrang mabar. Nonton bareng”<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Arzoni, 23 November 2021

Begitu juga dengan yang disampaikan oleh

Ibu Yuli Susanti dengan hasil wawancara:

“Wah, kalau remaja ini rata-rata menggunakan gadget ini, karena apalagi sistem daring saat ini, anak-anak lebih banyak menggunakan handphone”<sup>45</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Enny dengan hasil wawancara:

“Iya, anak-anak sekarang semenjak pembelajaran secara daring jadi orang tua membelikan hp untuk kegiatan sistem belajar. Jadi saya ada melihat anak memiliki aplikasi gamede Hp nya”<sup>46</sup>

Ditegaskan lagi oleh pendapat Ibu Toronayati berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Rata-rata anak sekarang menggunakan gadget ini.”<sup>47</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan

Sosmi Hariani yang menyatakan bahwa:

---

<sup>45</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Susanti, 23 November 2021

<sup>46</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Enny, 23 November 2021

<sup>47</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Toronayati, 24 November 2021

“Iya, saya tahu.. karena saya ada melihat status hp wali murid yang saya simpan nomornya, ada video anaknya yang sekolah di ini yang sedang menggunakan gadget seperti main tiktok

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tentang pengetahuan guru bahwa remaja menggunakan gadget dapat disimpulkan bahwa orang tuamengetahuinya, bahkan kata salah satu orang tua mengatakan bahwa rata-rata remaja sekarang menggunakan gadget ini.

### **1) Dampak Gadget Terhadap Perilaku Remaja**

Setiap penggunaan segala sesuatu pasti memiliki dampak, baik dampak positif maupun negatif, begitu juga dengan gadget. Peneliti ingin melihat pendapat orang tua tentang ada atau tidak dampak gadget terhadap perilaku remaja. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Bapak Miharmen yang menyatakan bahwa:

“Tentunya ada dampaknya terhadap perilaku remaja, salah satunya seperti anak lebih sering

membuka aplikasi bermain atau menggunakan media sosial daripada belajar.”<sup>48</sup>

Hal ini juga di sampaikan oleh Ibu Zulia sebagaimana dengan hasil wawancara:

“Ada dampaknya, tetapi lebih kedampak negatif terhadap perilaku remaja, karena seperti yang kita tahu bahwa gadget sangat erat dengan media sosial yang isinya beraneka ragam aplikasi, remaja dengan ego yang tinggi rata-rata belum bisa membedakan yang mana yang baik dan mana yang tidak baik”<sup>49</sup>

Begitu juga dengan yang disampaikan oleh Ibu Yuli Susanti dengan hasil wawancara:

“Dampaknya itu pasti ada terhadap perilaku remaja, seperti yang saya lihat remaja lebih banyak menggunakan handphone daripada membuka buku pelajaran, apalagi ditambah saat ini pembelajaran daring yang memang menggunakan handphone”<sup>50</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Arzoni dengan hasil wawancara:

“Dampaknya yaa.. remaja apabila sudah menggunakan gadget pasti membuka media sosial yang bermusik dan video itu sering melawan, seperti anak saya sendiri apabila

---

<sup>48</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Miharmen, 27 November 2021

<sup>49</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Zulia, 27 November 2021

<sup>50</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Susanti, 27 November 2021

disuruh untuk melakukan sesuatu, jadinya sering menunda-nunda dulu”<sup>51</sup>

Ditegaskan lagi oleh pendapat Bapak Markoni berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Dampaknya kalau yang saya lihat yaitu remaja sekarang sering berkumpul dengan memegang hp masing-masing, terkadang berkata tentang berita viral seperti itu. Remaja sekarang berkumpul bukannya membahas tentang pembelajaran”<sup>52</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan Sosmi Hariani yang menyatakan bahwa:

“Ada dampaknya, tetapi lebih banyak ke dampak negatifnya, kadang saya melihat anak berkumpul membuat video yang joget-joget berkelompok dan direkam di HP sambil tertawa.”<sup>53</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa para orang tua lebih banyak melihat dampak negatif perilaku remaja yang menggunakan gadget, remaja kurang dalam belajar, lebih banyak

---

<sup>51</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Arzoni, 27 November 2021

<sup>52</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Markoni, 28 November 2021

<sup>53</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Sosmi, 28 November 2021

memainkan HP daripada membuka buku. Apalagi saat ini sistem pembelajaran daring dimana rata-rata siswa memang memiliki HP. Siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan terkadang terbiasa berkumpul membahas hal-hal viral yang ada di media sosial. Bahkan berkumpul untuk membuat video bersama dan berjoget bersama. Disini juga sudah menjawab pertanyaan tentang pendapat guru tentang perubahan perilaku remaja karena sering menggunakan media sosial.

