

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak ide baru dan inovasi sebagai hasil kemajuan teknologi komunikasi dan bertujuan untuk membuat komunikasi antara manusia menjadi lebih efisien. Semakin maju dan berkembangnya teknologi, semakin mudah bagi manusia untuk melakukan kegiatan sehari-hari mereka. Dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat, hampir semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi olehnya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengembangan berbagai teknologi komunikasi saat ini merupakan hasil pengembangan sebelumnya, sama seperti halnya dengan *gadget*, dan penggunaan *gadget* saat ini telah menjadi kebutuhan dasar masyarakat modern, termasuk dikalangan anak-anak tidak dapat dihindari lagi. Anak-anak di Desa Lubuk Kumbang juga mengalami hal ini. Desa Lubuk Kumbang terletak diujung Utara Provinsi Sumatera Selatan, Desa Lubuk Kumbang memiliki penduduk yang asli dan

memiliki kepribadian yang unik dan adat istiadat masih sangat kental dan rata-rata masyarakatnya mengandalkan hasil perkebunan sebagai mata pencariannya. Desa Lubuk Kumbang terletak cukup jauh dari Kabupaten/kota dengan akses jalan yang kurang baik sehingga membuat Desa ini terlambat dalam mengikuti perkembangan yang ada. Tiga tahun terakhir ini, masuknya akses listrik PLN dan akses Internet ke desa Lubuk Kumbang, desa inipun mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk dalam penggunaan alat elektronik *gadget* dan lain sebagainya. Bagi anak-anak di Desa Lubuk Kumbang, Kecamatan Karang Jaya, Kabupaten Musi Rawas Utara, menggunakan perangkat elektronik seperti *gadget* sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari lagi. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai kebutuhan, seperti berkomunikasi, mendapatkan informasi, hiburan, belajar, bermain media sosial, dan bermain game online.

Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*gadget*

memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikkan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan.¹

Namun, penggunaan *gadget* secara terus-menerus akan berdampak negatif pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya. Tidak bisa dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak yang memiliki kecenderungan menggunakan *gadget* menjadi sangat tergantung pada *gadget* dan menjadikannya kegiatan sehari-hari mereka.

Menurut Chusna *gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang berartikan sebuah alat elektronik kecil

¹ Endang dan Elisabeth. *Perilaku dan Softskills Kesehatan*. (Yogyakarta: PT. Pustaka baru. 2015), h. 11

dengan berbagai macam fungsi khusus.² *gadget* secara umum didefinisikan sebagai suatu perangkat elektronik dengan fungsi khusus pada setiap perangkatnya. *gadget* adalah salah satu contoh nyata dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Tentunya, kemajuan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap cara orang berpikir dan berperilaku.

Disatu sisi keberadaan *gadget* pasti akan membawa berbagai manfaat positif namun penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol juga akan membawa dampak negatif.³ Dampak positif dari penggunaan *gadget* seperti membantu kelancaran pekerjaan, mempermudah komunikasi, dan mempererat hubungan persaudaraan karena mereka dapat berkomunikasi tanpa terhalang jarak dan waktu. Di sisi lain, dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol seperti meningkatkan jumlah anak-anak yang kecanduan konten porno/dewasa, video kekerasan, game online, kegiatan bernuansa SARA, atau permainan non-edukasi yang bisa menghabiskan banyak waktu,

² Chusna, Puji, Asmaul, 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak* : 318

³ Jamun. dkk 2019. *Durasi Pengguna Gadget Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja* : 1- 2

membuat mereka menarik diri dari kehidupan sosial, membuat mereka kehilangan hubungan sosial.

