

**“IMPLEMENTASI MEDIA MASSA (*GADGET*) TERHADAP
PERKEMBANGAN KARAKTER REMAJA DI DUSUN PEBU
KABUPATEN ENREKANG”**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Melanjutkan Penelitian
Skripsi Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sosiologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh:
MASHILDA ASIS
10538310514**

**JURUSAN PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Mashida Asis**, NIM 10538 3105 14 diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 0014 Tahun 1440 H/2019 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Yudisium pada hari tanggal 1 Februari 2019.

24 Jumadil Awal 1440 H
Makassar,
30 Januari 2019 M

PANTIA UJIAN

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.Pd., M.M.

Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.

Perenguji :
1. Dr. Muhammad Akbar, M.Pd.
2. Syaifuluddin, S.Pd., M.Pd.
3. Dra. Hj. S. Sumbulan K., M.Pd.
4. Prof. Dr. Jasruddin, M.Si

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi

Dr. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Implementasi Media Massa (Gadget) terhadap Perkembangan Karakter Remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.

Nama : Mashilda Asis

NIM : 10538 3105 14

Prodi : Pendidikan Sosiologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

24 Jumadil Awal 1440 H
Makassar,

30 Januari 2019 M

Disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Nursalam, M.Si

Dr. H. Syahribulan K. M.Pd.

Mengetahui

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin A. B. S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Sosiologi

Drs. H. Nurdin, M.Pd.
NBM: 575 474

MOTTO



Jika anda memiliki keinginan untuk memulai, anda juga harus memiliki keberanian dan keinginan untuk menyelesaikan, bukan hanya mengakhiri tapi terus mencoba dan membuktikan kesemua orang bahwa anda dapat mewujudkan mimpi dan berkomitmen

ABSTRAK

MASHILDA ASIS, 2018. *Implementasi media massa (gadget) terhadap perkembangan karakter remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh H. Nursalam, dan Hj. Syahribulan K.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang bentuk dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan pencatatan lapangan. dalam pengumpulan data instrumen yang disediakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Data penulisan ini adalah data yang diperoleh langsung dari lokasi penelitian berupa arsip-arsip dan dokumen serta beberapa wawancara informan yang berkaitan dengan kehidupan sosial pengguna gadget. Peneliti melakukan suatu analisis penarikan hubungan, pola, persamaan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan yang terbukti kebenarannya dan kegunaannya kemudian penelitian uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* bagi kehidupan sosial masyarakat Dusun Pebu Kabupaten Enrekang sangat bergantung pada alat komunikasi teknologi dikarenakan selain dari digunakan sebagai alat komunikasi juga sebagai hiburan bagi remaja dengan layanan fitur-fitur aplikasi yang ada pada *gadget* itu diantaranya *game*, *whatsapp*, *instagram* yang membuat remaja tertarik menggunakannya. Namun dengan adanya *gadget* ini memicu timbulnya dampak-dampak yang mempengaruhi kehidupan sosial remaja Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.

Kata Kunci : Implementasi, Gadget, Kehidupan Sosial

KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberi motivasi dan selalu menemani dengan canda.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., MM, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah

Makassar Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
Drs. H. Nurdin, M.Pd. dan Sekertaris Kharuddin, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D

Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Dr. H. Nursalam, M.Si selaku pembimbing I dan Ibu Dra. Hj. Syahribulan K.,M.Pd, selaku pembimbing II,serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang juga penulis ucapkan kepada teman-teman yang selalu menemani dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa khususnya kakak andalan gue Firman S.Pd serta Yunda Sarni Hastutu,SE, Yusran,S.Pd.,M.Pd, Muh .Amri Syahril,SE, Inawati Dewi Jurusan Pendidikan Sosiologi atas kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca. Terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, Oktober 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
KARTU KONTROL BIMBINGAN I	iii
KARTU KONTROL BIMBINGAN II	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Mamfaat Penelitan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Massa	10
2. Karakter	11
3. Perilaku dan Karakter Remaja	12
4. Gadget.....	13
5. Teori.....	20

6. Penelitian Relevan	23
B. Kerangka Pikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	28
C. Fokus Penelitian	28
D. Instrumen Penelitian	30
E. Informan Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Teknik Keabsahan Data.....	34
BAB IV DESKRIPSI UMUM DAERAH PENELITIAN DAN DESKRIPSI	
KHUSUS LATAR BELAKANG	
A. Deskripsi Umum Kabupaten Enrekang.....	39
1. Sejarah Singkat Kabupaten Enrekang.....	39
2. Keadaan Geografis dan Iklim.....	41
3. Topografis, Geologi dan Hidrologi	44
4. Kondisi Demografis	45
B. Deskripsi Khusus Kecamatan Alla.....	46
1. Sejarah Singkat Kecamatan Alla.....	46
2. Keadaan Penduduk.....	48
3. Agama	49
4. Mata Pencaharian	50
5. Tingkat Pendidikan	52
6. Kondisi Ekonomi	54

7. Gadget Pada Remaja	55
-----------------------------	----

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	56
1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang	56
2. Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja Dusun Pebu Kabupaten Enrekang	62
B. Pembahasan.....	70

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	28
Gambar 4.1 Peta Kabupaten Enrekang	44
Gambar 4.2 Peta Kabupaten Alla	50

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah penduduk di kecamatan alla	50
Tabel 4.2 keadaan penduduk kecamatan alla berdasarkan agama	52
Tabel 4.3 mata pencaharian masyarakat kecamatan alla	53
Tabel 4.4 prasarana di kecamatan alla	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexsander Graham Bell

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah smartphone atau gadget.