Saat ini pembelajaran dilakukan secara daring atau online, sehingga kedekatan antara guru dan siswa menjadi berkurang. Tidak seperti interaksi apabila bertemu tatap muka disekolah. Disini peneliti ingin mengetahui bagaimana kedekatan guru dengan siswa disekolah. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Bapak Miharmen yang menyatakan bahwa:

“Kalau masa pandemi ini kami jarang bertemu dan berinteraksi di sekolah, terkadang saja karena datang ke sekolah secara shif atau bergantian”<sup>54</sup>

Hal ini juga di sampaikan oleh Bapak Arzoni  
sebagaimana dengan hasil wawancara:

“Biasanya kalau dulu aktif tatap muka saya akrab dengan para siswa, tetapi semenjak ada wabah corona jadinya tidak sering bertemu”<sup>55</sup>

Begitu juga dengan yang disampaikan oleh

Ibu Yuli Susanti dengan hasil wawancara:

“Hmm.. dekat kalau waktu disekolah, kalau disekitar rumah jarang, karena sepertinya anak-anak agak malu”<sup>56</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu

Enny dengan hasil wawancara:

“Tidak terlalu dekat, tetapi kami sedikit akrab saat kegiatan pembelajaran berlangsung, tetapi untuk saat ini tidak tatap muka, jadi Cuma berinteraksi lewat handphone”<sup>57</sup>

---

<sup>54</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Miharmen, 29 November 2021

<sup>55</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Arzoni, 29 November 2021

<sup>56</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Susanti, 29 November 2021

<sup>57</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Enny, 29 November 2021

Ditegaskan lagi oleh pendapat Ibu Toronayati berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“kedekatan lumayan akrab, karena kan saya tinggal di daerah sini, jadi kalau disekolah terkadang anak-anak merasa sama halnya seperti dilingkungan rumah .”<sup>58</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan Sosmi Hariani yang menyatakan bahwa:

“Saat ini berinteraksi susah karena masa pandemi pembelajaran dilakukan secara daring, jadi hal ini membuat batasan kedekatan antara siswa dan guru.”<sup>59</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan tentang kedekatan antara guru dan siswa para guru menyatakan bahwa semenjak masa pandemi covid-19 dimana pembelajaran dilakukan secara daring jadi interaksi antara guru dan siswa terbatas, berbeda saat pembelajaran secara tatap muka. Penggunaan media sosial tik tok yang dilakukan oleh siswa dengan membuat berbagai

---

<sup>58</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Toronayati, 29 November 2021

<sup>59</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Sosmi, 30 November 2021

macam video yang kreatif, bagaimana tanggapan guru tentang hal tersebut. Disini peneliti juga melakukan wawancara tentang setujuah guru bahwa media sosial membuat siswa mampu membuat video yang kreatif. Adapun hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Miharmen yang menyatakan bahwa:

“Setuju, karena tidak mudah membuat video atau mengedit video secara kreatif”<sup>60</sup>

Hal ini juga di sampaikan oleh Bapak Arzoni sebagaimana dengan hasil wawancara:

“Bisa dibilang setuju bisa juga tidak sih, tentunya apapun itu ada dampak positif dan negatifnya iya kan,, mungkin dari segi positif iya anak mampu membuat video secara kreatif, tapi dari segi negatifnya, video yang dibuat oleh anak tidak berfaedah”<sup>61</sup>

Begitu juga dengan yang disampaikan oleh Ibu Yuli Susanti dengan hasil wawancara:

“Setuju sih kalau anak-anak kreatif dalam membuat video, karena tidak semua orang mampu mengkreasikan video yang enak dilihat, saya saja tidak bisa ngeditnya”<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Miharmen, 30 November 2021