Penggunaan *gadget* berdampak pada hubungan sosial dan interpersonal seseorang. Berbeda dengan sebelum munculnya *gadget* di kalangan masyarakat, seseorang senang bersosial, senang berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung, dan memperhatikan aturan komunikasi yang baik di masyarakat. Namun, ketika seseorang menggunakan *gadget* terlalu banyak, mereka justru menarik diri dari kehidupan sosial dan hubungan interpersonal yang sebenarnya. Seseorang tidak mengenal orang lain di depan mereka atau tidak peduli dengan keberadaan mereka karena perhatian mereka selalu tertuju pada *gadget*. Akibatnya, interaksi sosial menjadi tidak efektif. Bahkan saat ini, ketika anak-anak saat bermain game online sulit untuk mengendalikan bahasa mereka atau sering berkata tidak sopan atau berkata kotor. Anak-anak di Desa Lubuk Kumbang juga sangat terpengaruh oleh penggunaan *gadget* dan semua kecanggihan yang ada di dalamnya. Anak-anak yang penulis temui di Desa Lubuk Kumbang mereka hanya sibuk bermain

gadget dan bermain game online, terkadang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas diucapkan di depan orang lain.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Desa Lubuk Kumbang Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musirawas Utara. Terdapat banyak anak-anak yang suka bermain *gadget*. Bermain *gadget* sudah menjadi kebiasaan anak-anak saat ini, sehingga membuat anak-anak lupa waktu dan tidak jarang juga anak-anak diperintahkan sama orang tua untuk makan, mandi, tidur dan lainnya tidak dilaksanakan, bahkan untuk menjalankan rutinitas sehari-hari sebagai Anak-anak seperti pergi mengaji setiap sore tidak dilaksanakan karena lalai dan lebih mementingkan bermain *gadget*. Anak-anak seringkali tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa yang ada di sekitar mereka jika mereka sedang menggunakan *gadget* mereka. Tidak mau menyapa orang yang lebih tua. Ini disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan. Peneliti, mewawancarai Ibu guru Hamidah seseorang yang mengajar ngaji di Desa Lubuk Kumbang,⁴ ibu tersebut menjelaskan bahwasanya pergi mengaji setiap sore itu adalah

⁴ Hamidah. *Wawancara*, pada tanggal 11 Desember 2023.

salah satu rutinitas anak-anak di Desa Lubuk Kumbang, dan bahkan guru SD setempat dan orang tua anak di desa juga ikut andil dalam mengawasi anak-anak dalam pergi mengaji setiap sore harinya. Akan tetapi semenjak anak-anak di Desa mengenal *gadget* semangat untuk belajar mengaji sangat menurun, bahkan setiap bulan anak-anak yang belajar mengaji terus berkurang, hal ini disebabkan penggunaan *gadget* yang berlebihan, ibu tersebut juga menjelaskan bahwasanya anak-anak yang belajar ngaji saat ini yang juga menggunakan *gadget* mengalami perubahan dalam perilakunya, anak yang menggunakan *gadget* sering berbicara kasar, susah untuk diatur, suka membuat ribut ketika belajar mengaji, sering bermain dan ke luar masuk tempat belajar mengaji dan dalam belajar mengaji juga malas-malasan, dan ini sangat berbeda dengan generasi anak-anak sebelumnya, yang belum mengenal teknologi (*gadget*), cenderung penurut dan hormat kepada guru ngajinya.

Menurut KPAI Perlindungan anak secara nasional telah memperoleh dasar pijakan yuridis diantaranya Undang-Undang Dasar 1945 sebagai landasan konstitusional serta Pasal 21

sampai 24 Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Adapun pengertian anak menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.⁵ Sedangkan menurut BKKBN definisi anak-anak adalah, Perlindungan dan Pemberdayaan Hak Anak, diawali dengan penjelasan konsep anak. Ada beberapa pengertian yang menjelaskan tentang konsep anak, diantaranya menurut WJS Poerwodarminto dan R A Koesnon. Menurut WJS Poerwodarminto, anak anak adalah manusia yang masih kecil. Sedangkan menurut Koesnon, anak anak adalah manusia muda yang diukur dari umur, jiwa, dan pengalaman hidupnya karena mudah terpengaruh keadaan sekitar.⁶ Sedangkan Anak menurut *World Health Organization* (WHO) adalah usia sejak berada di dalam kandungan sampai usia 19 tahun.⁷

⁵ Davit Setiawan. Artikel KPAI : *Perlindungan Hukum Terhadap Anak Korban Kejahatan Pemerkosaan Dalam Pemberitaan Media Massa* 2014.