Perlu diketahui perkembangan gadge dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (handphone). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (Global System for Mobile Telecommunications) seperti :

Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (Code Division Multiple Access) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu :

“Mempermudah Komunikasi. 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 mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.

Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang

ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh smartphone membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Dari kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak-anak untuk lebih dalam mengakses konten dewasa yang memicu terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya.

Seperti contoh kasus mengenai pelecehan seksual yang ditulis dalam berita online berita jakarta.com (2017).

Lusianawati (2017) - *“di duga akibat pengaruh tayangan berbaur pornografi yang mudah diakses melalui internet atau media sosial lainnya, seorang siswa kelas 3 SD berinisial RD (10), dilaporkan melakukan pelecehan seksual (sodomi) terhadap lima teman sebayanya di jl. Baru tumbuh, RT 05/04, kelurahan tugu selatan, koja, jakarta utara. kasus ini terbongkar setelah salah seorang kerebat korban, secara tidak sengaja mendengar celotehan anak-anak yang bercerita soal perilaku seksual RD, sabtu (31/5) lalu.”*

Selain itu terdapat kasus pelecehan seksual yang terjadi di provinsi lampung seperti yang dirilis berita online saibumi.com (2017) :

Untuk diketahui, BD (12) bocah yang masih duduk dibangku sekolah dasar, diduga telah mencabuli 4 gadis kecil. Adapun keempat gadis kecil yang diduga telah dicabuli oleh pelaku, ZS (1,6) AL (8,6) AM (8) ML (8). Sebelumnya diberitakan, warga kelurahan Fajaresuk kecamatan Pringsewu kabupaten

Pringsewu, digegerkan dengan seorang siswi yang masih duduk dibangku kelas VI Sekolah Dasar BD (12) mencabuli anak yang baru berusia 1,5 tahun. Sementara BD (12) saat ditemui di halaman rumahnya, mengakui telah melakukan perbuatan tersebut karena menirukan film video porno yang dilihat di HP milik temannya. "Iya saya melakukan perbuatan itu karena habis melihat video porno di handphone teman saya," katanya dengan polos menjawab. () Irianto, (2017).*

Sarwono (2017:174) menjelaskan bahwa perilaku seksual merupakan segala tingkah laku yang di dorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun sesama jenis. Dorongan seksual yang muncul pada remaja tunagrahita merupakan dorongan seksual yang wajar dan normal, namun karena tidak di ikuti perkembangan kognitif yang normal, sehingga sering kali anak tidak mengerti tentang penyimpangan-penyimpangan tersebut dengan kepolosannya. Hal tersebut tentu sangat berbahaya bagi perkembangan anak seiring dengan perkembangan teknologi dan kemudahan akses berbagai macam informasi melalui internet terutama pada *smartphone*, bentuk-bentuk penyimpangan perilaku seksual remaja semakin banyak dan parah termaksud bagi remaja tunagrahita.

Salah satu contoh kasus yang di temui peneliti adalah seorang anak tunagrahita kategori sedang di salah satu SLB diketahui menyimpan video porno di *handphone*-nya. Anak tunagrahita tersebut merupakan siswa yang sekarang duduk dikelas VIIC-1. Anak itu sudah berusia 14 tahun dan secara akademik anak dibawah rata-rata. Anak belum bisa membaca dan hanya bisa menyalin tulisan tanpa memahami maknanya. Setiap harinya anak selalu membawa ponsel

dengan fitur yang canggih ke sekolah. Suatu hari, ketika ponsel anak itu di cek oleh guru, ternyata terdapat video-video yang mengarah pada pornografi. Selain itu anak juga diketahui pernah membuka situs-situs yang tidak seharusnya dibuka oleh anak dibawah umur yang diperoleh melalui pengecekan riwayat situs-situs yang pernah dibuka. Adapun yang terlihat leluasa menggunakan *smartphone* bahkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dari pernyataan kasus diatas sudah dapat disimpulkan bahwa memang memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negataif. Kasus diatas tentu anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari gadget yang dimiliki karena lebih mudah dan juga praktis. Inilah mengapa memberikan gadget pada anak masih menjadi suatu hal yang pro dan kontra di kalangan masyarakat.

Hasil penelitian lainnya terkait dengan fenomena ini yaitu :

Penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan , Data menunjukan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain . 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.

Aisyah, (2015)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa memang anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan gadget. Hasil riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa anak-anak umumnya di kota-kota besar sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan gadget. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik.