<sup>61</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Arzoni, 30 November 2021

<sup>62</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Susanti, 1 Desember 2021

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu

Enny dengan hasil wawancara:

“Setuju, tetapi alangkah baiknya video yang dibuat oleh anak/siswa tersebut video yang bermanfaat untuk orang banyak, tidak hanya untuk kesenangan mereka semata”<sup>63</sup>

Ditegaskan lagi oleh pendapat Ibu Toronayati berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Saya setuju seperti yang disampaikan oleh ibu Enny, karena saya melihat anak/siswa terkadang hanya mengedit video yang merupakan foto-foto mereka, artinya hal tersebut hanya untuk kesenangan mereka semata.”<sup>64</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan Sosmi Hariani yang menyatakan bahwa:

“Video yang dibuat oleh anak-anak memang kreatif, tetapi alangkah baiknya apabila video tersebut misalnya tentang pembelajaran yang dijadikan ilmu pengetahuan bagi yang menonton.”<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Enny, 1 Desember 2021

<sup>64</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Toronayati, 1 Desember 2021

<sup>65</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Sosmi, 1 Desember 2021

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada para guru tentang tanggapan guru penggunaan tik tok dapat membuat siswa kreatif dalam membuat video dapat disimpulkan bahwa guru setuju kalau penggunaan aplikasi tik tok dapat membuat anak kreatif dalam membuat video, tetapi para guru memberikan saran agar pembuatan video tersebut tidak sekedar untuk kesenangan semata tetapi dapat bermanfaat bagi orang yang menonton, atau video yang berfaedah. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui pendapat guru tentang gadget layak digunakan oleh siswa. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Enny sebagai berikut:

“Kalau menurut saya tidak, karena seperti yang kita ketahui bahwa dalam pembuatan akun tik tok diperlukan usia bagi pengguna, tetapi terkadang akun yang digunakan oleh siswa itu merupakan akun di hp orang tuanya.”<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Enny, 2 Desember 2021

Hal ini juga di sampaikan oleh Ibu Zulia  
sebagaimana dengan hasil wawancara:

“Tidak, karena terkadang isi atau video konten yang ada di aplikasih tidak semuanya baik.”<sup>67</sup>

Begitu juga dengan yang disampaikan oleh  
Ibu Yuli Susanti dengan hasil wawancara:

“Belum pantas, karena didalam tik tok terdapat orang dari mana-mana, bahkan orang luar negeripun juga banyak, sedangkan untuk anak sekolah dasar belum bisa menentukan yang mana yang benar dan yang salah”<sup>68</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak  
Arzoni dengan hasil wawancara:

“Tidak, sebaiknya penggunaan aplikasi game ini tidak digunakan oleh anak sekolah dasar, karena anak sekolah dasar itu masih rentan terhadap pengaruh lingkungan.”<sup>69</sup>

Ditegaskan lagi oleh pendapat Bapak Markoni  
berdasarkan wawancara yang telah dilakukan sebagai  
berikut:

---

<sup>67</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Zulia, 2 Desember 2021

<sup>68</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Yuli Susanti, 2 Desember 2021

<sup>69</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Arzoni, 3 Desember 2021

“Tidak, makanya orang tua perlu mengawasi penggunaan handphone yang digunakan oleh anaknya, tidak hanya aplikasi tik tok saja.”<sup>70</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan

Sosmi Hariani yang menyatakan bahwa:

“Tidak, karena penggunaan aplikasi lebih banyak memiliki efek negatif, terutama siswa sekolah dasar, karena pada masa sekolah dasar ini anak belum bisa memilih atau menentukan yang mana yang baik dan yang buruk.”<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru di desa Tinggi Ari tentang penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja, para orang tua menyatakan tidak pantas, karena untuk siswa diusia sekolah masih sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan, belum lagi saat untuk remaja belum mampu membedakan yang mana yang baik dan yang buruk, sedangkan didalam aplikasi tentunya memiliki dampak positif dan negatif.