⁶ Sabanda Sariska. Artikel BKKBN : *Perlindungan Hak Anak* 2022

⁷ Septina A. *Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Anak Usia 1–3 tahun* 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti etika komunikasi anak-anak kepada orang tua dan guru ngaji di Desa Lubuk Kumbang, penelitian yang dilakukan peneliti adalah anak-anak Desa yang masih bersekolah dasar atau masih berusia 7 – 12 tahun. BPSI (Badan Pusat Statistik Indonesia) mencatat penggunaan *gadget* pada anak terus bertambah setiap tahunnya, pada tahun 2023 mencapai 37% pengguna *gadget* pada anak di Indonesia, dengan melihat penggunaan *gadget* semakin populer di kalangan anak termasuk anak di Desa Lubuk Kumbang, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dimana anak selalu menggunakan *gadget* dimanapun dia berada baik di tempat lingkungan masyarakat, saat berkumpul, atau lagi sendirian di rumahnya. Sejauh ini, fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa anak-anak di Desa Lubuk Kumbang lebih suka menggunakan *gadget* daripada belajar mengaji, mengerjakan perintah dari orang tuanya, dan menjalankan rutinitas sehari-harinya. Juga kurang berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dengan guru ngaji, orang tua maupun teman dan orang lain saat berkumpul ditempat belajar mengaji.

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk mengajukan penelitian dengan tema **"Perubahan Etika Komunikasi Pada Anak Pengguna *Gadget* di Desa Lubuk Kumbang"**.

B. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah : “Bagaimana Perubahan Etika Komunikasi anak-anak Pengguna *gadget* Kepada Guru Ngaji dan Orang Tua di Desa Lubuk Kumbang”.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian hanya pada perubahan etika komunikasi anak pengguna *gadget* terhadap guru ngaji dan orang tua, serta interaksi dengan teman dan lingkungan sekitar yang berada di Desa Lubuk Kumbang dengan meneliti anak-anak berusia 7 - 12 tahun, atau selama masih bersekolah SD.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui perubahan etika komunikasi anak-anak pengguna *gadget* kepada Guru ngaji dan Orang Tua di Desa Lubuk Kumbang”.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai panduan dan referensi untuk penelitian ilmu komunikasi yang akan datang.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperkaya penelitian untuk mengembangkan pengetahuan tentang cara mengontrol penggunaan perangkat elektronik di kalangan anak-anak untuk menjaga etika komunikasi.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah penurunan etika komunikasi di kalangan anak-anak yang tak terkendali. Selain itu, dapat mengajarkan cara mengendalikan intensitas penggunaan *gadget* pada

anak-anak.

F. Penelitian Terdahulu

Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E.A. Wejang dan Rudolof Ngalu (2019), Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong. Penggunaan *gadget* dan dampaknya pada interaksi sosial, menggunakan metode kualitatif deskriptif. Disimpulkan bahwa dalam penelitian ini kehadiran *gadget* bagi siswa SMAK St. Fransiskus Xaverius Ruteng memberikan dampak positif, seperti memperluas jaringan interaksi sosial siswa sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, mendiskusikan pekerjaan rumah dan menemukan materi pembelajaran tertentu. Namun, selain dampak positif penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol, justru menurunkan kualitas komunikasi dan interaksi tatap muka sehingga menyebabkan siswa menarik diri dari

lingkungan yang merupakan tanggung jawabnya sebagai siswa.⁸

Tuty Mutiah, Ilham Albar, Fitriyanto dan A.Rafiq (2019), *Etika Komunikasi dalam Menggunakan Media Sosial*. Semakin berkembangnya teknologi, maka perkembangan media pun menjadi semakin canggih. Salah satunya adalah keberadaan media sosial. saat ini, proses komunikasi pun menjadi semakin mudah, sehingga kita mengenal komunikasi bermedia, yakni dalam penelitian ini adalah melalui media sosial. Dalam menggunakan media sosial tentunya tidak bisa seenaknya, tetapi ada etika komunikasi yang perlu diperhatikan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Etika berkomunikasi bukan hanya berkaitan dengan tutur kata yang baik, tetapi juga harus berawal dari niat tulus yang diekspresikan dari ketenangan, kesabaran dan empati kita

⁸ Yohannes Marrayono Jamun, Heronimus E.A. Wejang dan Rudolof Ngalu, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong*. (Program Studi PGSD STKIP Santu Paulus Ruteng). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Volume 3, Nomor 1 Januari 2019.