Kejadian seperti itu tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian gadget pada anak. Jika memang sudah kejadiannya seperti itu tentu saja banyak pihak yang akan dirugikan, bukan hanya korban dan pelaku saja. akan dirugikan, bukan hanya korban dan pelaku saja. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Winoto dalam (Giga Kurnia, 2014:34), bahwa :

“Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebih. Memang anak-anak sekolah dasar dan juga menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka”.

Sehingga penelitian ini penting untuk mengetahui dampak negatif dan positif penggunaan media massa (*gadget*) yang berkembang di kalangan pelajar SMP tanpa pengawasan dari orang dewasa.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya-jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Alasan mengambil lokasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan orang tua dan masyarakat penggunaan gadget sangat tinggi di kalangan remaja, bahkan lebih asik dengan gadget dari pada mendengarkan perintah orang tua. Salain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, sering tidak menengok kanan kiri atau memperduliakan siapa orang yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian pendidikan. Dalam hal ini penulis akan mengadakan peneliti dengan topic yang berjudul “Implementasi media massa (gadget) terhadap perkembangan karakter remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang ?

2. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan gadget (aplikasi dan intensitas penggunaan gadget) pada remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.
2. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang dampak perkembangan karakter pada remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini :

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

2. Manfaat 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 bagi para pembaca.

BAB I

PENDAHULUAN

E. Latar Belakang

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pesat pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, bagaimana tidak, seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (HP), hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah smartphone atau gadget.

Perlu diketahui perkembangan gadge dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (handphone). HP perkembangan dari pesawat elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat portable (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (Global System for Mobile Telecommunications) seperti :

Telkomsel, Indosat, XL axiata. dan CDMA (Code Division Multiple Access) seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan gadget yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu :

“Mempermudah Komunikasi. 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 mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.

Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang

ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh smartphone membuat anak-anak cenderung kesulitan memilih hal yang memang disajikan untuk anak-anak atau untuk orang dewasa. Dari kemudahan tersebut timbul rasa ingin tahu anak-anak untuk lebih dalam mengakses konten dewasa yang memicu terjadinya tindakan kriminal atau asusila yang didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga membuat mereka mempraktekannya.

Seperti contoh kasus mengenai pelecehan seksual yang ditulis dalam berita online berita jakarta.com (2017).

Lusianawati (2017) - *“di duga akibat pengaruh tayangan berbaur pornografi yang mudah diakses melalaui internet atau media sosail lainnya, seorang siswa kelas 3 SD berinisial RD (10), dilaporkan melakukan pelecehan seksual (sodomi) terhadap lima teman sebayanya di jl. Baru tumbuh, RT 05/04, kelurahan tugu selatan, koja, jakarta utara. kasus ini terbongkar setelah salah seorang kerebat korban, secara tidak sengaja mendengar celotehan anak-anak yang bercerita soal perilaku seksuaal RD, sabtu (31/5) lalu.”*

Selain itu terdapat kasus pelecehan seksual yang terjadi di provinsi lampung seperti yang dirilis berita online saibumi.com (2017) :

Untuk diketahui, BD (12) bocah yang masih duduk dibangku sekolah dasar, diduga telah mencabuli 4 gadis kecil. Adapun keempat gadis kecil yang diduga telah dicabuli oleh pelaku, ZS (1,6) AL (8,6) AM (8) ML (8). Sebelumnya diberitakan, warga kelurahan Fajaresuk kecamatan Pringsewu kabupaten

Pringsewu, digegerkan dengan seorang siswi yang masih duduk dibangku kelas VI Sekolah Dasar BD (12) mencabuli anak yang baru berusia 1,5 tahun. Sementara BD (12) saat ditemui di halaman rumahnya, mengakui telah melakukan perbuatan tersebut karena menirukan film video porno yang dilihat di HP milik temannya. "Iya saya melakukan perbuatan itu karena habis melihat video porno di handphone teman saya," katanya dengan polos menjawab. () Irianto, (2017).*

Sarwono (2017:174) menjelaskan bahwa perilaku seksual merupakan segala tingkah laku yang di dorong oleh hasrat seksual, baik dengan lawan jenisnya maupun sesama jenis. Dorongan seksual yang muncul pada remaja tunagrahita merupakan dorongan seksual yang wajar dan normal, namun karena tidak di ikuti perkembangan kognitif yang normal, sehingga sering kali anak tidak mengerti tentang penyimpangan-penyimpangan tersebut dengan kepolosannya. Hal tersebut tentu sangat berbahaya bagi perkembangan anak seiring dengan perkembangan teknologi dan kemudahan akses berbagai macam informasi melalui internet terutama pada *smartphone*, bentuk-bentuk penyimpangan perilaku seksual remaja semakin banyak dan parah termaksud bagi remaja tunagrahita.