Para guru juga memperhatikan bahwa siswa sekarang lebih banyak menggunakan handphone

---

<sup>70</sup>Hasil wawancara dengan Bapak Markoni, 3 Desember 2021

<sup>71</sup>Hasil wawancara dengan Ibu Sosmi, 3 Desember 2021

dimana sekarang memang pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan handphone, tetapi terkadang siswa menjadikan handphone bukan hanya untuk pembelajaran, tetapi mengetahui berita-berita yang viral yang ada di tik tok. Siswapun lebih banyak membicarakan hal-hal yang disebut viral di tik tok daripada membahas tentang pembelajaran. Belum lagi tingkah para siswa yang berkumpul membuat video bersama dengan musik dan bergoyang mengikuti tren, siswa hanya memahami bahwa itu untuk kesenangan semata. Para guru berharap agar sebaiknya aplikasi tik tok digunakan sebagai media yang mampu memberikan ilmu pengetahuan bagi siswa, begitu juga dengan video yang siswa buat, alangkah baiknya membuat video yang memberikan ilmu pengetahuan sehingga bermanfaat bagi orang banyak.

Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara kepada para remaja yang menggunakan gadget. Wawancara

dilakukan kepada 12 remaja, wawancara awal yang dilakukan dengan menanyakan terlebih dahulu apakah remaja tersebut mengetahui atau menggunakan gadget, adapun hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Rafifah yaitu sebagai berikut dengan hasil wawancara:

“Iya, saya menggunakan gadget untuk membuka media sosial, saya sudah menggunakan tik tok hmm kira-kira setahun”<sup>72</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Zahwa dengan paparan sebagai berikut:

“Tahu, karena saya menggunakan gadget sudah lama.”<sup>73</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Lathifah dengan hasil wawancara:

“Tahu, kalau tidak menggunakan gadget gak kren, memang lagi banyak yang menggunakan, teman-teman saya juga sering menggunakan gadget untuk membuka aplikasi-aplikasi”<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup>Hasil wawancara dengan Rafifah (Siswa), 4 Desember 2021

<sup>73</sup>Hasil wawancara dengan Zahwa (siswa), 4 Desember 2021

<sup>74</sup>Hasil wawancara dengan Latifah (siswa), 4 Desember 2021

Sedikit tambahan yang diberikan oleh Valesa dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Tahu, saya juga menggunakan gadget, saya menggunakan gadget untuk membuka aplikasi karena tik tok sangat menghibur, saya menggunakan tik tok sudah lama, tapi dulu pakai hp ibu, kalau sekarang saya sudah dibelikan hp sendiri.”<sup>75</sup>

Begitu juga yang disampaikan oleh Saqila dengan hasil wawancara:

“Iya, saya menggunakan gadget, adek saya juga punya, kami sudah lama menggunakan gadget”<sup>76</sup>

Begitu juga dengan jawaban yang diberikan oleh Jopitanio yang mengatakan:

“Iya tahu, saya juga ada aplikasi tik tok, tetapi tidak selalu saya buka, kadang-kadang saja.”<sup>77</sup>

Selain tu terdapat juga jawaban yang diberikan oleh Arif Hidayat dengan hasil wawancara:

“Tahu, tapi saya jarang menggunakan.. hanya sesekali, saya lebih suka buka game online”<sup>78</sup>

---

<sup>75</sup>Hasil wawancara dengan Valesa (siswa), 4 Desember 2021

<sup>76</sup>Hasil wawancara dengan Saqila (siswa), 4 Desember Juli 2021

<sup>77</sup>Hasil wawancara dengan Jopitanio (siswa), 4 Desember 2021

<sup>78</sup>Hasil wawancara dengan Arif Hidayat (siswa), 4 Desember 2021

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan bahwa semua remaja yang dijadikan informan mengetahui dan menggunakan gadget, dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa sudah menggunakan gadget sejak lama, tetapi untuk siswa laki-laki mereka sedikit jarang menggunakan, karena mereka lebih suka menggunakan game online. Selain itu peneliti ingin mengetahui apakah siswa pernah membuat video atau hanya sekedar melihat konten saja sebagai hiburan. Berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan Anida sebagai berikut:

“Suka buat video juga, dan kalau untuk tema yang sering saya juga melihat dari teman-teman, jadi saya mengikuti.”<sup>79</sup>

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan M.