dalam berkomunikasi. Etika komunikasi dalam media sosial sangatlah diperlukan, baik disaat mengunggah foto/video membuat status ataupun memberikan komentar. Adapun Etika komunikasi yang baik dalam media sosial adalah tidak menuliskan atau memakai kata-kata kasar, provokatif, porno ataupun SARA. Hal yang anda lakukan di ranah publik itu bersifat social ataupun umum. Semua khalayak masyarakat terbuka dan berhak memberi komentar ataupun hal positif atau negatif lain tanpa ada batasnya.⁹

Ni Made Indrayani (2021), Dampak Penggunaan Media Komunikasi (*Gadget*) Terhadap Perubahan Perilaku Pada Generasi Muda Hindu.. Penggunaan media komunikasi *gadget* mengakibatkan perubahan perilaku generasi muda, dengan metode pengumpulan data melakukan observasi dan wawancara. Penelitian ini membahas penggunaan Gadget memiliki dampak positif seperti mendekatkan yang jauh atau mempermudah hubungan jarak jauh, mempermudah

⁹ Tuty Mutiah, Ilham Albar, Fitriyanto dan A.Rafiq, *Etika Komunikasi dalam Menggunakan Media Sosial*. (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta). Vol. 1 No. 1 2019,

mendapatkan informasi dan hiburan. Namun penggunaan Gadget pada remaja muda Hindu banyak disalah gunakan seperti banyaknya perilaku menyimpang mengakses situs-situs tak senonoh, menurunnya nilai sopan santun, terjadi pergaulan bebas. Jelas ini menurunkan nilai moral dan etika anak-anak bangsa. Orang tua memiliki peran yang penting dan tanggung jawab dalam mengontrol dan mendidik anak berdasarkan nilai-nilai agama.¹⁰

Selain M.Hafiz Al-Ayouby. 2005, Dampak Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini. Dampak pengguna *gadget* terhadap anak usia dini dengan menggunakan metode kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung. Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan random sampling. Secara

¹⁰ Ni Made Indrayani, *Dampak Penggunaan Media Komunikasi (Gadget) Terhadap Perubahan Perilaku Pada Generasi Muda Hindu*. STAH Lampung, LAMPUHYANG Vol. 12 No.1 Januari 2021.

teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputaranak dan orang tua. Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan.¹¹

Annisa. 2016, Studi Kasus Tentang Dampak Kemudahan Akses Internet Pada *Smartphone* Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Pada Remaja Tunagrahita Di SLB N Temanggung. Dampak kemudahan akses internet melalui *smartphone* terhadap bentuk-bentuk penyimpangan perilaku seksual, dengan menggunakan metode deskriptif. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa subjek mempunyai bentukbentuk penyimpangan perilaku seksual dampak dari kemudahan akses internet seperti menonton dan menirukan perbuatan yang mengarah pada pornografi yang terdapat

¹¹ Selain M.Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini* (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung), 2005.

pada gambar atau video yang diakses melalui internet. Perilaku yang muncul diantaranya adalah mencium pipi, mencium bibir, dan meraba dada. Adapun kontrol yang sudah diberikan guru dan orang tua kepada subjek masih berpusat pada diberlakukannya tata tertib penggunaan smartphone saja, seperti pengecekan rutin dan tata tertib waktu penggunaan smartphone. Sedangkan, pengontrolan terkait penggunaan smartphone seperti pembatasan akses internet yang wajar dan sesuai kebutuhan subjek belum dilakukan oleh orangtua dan guru. Selain itu, tindakan guru dan orang tua untuk meminimalisir dan mencegah penyimpangan perilaku seksual pada subjek salah satunya dengan memberikan pendidikan seksual. Pendidikan seksual yang diberikan kepada subjek diharapkan mampu mengurangi dan mencegah penyimpangan-peyimpangan perilaku seksual karena ketidak-tahuannya mengenai masalah seksual.¹²

¹² Annisa, *Kemudahan Akses Internet Pada Smartphone Terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Pada Remaja, Tunagrahita Di SLB N Temanggung*, 2016.