Salah satu contoh kasus yang di temui peneliti adalah seorang anak tunagrahita kategori sedang di salah satu SLB diketahui menyimpan video porno di *handphone*-nya. Anak tunagrahita tersebut merupakan siswa yang sekarang duduk dikelas VIIC-1. Anak itu sudah berusia 14 tahun dan secara akademik anak dibawah rata-rata. Anak belum bisa membaca dan hanya bisa menyalin tulisan tanpa memahami maknanya. Setiap harinya anak selalu membawa ponsel

dengan fitur yang canggih ke sekolah. Suatu hari, ketika ponsel anak itu di cek oleh guru, ternyata terdapat video-video yang mengarah pada pornografi. Selain itu anak juga diketahui pernah membuka situs-situs yang tidak seharusnya dibuka oleh anak dibawah umur yang diperoleh melalui pengecekan riwayat situs-situs yang pernah dibuka. Adapun yang terlihat leluasa menggunakan *smartphone* bahkan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Dari pernyataan kasus diatas sudah dapat disimpulkan bahwa memang memberikan gadget pada anak tanpa adanya pengawasan orang dewasa atau orang yang lebih tua memang akan cenderung menimbulkan beberapa dampak negataif. Kasus diatas tentu anak akan lebih mudah mengakses berbagai konten pornografi dari gadget yang dimiliki karena lebih mudah dan juga praktis. Inilah mengapa memberikan gadget pada anak masih menjadi suatu hal yang pro dan kontra di kalangan masyarakat.

Hasil penelitian lainnya terkait dengan fenomena ini yaitu :

Penggunaan gadget pada anak usia dini kini sudah menjamur di kawasan Jakarta Selatan , Data menunjukan bahwa 80 % dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain . 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka online setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar.

Aisyah, (2015)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa memang anak-anak sekarang sudah sangat akrab dengan gadget. Hasil riset tersebut menghasilkan angka yang cukup besar. Dengan demikian berarti jelas bahwa anak-anak umumnya di kota-kota besar sudah terbiasa melakukan aktivitas dengan gadget. Orang tua harus bisa menyikapi masalah ini dengan baik.

Kejadian seperti itu tentu saja harus menjadi perhatian berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media bermain atau media komunikasi. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi yang pertama dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak seharusnya memiliki batasan dan aturan yang jelas dalam tentang pemberian gadget pada anak. Jika memang sudah kejadiannya seperti itu tentu saja banyak pihak yang akan dirugikan, bukan hanya korban dan pelaku saja. akan dirugikan, bukan hanya korban dan pelaku saja. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Winoto dalam (Giga Kurnia, 2014:34), bahwa :

“Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebih. Memang anak-anak sekolah dasar dan juga menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka”.

Sehingga penelitian ini penting untuk mengetahui dampak negatif dan positif penggunaan media massa (*gadget*) yang berkembang di kalangan pelajar SMP tanpa pengawasan dari orang dewasa.

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orangtua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orangtua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orangtua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya-jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Alasan mengambil lokasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan orang tua dan masyarakat penggunaan gadget sangat tinggi di kalangan remaja, bahkan lebih asik dengan gadget dari pada mendengarkan perintah orang tua. Salain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian pendidikan. Dalam hal ini penulis akan mengadakan peneliti dengan topic yang berjudul “Implementasi media massa (gadget) terhadap perkembangan karakter remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

3. Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang ?

4. Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang ?

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

3. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang penggunaan gadget (aplikasi dan intensitas penggunaan gadget) pada remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.
4. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang dampak perkembangan karakter pada remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini :

3. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan sosial atau sosiologi, khususnya sosiologi keluarga. Serta menambah reverensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua.

4. Manfaat 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 bagi para pembaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam bab ini diuraikan beberapa kerangka teori yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian. Sehubungan dengan masalah yang diteliti yakni “Implementasi media massa (gadget) terhadap perkembangan karakter remaja di Dusun Pebu Desa Kabupaten Enrekang. Maka kerangka teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Media Massa

Media massa merupakan pendekatan dari media komunikasi massa, yang sederhana dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serentak kepada khalayak banyak yang berbeda-beda dan tersebar di berbagai tempat. Sebagai alat penyampaian pesan dalam proses komunikasi, media juga disebut sebagai saluran pesan (Harya S. martodirjo, dkk, 1998:55).

Media massa menurut Omong Uchjana (1966:12) adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula. Media massa sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah surat kabar, radio, televisi, handphone yang beroperasi dalam bidang informasi, edukasi dan reaksi. Kemampuan media massa sebagai penyalur pesan ke penjuru dunia disebabkan oleh penggunaan mesin yang mampu mengadakan lambing-lambang pesan tersebut. Lambing-lambang itu umumnya dapat ditangkap oleh panca indra manusia. Oleh karena itu, media massa terbagi menjadi media massa bentuk visual, audio, dan gabungan visual dan

audio. Media massa dapat berdampak negative dan positif. Di satu sisi, informasi yang disampaikan dapat merangsang lajunya proses pembangunan dalam mengubah atau memperbaharui orientasi hidup. Namun di sisi lain, masih diragukan peranannya dalam memperkuat jati diri bangsa karena informasi yang disampaikan dapat menimbulkan keresahan akibat benturan ketidaksihinggaan dengan nilai-nilai yang menyikapinya dan menerimanya. Karena semakin kedepan, media massa itu akan terus semakin berkembang dengan cepat.