Indra yang menyatakan bahwa:

“Kalau untuk buat video sendiri tidak, tetapi kalau ada teman yang membuat video, saya sering ikut, untuk seru-seruan”<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup>Hasil wawancara dengan Anida (siswa), 5 Desember 2021

<sup>80</sup>Hasil wawancara dengan M. Indra (siswa), 5 Desember 2021

Begitu juga dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Meylisa yang memberikan jawaban:

“Sering mencoba buat, tapi kadang kalau jelek tidak diupload, karena malu. Untuk tema yang digunakan saya melihat yang sedang tren, apabila saya suka juga musiknya, maka saya mencoba buat videonya”<sup>81</sup>

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan Fahri Efendi yang menyatakan bahwa:

“Tidak pernah saya buat video, saya lebih suka nonton kontennya saja yang ada di tik tok, karena saya orangnya tidak bisa, malu. Untuk hiburan saja”<sup>82</sup>

Jawaban hasil wawancara dengan Lathifah sebagai berikut:

“Kadang-kadang membuat video, kalau sendirian saya sekedar mengedit di tik tok, untuk video ram-rame sering ditik tok teman saya”<sup>83</sup>

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan bahwa tidak semua infroman siswa pernah membuat

---

<sup>81</sup>Hasil wawancara dengan Meylisa (siswa), 5 Desember 2021

<sup>82</sup>Hasil wawancara dengan Fahri Efendi (siswa), 6 Desember 2021

<sup>83</sup>Hasil wawancara dengan Lathifah (siswa), 6 Desember 2021

video ada yang sering membuat saja, tetapi tidak di upload karena malu, sekedar suka membuat video saja, kebanyakan siswa lebih suka membuat video apabila berkumpul atau bersama, bahkan yang laki-laki juga ikut kalau bersama. Untuk dalam pemilihan tema, siswa melihat berdasarkan konten yang populer, apabila tema konten tersebut banyak disukai, maka para siswapun berupaya mencoba membuat video dengan tema tersebut juga.

Peneliti juga melakukan wawancara mengenai tujuan siswa dalam membuat video tik tok, adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan Rafifah yaitu sebagai berikut:

“saya membuat video tik tok untuk hiburan saja”<sup>84</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Zahwa dengan paparan sebagai berikut:

“apa ya, untuk hiburan saja dikala bosan.”<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup>Hasil wawancara dengan Rafifah (Siswa), 6 Desember 2021

Hal serupa juga disampaikan oleh Lathifah dengan hasil wawancara:

“Ikut-ikut saja sih, karena teman-teman saya banyak yang buat video tik tok, saya juga ikut bahkan sering bertanya kepada teman bagaimana cara mereka mengeditnya”<sup>86</sup>

Sedikit tambahan yang diberikan oleh Valesa dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Untuk mengisi waktu luang saja, kalau sudah belajar saya bosan, cari hiburan di tik tok”<sup>87</sup>  
Begitu juga yang disampaikan oleh Saqila

dengan hasil wawancara:

“Untuk berkumpul sama teman, sama-sama membuat video”<sup>88</sup>

Berdasarkan observasi tentang tujuan membuat video siswa memberikan jawaban bahwa untuk mengisi waktu luang, bahkan buat hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar. Selain membuat video tpeneliti juga ingin mengetahui apakah siswa

---

<sup>85</sup>Hasil wawancara dengan Zahwa (siswa), 6 Desember 2021

<sup>86</sup>Hasil wawancara dengan Latifah (siswa), 7 Desember 2021

<sup>87</sup>Hasil wawancara dengan Valesa (siswa), 7 Desember 2021

<sup>88</sup>Hasil wawancara dengan Saqila (siswa), 7 Desember 2021

menggunakan media sosial sebagai media belajar/edukasi. Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Anida sebagai berikut:

“Tidak, kalau untuk belajar saya lebih banyak buka youtube atau google.”<sup>89</sup>

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan M. Indra yang menyatakan bahwa:

“Tidak, kalau media untuk belajar buka goggle”<sup>90</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Meylisa yang memberikan jawaban:

“Terkadang memang ada konten tentang belajar, tapi sekedar lewat saja saya lihat, tidak saya ikuti”<sup>91</sup>