Dari beberapa penelitian yang terdahulu di atas maka terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan “Perubahan Etika Komunikasi Pada Anak Pengguna *Gadget* di Desa Lubuk Kumbang” yang peneliti teliti. Pada penelitian ini kesamaan dengan yang peneliti tulis ada pada unsur penggunaan *gadget* dan pengaruh *gadget* terhadap penggunaannya, yang membuat *gadget* ini sangat populer dengan segala kecanggihannya dan kemudahan semua akses di dalamnya, sehingga membuat masyarakat baik orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak menggunakan *gadget*, tanpa melihat pengaruh yang sangat besar yang akan terjadi disebabkan *gadget*.

Dan keunikan penelitian yang peneliti lakukan, ada pada anak-anak Desa yang menjadi fokus penelitian peneliti, karena anak-anak di Desa Lubuk Kumbang baru mengenal teknologi *gadget* sehingga hal ini membuat unik karena anak-anak harus beradaptasi dengan hal yang baru bagi mereka. Keunikan selanjutnya ada pada wilayah penelitian itu sendiri yaitu Desa Lubuk Kumbang, di mana desa

tersebut yang awalnya desa tertinggal, setelah mengenal teknologi *gadget* desa ini pun bisa beradaptasi dan mengalami perkembangan terutama dalam mengetahui informasi dari luar. Penelitian yang membahas pengaruh *gadget* terhadap penggunaanya, yang peneliti lakukan ini adalah penelitian pertama yang dilakukan oleh mahasiswa di Desa Lubuk Kumbang dan ini termasuk salah satu keunikan dalam penelitian ini, di mana penelitian ini bisa berdampak dan memberi edukasi yang positif bagi anak-anak desa dalam menggunakan *gadget*, sehingga bisa menggunakan *gadget* dengan hal yang positif dan membawa ke arah yang baik bagi anak-anak penggunaanya.

Sementara itu perbedaan dengan penelitian yang peneliti kerjakan ada pada unsur tempat, subjek dan objeknya. Peneliti tekankan pada penelitian yang peneliti tulis ini yaitu pada perubahan etika komunikasi yang dilakukan oleh anak-anak pengguna *gadget* terhadap guru ngaji dan orang tua. Kedua perbedaan penelitian yang dikerjakan peneliti ada pada unsur media (benda) yang

digunakan, cangkupan yang saya kerjakan lebih kompleks pada dampak pengguna *gadget*, bukan pengguna media sosial, dan semua aplikasi yang ada di dalam *gadget*. Ketiga Perbedaan antara penelitian yang sedang peneliti teliti terdapat pada objek yang diteliti, dimana di dalam penelitian di atas objek yang diteliti adalah anak usia dini sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan ini anak usia 7 – 12 tahun atau dalam usia sekolah dasar, dimana di kedua objek memiliki perbedaan yang sangat signifikan baik dari segi umur maupun dari segi pola perilaku dan pola komunikasinya.

G. Penelitian Terdahulu

Agar penelitian ini menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca, maka skripsi ini akan disusun dengan adanya sistematika. Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan latar belakang yang akan membahas tentang bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak dan perubahan apa yang

terjadi, rumusan permasalahan yang memberikan gambaran umum permasalahan yang kemudian akan diteliti Batasan masalah untuk membatasi masalah yang akan dipelajari agar tidak meluas. Tujuan penelitian, kegunaan, penelitian sebelumnya serta sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori, pada bab ini menjelaskan tentang kajian tentang persepsi dalam perspektif komunikasi, etika, *gadget*, anak, etika komunikasi. **BAB III Metode Penelitian**, pada bab ini memberikan ringkasan singkat tentang tahap operasional dan langkah-langkahnya, termasuk jenis dan metodologi penelitian, penjelasan tentang judul penelitian, penjelasan tentang judul penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, metodologi validitas data, unit analisis dan metode analisis.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Pada Bab ini menguraikan beberapa hasil yang sudah diteliti oleh peneliti, meliputi gambaran umum tempat dan lokasi penelitian membahas tentang perubahan etika anak pengguna *gadget* di Desa Lubuk Kumbang.

BAB V Penutup, Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari peneliti perubahan etika komunikasi anak pengguna gadget di desa Lubuk Kumbang.