2. Karakter

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”. Menurut Musfiroh (UNY, 2008), karakter mengacu kepada serangkaian sikap (attitudes), perilaku (behaviors), motivasi (motivations), dan keterampilan (skills). Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, kejam, rakus dan perilaku jelek lainnya dikatakan orang berkarakter jelek.

Ryan & Bohlin (1999), karakter merupakan suatu pola perilaku seseorang. Orang yang berkarakter baik memiliki pemahaman tentang kebaikan,

menyukai kebaikan, dan mengerjakan kebaikan tersebut. Orang yang perilakunya sesuai dengan kaidah moral disebut dengan berkarakter mulia. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas (2008) adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”.

3. Perilaku dan Karakter Remaja

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Depdiknas, 2005). Dari pandangan biologis perilaku merupakan suatu kegiatan atau aktifitas organisasi yang bersangkutan. Perilaku adalah suatu fungsi dari antara seorang individu dengan lingkungannya. Remaja akan menampakkan perubahan yang akan mengarah menuju kedewasaan baik dalam penampilan secara fisik maupun mentalnya. Menurut Bambang Mulyono., mengatakan bahwa karakter remaja dapat dibagi menjadi:

- a. Fisik
- b. Social
- c. Intelektual
- d. Emosional

4. Gadget

(2015) - Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini.

Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemauan jaman alat ini di percanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkiriman pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya.

Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif.

- a. Bentuk penggunaan gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.

Syahra (2006) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan.

1. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya.
2. Sedangkan pemakaian pada Pelajar SMP biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi.

Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada Pelajar SMP, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan

rata-rata bentuk penggunaan gadget pada Pelajar SMP hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadgetnya untuk browsing, chatting, sosial media, dll. Penggunaan gadget pada Pelajar SMP kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

1. Aplikasi penggunaan gadget pada Pelajar SMP

Penggunaan gadget pada Pelajar SMP ini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak usia dini adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata-rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk

sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Berdasarkan uraian-uraian tersebut dapat terlihat jelas bahwa bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan untuk bermain game ketimbang untuk hal-hal lainnya, untuk itu gadget, youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah ada untuk digunakan sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan di harapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis Pelajar SMP. Adapun Intensitas pemakaian gadget pada Pelajar SMP

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan gadget dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seorang anak menggunakan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mepedulikan gadgetnya saja ketimbang dengan bermain di luar rumah.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, Dalam sehari

bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2-3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

b. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada gadget tersebut.

Menurut Handrianto (2013), mengatakan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

Dampak positif penggunaan gadget

1. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambar sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).

2. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Kemudian beberapa dampak negatif dari gadget adalah:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).
2. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).
3. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)
4. Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
7. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Menurut Nursalam (2007), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti media assa yang menyebabkan terjadinya perubahan secara cepat dimana-mana. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan media sosil mendorong perubahan pola pikir perilaku remaja Dusun Pebu Kecamatan Alla. Untuk encapai tujuan penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode kualitatif dengan dasar penelitian studi kasus dan tipe penelitian deskriptif yaitu suatu model penelitian yang bertujuan untuk penelitian yang dilakukan secara intensif terperinci dan mendalam yang memberikan gambaran tentang pola pikir perilaku remaja mengenai mediasosial. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, dan menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ketematema umum, dan menafsirkan makna data.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh gadget itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan gadget, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari gadget. Namun untuk anak-anak yang menggunakan gadget banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

5. Teori

Teori Ketergantungan (*Dependency Theory*) Pendekatan ini memberikan lebih banyak kendali pada individu atas bagaimana mereka menggunakan media di dalam kehidupan mereka. Sandra Ball-Rokeach dan Malvin De Fleur adalah yang pertama kali mengusulkan teori ketergantungan. Teori ketergantungan memperkirakan bahwa seseorang bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan tujuan tertentu. Akan tetapi, seseorang tidak akan bergantung pada semua media. Model ini menunjukkan bahwa institusi sosial dan sistem media berinteraksi dengan audiens untuk menciptakan kebutuhan, minat dan motif. Hal ini, selanjutnya, memengaruhi audiens untuk memilih beragam sumber media dan non-media yang selanjutnya dapat menghasilkan beragam ketergantungan. Manusia yang bergantung pada segmen media tertentu dipengaruhi secara kognitif, efektif, dan perilakunya oleh segmen tersebut. Akibatnya manusia di pengaruhi dengan cara dan tingkatan berbeda oleh media.

Kebutuhan seseorang tidak selalu bersifat pribadi, tetapi dapat saja dibentuk oleh budaya atau berbagai kondisi sosial.

Dengan kata lain, kebutuhan, motif, dan penggunaan media oleh manusia bergantung pada faktor-faktor dari luar yang mungkin tidak dapat dikendalikan oleh manusia itu sendiri. (Littlejohn, 2009: 428-429) Teori Ketergantungan atau Dependency Theory peneliti jadikan landasan teori dalam penelitian ini karena, teori ini member gambaran pada peneliti bahwa media berinteraksi dengan audiens untuk menciptakan suatu kebutuhan dan 29 mempengaruhi audiens untuk memilih sumber media, yang selanjutnya menghasilkan beragam ketergantungan.