Hasil wawancara selanjutnya yaitu dengan Fahri Efendi yang menyatakan bahwa:

“Tidak, saya kalau belajar ada yang bingung, saya tanya mbah google”<sup>92</sup>

---

<sup>89</sup>Hasil wawancara dengan Anida (siswa), 7 Desember 2021

<sup>90</sup>Hasil wawancara dengan M. Indra (siswa), 8 Desember 2021

<sup>91</sup>Hasil wawancara dengan Meylisa (siswa), 8 Desember 2021

<sup>92</sup>Hasil wawancara dengan Fahri Efendi (siswa), 8 Desember 2021

Jawaban hasil wawancara dengan Lathifah sebagai berikut:

“Tidak, saya lebih suka belajar di youtube”<sup>93</sup>

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada para remaja tentang penggunaan gadget sebagai media belajar/edukasi, semua informan menjawab bahwa gadget tidak dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi, mereka hanya melewatkannya saja, tidak mengikuti. Para siswa lebih banyak menggunakan google dan youtube untuk belajar. Peneliti juga memberikan instrumen wawancara tentang ada atau tidak manfaat penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari bagi para remaja . Adapun hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Rafifah yaitu sebagai berikut:

“Ada tidak ya, nggak tahu..”<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup>Hasil wawancara dengan Lathifah (siswa), 8 Desember 2021

<sup>94</sup>Hasil wawancara dengan Rafifah (Siswa), 8 Desember 2021

Begitu juga dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Zahwa dengan paparan sebagai berikut:

“Hmm.. ada, kami bisa buat video.”<sup>95</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Lathifah dengan hasil wawancara:

“Buat video bagus,”<sup>96</sup>

Sedikit tambahan yang diberikan oleh Valesa dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“Manfaatnya.. saya bisa mengedit video biasa menjadi bagus..”<sup>97</sup>

Begitu juga yang disampaikan oleh Saqila dengan hasil wawancara:

“Manfaatnya dapat menghibur kalau saya bosan”<sup>98</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan tentang manfaat penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari bagi para siswa dapat disimpulkan bahwa para siswa rata-rata bingung apa

---

<sup>95</sup>Hasil wawancara dengan Zahwa (siswa), Senin 26 Juli 2021

<sup>96</sup>Hasil wawancara dengan Latifah (siswa), 10 Desember 2021

<sup>97</sup>Hasil wawancara dengan Valesa (siswa), 10 Desember 2021

<sup>98</sup>Hasil wawancara dengan Saqila (siswa), 10 Desember 2021

manfaatnya, tetapi ada sebagian siswa menjawab bahwa dengan bermain game, mereka merasa mampu berkerjasama dan bersaing bahkan mendapatkan komisi, bahkan ada juga yang menjawab manfaatnya yaitu untuk hiburan kalau bosan.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan informan orang tua dan remaja yang telah dilakukan berdasarkan instrumen wawancara mulai dari pengetahuan tentang gadget. Dari wawancara yang telah dilakukan kepada orang tua dapat disimpulkan bahwa ada beberapa orang tua yang mengetahui, bahkan ada juga guru yang menggunakan gadget ini. Namun ada juga guru yang hanya sekedar tahu saja atau sekedar sering mendengarnya saja. Guru mengetahui bahwa remaja menggunakan media sosial, bahkan kata salah satu seorang guru bahwa rata-rata anak (siswa) sekarang menggunakan media sosial ini.

Untuk ada atau tidak dampak media sosial terhadap perilaku siswa, para guru lebih banyak melihat dampak

negatif perilaku siswa yang menggunakan media sosial tik tok, siswa kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP daripada membuka buku. Apalagi saat ini sistem pembelajaran daring dimana rata-rata siswa memang memiliki HP. Siswa juga kurang peduli terhadap lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan terkadang terbiasa berkumpul membahas hal-hal viral yang ada di media sosial tik tok. Bahkan berkumpul untuk membuat video bersama dan berjoget bersama.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru tentang penggunaan gadget yang digunakan oleh siswa sekolah para guru menyatakan tidak pantas, karena untuk siswa di usia sekolah dasar masih sangat rentan terpengaruh oleh lingkungan, belum lagi saat untuk siswa sekolah dasar belum mampu membedakan yang mana yang baik dan yang buruk, sedangkan didalam aplikasi tik tok tentunya memiliki dampak positif dan negatif.

Para guru juga memperhatikan bahwa siswa sekarang lebih banyak menggunakan handphone dimana

sekarang memang pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan handphone, tetapi terkadang siswa menjadikan handphone bukan hanya untuk pembelajaran, tetapi mengetahui berita-berita yang viral yang ada di media sosial. Siswapun lebih banyak membicarakan hal-hal yang disebut viral daripada membahas tentang pembelajaran. Belum lagi tingkah para siswa yang berkumpul membuat video bersama dengan musik dan bergoyang mengikuti tren, siswa hanya memahami bahwa itu untuk kesenangan semata. Para guru berharap agar sebaiknya aplikasi digunakan sebagai media yang mampu memberikan ilmu pengetahuan bagi siswa, begitu juga dengan video yang siswa buat, alangkah baiknya membuat video yang memberikan ilmu pengetahuan sehingga bermanfaat bagi orang banyak.

Siswa yang menggunakan aplikasi lama, tetapi untuk siswa laki-laki mereka sedikit jarang menggunakan, karena mereka lebih suka menggunakan game online. Namun dalam pembuatan video tidak semua infroman

siswa pernah membuat video , ada yang sering membuat saja, tetapi tidak di upload karena malu, sekedar suka membuat video saja, kebanyakan siswa lebih suka membuat video apabila berkumpul atau bersama, bahkan yang laki-laki juga ikut kalau bersama.

Untuk dalam pemilihan tema, siswa melihat berdasarkan konten yang populer, apabila tema konten tersebut banyak disukai, maka para siswapun berupaya mencoba membuat video dengan tema tersebut juga. Mengenai manfaat gadget bagi kehidupan sehari-hari siswa rata-rata bingung apa manfaatnya, tetapi ada sebagian siswa menjawab bahwa dengan bermain game, mereka merasa mampu berfikir keras bisa menjadi pemenang bahkan mendapatkan uang. Hal ini sesuai dengan pendapat Feny Aprilia yang menyatakan manfaat media sosial dapat mendorong dan mengekspresikan kreativitas seseorang dalam membuat suatu karya, dapat melati diri remaja atau anak anak untuk mengasah *skill*

*editing* video untuk konten-konten yang lebih bermanfaat.<sup>99</sup>

Tujuan bermain game hanya untuk mengisi waktu luang, bahkan buat hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar. Selain bermain game tidak pernah dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi, mereka hanya melewatkannya saja, tidak mengikuti. Hal ini tentunya menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan bagi masa depan anak, selain digunakan sebagai sarana hiburan tetapi banyak sekali unggahan-unggahan yang merusak moral dan perilaku anak-anak dikarenakan aplikasi tidak menyeleksi video-video yang akan diunggah. Hal ini tentunya diperlukan pengawasan bagi orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan media sosial, agar karakter dalam diri anak terjaga bermoral, beretika serta berakhlak mulia.

---

<sup>99</sup>Aprlia, Feny, 2018. *Dampak Negatif dan Positif dari Fenomena Aplikasi "Tik Tok" Bagi Remaja*, Diunduh di [https://www.kompasiana.com/fenyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02\\_aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja.html](https://www.kompasiana.com/fenyaprilia3947/5b4ee4306ddcae02_aa20ad58/dampak-negatif-dan-positif-dari-fenomena-tik-tok-saat-ini-bagi-remaja.html) tanggal 23 Maret 2021



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian yang telah dilakukan mengenai Dampak Penggunaan Gadget

Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga Di Desa Tinggi Ari Kecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur Dapat Disimpulkan Bahwa:

Dampak gadget terhadap perilaku remaja, lebih banyak terlihat dampak negatif seperti remaja kurang dalam belajar, lebih banyak memainkan HP daripada membuka buku. Apalagi saat ini sistem pembelajaran daring dimana rata-rata siswa memang memiliki HP. Remaja juga kurang peduli terhadap lingkungan, tidak melihat kondisi lingkungan terkadang terbiasa berkumpul membahas hal-hal viral yang ada dimedia. Bahkan berkumpul untuk membuat video bersama dan berjoget bersama.