Menurut Antomi Gramsci (1971) hegemoni media adalah Untuk memahami hegemoni, maka pertama kali kita harus memahami mengenai hegemoni. Dari segi kebahasaan, hegemoni berasal bahasa Yunani, *egemonia*, yang memiliki arti penguasa atau pemimpin. Hegemoni dapat diartikan sebagai bentuk penguasaan terhadap kelompok tertentu dengan menggunakan sumber daya kekuasaan tertentu seperti misalnya intelektualisme atau moralitas. Hegemoni dalam arti positif berarti masyarakat atau pihak yang dikuasai menyepakati nilai-nilai yang dibawa oleh penguasa dan mengikuti kepemimpinan mereka.

Media merupakan salah satu media yang secara tidak sengaja dapat menjadi alat untuk menyebarkan wacana yang dipandang dominan tersebut. Wacana itu disebarkan dan berusaha untuk diresapkan ke dalam benak masyarakat sehingga menjadi konsensus bersama. Sementara itu nilai atau wacana lain dipandang sebagai menyimpang akan berusaha untuk dikurangi atau dilawan. Sebagai contohnya, pemberitaan mengenai demonstrasi buruh di tengah masyarakat industri yang cenderung berpihak ke perusahaan, wacana yang dikembangkan di

tengah kondisi tersebut sering kali berputar di hal-hal tentang perlunya pihak buruh bermusyawarah dan kerja sama dengan pihak perusahaan. Dominasi wacana yang dimunculkan dalam konteks tersebut menyebabkan munculnya pandangan bahwa demonstrasi buruh adalah hal yang salah.

Menurut Denis McQuail (1987:227) yang menjadi premis bagi seluruh penelitian tentang komunikasi massa adalah adanya pengaruh dan efek yang ditimbulkan oleh media massa kepada khalayak atau audiens.

Pengaruh media yang ditimbulkan oleh pesan media menghasilkan perubahan sikap atau penguatan terhadap keyakinan khalayak. Sementara, itu efek media adalah efek yang dapat diukur sebagai hasil dari pengaruh media atau pesan media. Efek media dapat bersifat positif atau negatif, langsung atau bertahap, namun jangka pendek atau jangka panjang. Perlu dipahami pula bahwa tidak semua efek media menghasilkan perubahan terhadap khalayak. Beberapa pesan media diketahui hanya memberikan efek memperkuat keyakinan yang ada. Hal ini didasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli mengenai pengaruh terpaan media terhadap perubahan kognitif, sistem kepercayaan dan sikap khalayak.

Menurut Mochtar Buchori (2007), pengembangan karakter seharusnya membawa anak ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, akhirnya ke pengalaman nilai secara nyata. Untuk sampai ke praktis, ada satu peristiwa batin yang amat penting yang harus terjadi dalam diri anak, yaitu munculnya keinginan yang sangat kuat (tekat) untuk mengenal nilai. Peristiwa tersebut *Conatio*, dan langkah untuk membimbing anak membulatkan tekad ini disebut langkah konatif.

6. Penelitian Relevan

Banyak karya ilmiah yang meneliti tentang pengaruh media massa terhadap perkembangan karakter remaja. Penelitian ini bukan merupakan penelitian awal, maka penelitian menampilkan penelitian yang relevan yang pernah dikaji penulis sebelumnya. Oleh Puji Asmaul Chusna (2017) pengaruh media gadget terhadap perkembangan karakter anak, mendeskripsikan gadget memang dibutuhkan untuk sarana berkomunikasi terhadap segalanya. Tetapi pengawasan serta bimbingan orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan. Karena jika orang tua terlena dengan anak yang biasa bermain gadget lama-lama anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Demikian halnya dengan Dyah Sari Rasyidah (2017) Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Jenis-Jenis Media Sosial Terhadap Intensitas Belajar PAI siswa kelas VIII di SMP N 1 Karangdowo, mendeskripsikan intensitas belajar PAI siswa kelas VIII di SMPN 1 Karangdowo tergolong dalam kategori sedang. Intensitas Belajar PAI yang masih rendah adalah tentang pemahaman siswa terhadap materi PAI hal ini dibuktikan dengan banyak siswa yang masih salah ketika membaca Al-Qur'an dan ada beberapa siswa yang tidak hafal huruf hijaiyah. Ikhsan Tila Mahendra (2017) Peran Media Sosial Instagram dalam pembentukan karakter kepribadian remaja usia 12-17 tahun di Kelurahan Kabalen, mendeskripsikan peran media sosial Instagram dalam pembentukan kepribadian yang nyata pada remaja usia 12-17 tahun. sebagai media perluasan dari dalam kehidupan sosial remaja, untuk mengetahui keadaan orang-orang disekitarnya, serta memberikan informasi tentang keadaannya kepada orang-orang disekitarnya. Mengembangkan minat pribadi dan minat spiritual, dimana Instagram digunakan sebagai tempat belajar dan menunjukkan minat pribadinya kepada orang-orang

B. Kerangka Pikir

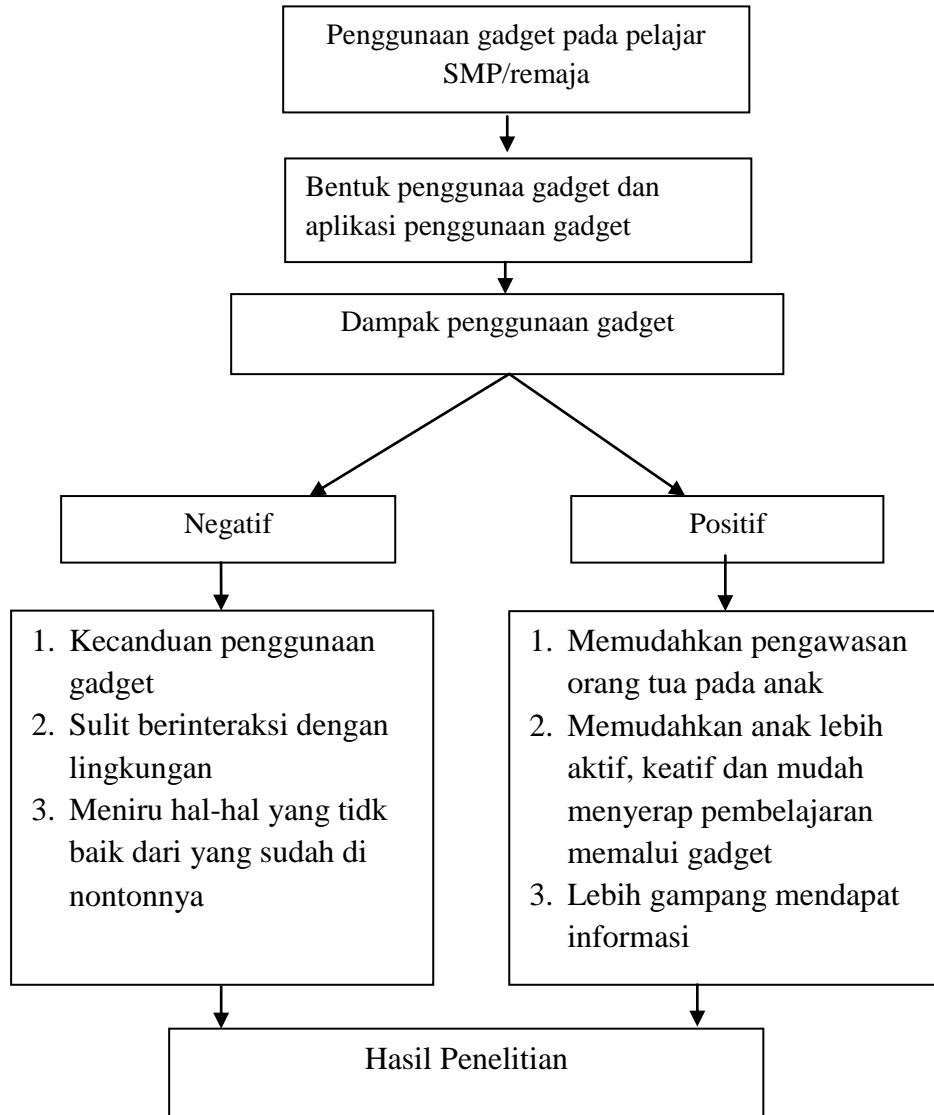
Pelajar pada hakikatnya merupakan individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Proses-proses tersebut mulai tergeser ke arah yang berbeda dari sebelumnya, seiringnya dengan berkembangnya zaman yang menyediakan segala bentuk peralatan yang memudahkan anak dalam belajar dan bermain. Salah satu teknologi yang memudahkan anak untuk belajar sekaligus bermain adalah gadget. Gadget adalah bagian dari alat komunikasi yang pada saat ini menjadi bukti kemajuan dari berbagai kondisi, untuk itu dari orang dewasa sampai anak-anak sulit untuk menghindari tidak menggunakan gadget dan dari alat ini sebagai bagian untuk memenuhi kebutuhan komunikasi. Gadget saat ini banyak digunakan dikalangan masyarakat, baik dari kalangan mahasiswa, perkantoran, maupun anak-anak. Perkembangan yang semakin maju tersebut menyebabkan terjadi beberapa pergeseran bentuk dan perilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi.