Para remaja sekarang lebih banyak menggunakan handphone dan banyak membicarakan hal-hal yang disebut viral daripada membahas tentang pembelajaran. Remaja yang menggunakan gadget sejak lama dengan tujuan hanya untuk mengisi waktu luang, bahkan buat hiburan bagi mereka apabila bosan setelah belajar.

Bahkan gadget tidak pernah dijadikan sebagai media belajar, meskipun ada konten edukasi, mereka hanya melewatkannya saja, tidak mengikuti. Hal ini tentunya menjadi hal yang sangat mengkhawatirkan bagi masa depan anak, selain digunakan sebagai sarana hiburan tetapi banyak sekali unggahan-unggahan yang merusak moral dan perilaku anak. Hal ini tentunya diperlukan pengawasan bagi orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan media sosial, agar karakter dalam diri anak terjaga bermoral, beretika serta berakhlak mulia.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Orang Tua**

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan orang tua untuk lebih mengawasi anak dalam penggunaan gadget. Memperhatikan waktu belajar anak sehingga hasil belajarnya yang diperoleh di sekolah bisa maksimal.

### **2. Bagi pendidik dan Calon Pendidik**

Untuk memberikan informasi yang jelas mengenai dampak gadget.



*Al- Qur'an dan Terjemahannya*. 2014. Jakarta: Departemen Agama RI.

Adang, Yesmil Anwar. 2013. *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung : Pt Refika Aditama.

Agus Hidayatullah Dkk.2013.*Alwasim Al-Qur`an Tajwid Kode Transliterasi Per KataTerjemah Per Kata*. Bekasi : CIPTA Bagus Segara.

Azwar, Saifudin. 2015. *Reliabilitas Dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Bakhtiar. 2016. *Psikologi Perkembangan*. Bengkulu : IAIN Bengkulu.

Bungin, Burhan. 2013. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Fajar Interpratama Mandiri.

C. Budi Utomo. 2015. "Pola Interaksi Siswa Pengguna Gadget Di Sman 1 Semarang". Dalam *Journal Of Educational*, Volume IV No.1.

G. Hendrastono. 2018. "Representasi Telepon Seluler Dalam Relasi Sosial"., Dalam *Journal Social*, Volume V No.2.

Jahja, Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PRENADAMEDIA Group.

John W. Creswel. 2013. *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Leni Armayati, Jaka Irawan. 2013. *Pengaruh Kegunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja*. Dalam *Jurnal An-Nafs*, Vol.08 No.02.

Martono, Nanang. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada.

Mohammad Ali dkk. 2010. *Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Mahi M. Hikmat. 2011. *Metode Penelitian Dalam Prespektif Ilmu Komunikasi Dan Sastra*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Mamun Arifin. 2016. *Akhlaq Berinteraksi Sosial Dalam Al-Quran Surah Al-Quran Lukman Ayat 18-19*. Skripsi Iain Purwokerto: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.

Maya Mediana Rozalia. 2017. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Dalam Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd, Vol.5 N0.2.

Muflih Dkk. 2017. *Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta*, Idea Nurshing Journal, Vol VIII No.1.

Puji Asmaul Chusna. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, dalam jurnal media komunikasi sosial keagamaan, Vol.17 No 2.

Ridwan. 2013. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung : Alfabeta, 2013.

Rr. Sukma Ayu Sukma Dewi Anggraini. 2013. *“Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget”*. Dalam Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora Uin Sunan Kalijaga.

Soekanto, Soerjono. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Pt. Raja Gafindo Persada.

Subino Hadisubroto Dkk. 2010. *Keluarga Muslim Dalam Masyarakat Modern*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Uswatun Dkk. 2018. *Interaksi Keluarga Sebuah Tinjauan Teoritis Dan Aplikatif*. Depok : Karima.

Virgia Ningrum.2014.*Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga*,Dalam Jurnal Fakultas Psikologi,Vol.2 No.2.

Zen Amiruddin. 2010.*Statistik Pendidikan*. Yogyakarta : Eksis Offset.