Pemakaian gadget tersebut juga dapat menjadi candu yang akan sulit untuk ditanggulangi dan mengakibatkan pola perilaku yang menyimpang jika tidak dalam pengawasan yang tepat. Setelah dilakukan pengamatan lapangan oleh peneliti, ditemukan bahwa banyak anak-anak usia dini yang berumur 3-5 tahun sudah mahir dan sering menggunakan gadget. Bentuk penggunaan gadget bukan hanya sebagai media komunikasi antara orang tua dan anak, tapi lebih kepada penyedia media untuk anak – anak bermain game dan menonton animasi di youtube. Sedangkan untuk penggunaan sebagai media belajar sangatlah jarang. Waktu

penggunaan gadget pada anak usia dini pun tidak hanya masuk dalam kategori rendah yaitu 15-30 menit, tetapi ada yang sampai 120 menit pemakaian. Selain itu, dalam sehari anak-anak tersebut dapat memainkan gadget lebih dari sekali dan bahkan ada yang masuk kategori sering menggunakan gadget yaitu lebih dari 3 kali pemakaian seharinya. Hal tersebut tentu akan menimbulkan dampak tertentu bagi anak yang menggunakannya. Dampak yang timbul dapat dari segi positif dan negatif tergantung dari jenis pemakaian gadget tersebut. Dari segi positifnya adalah orang tua tidak khawatir anak akan bermain diluar rumah, mudahnya pengawasan orang tua terhadap anak serta bila digunakan sebagai metode pembelajaran, maka anak akan lebih mudah menyerap proses belajarnya karena menggunakan video yang memang digemari oleh pelajar SMP. Akan tetapi, dampak negatif dari penggunaan gadget akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembangnya anak-anak tersebut. Pelajar tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepeham dengan penggunaan gadget, serta menjadi kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya. Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan gadget serta enggan untuk berinteraksi sosial.

Dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penggunaan gadget pada pelajar dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi

tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget akan tidak mempengaruhi perilaku kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak.



Gambar 2.1

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tentang bentuk dan dampak penggunaan gadget pada anak usia dini. Dengan metode pendekatan fenomenologi oleh Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan akan datang) melalui penafsiran. Dengan kata lain, mendasarkan tindakan social pada pengalaman, makna dan kesadaran. Dimana, manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga, ada penerimaan timbale balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersam, jadi hasil penelitian ini bukanlah berupa sebuah angka-angka melainkan hasil dari pengukuran, akan tetapi berupa informasi.

Menurut Nursalam (2007), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti media assa yang menyebabkan terjadinya perubahan secara cepat dimana-mana. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan media sosil mendorong perubahan pola pikir perilaku remaja Dusun Pebu Kecamatan Alla. Untuk mencapai tujuan penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode kualitatif dengan dasar penelitian studi kasus dan tipe penelitian deskriptif yaitu suatu model penelitian yang bertujuan untuk penelitian yang dilakukan secara intensif terperinci dan mendalam yang memberikan gambaran tentang pola pikir perilaku remaja mengenai mediasosial. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur,

mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, dan menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ketematema umum, dan menafsirkan makna data.

Berdasarkan asumsi dan pendapat diatas, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena lebih cocok untuk menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal – hal yang berkaitan dengan penggunaan gadget pada anak usia dini. Dalam proses pengumpulan data dapat di gunakan berbagai sarana seperti wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

B. Lokasi Penelitian

Menurut Lexi J. Moleong (2008) menyatakan bahwa dalam penentuan lokasi penelitian, ditempuh dengan jalan mempertimbangkan teori substantive dan menjajaki lapangan untuk mencari kesesuaian dengan kenyataan yang ada dilapangan, sementara itu keterbatasan geografis dan praktis, seperti waktu, biaya dan tenaga juga perlu dijadikan pertimbangan dalam penentuan lokasi penelitian.

Penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan karakter pelajar ini berlokasi di Dusun Pebu Desa Kabupaten Enrekang. Berdasarkan prariset yang dilakukan peneliti terlihat ada beberapa anak yang menggunakan gadget disekolah dan orang tua terkesan membiarkan anaknya menggunakan fasilitas tersebut.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Fokus penelitian bertujuan agar data penelitian tidak meluas. Dengan adanya fokus penelitian, maka ada pembatas yang menjadi obyek penelitian. Tanpa adanya fokus penelitian ini, peneliti akan terjebak oleh banyaknya data yang diperlukan ketika terjun ke lapangan.

Nawawi (2008) mengemukakan bahwa fokus penelitian adalah untuk menyusun indikator yang relevan untuk pengumpulan data (yakni membedakan indikator penting dengan yang tidak penting); dan untuk memproduksi data serta untuk menjawab pertanyaan riset itu sendiri.

Selain itu, Moleong dalam Jiwandono (2013) dalam fokus penelitian perlu ada batasan – batasan tertentu untuk mendapatkan data yang relevan dan valid. Penentuan fokus penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk membatasi studi kualitatif, sekaligus membatasi peneliti guna memilih mana data yang relevan dan mana pula yang tidak

Adanya fokus penelitian akan menghadirkan data yang valid dan relevan serta tidak menimbulkan hasil data yang melimpah ruah tanpa ada hasil yang baik. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah

1. Penggunaan gadget pada pelajar SMP yang meliputi aplikasi penggunaan gadget (game, browsing, komunikasi, dan lainnya), Intensitas penggunaan gadget (tinggi, sedang, rendah).

2. Dampak penggunaan gadget pada pelajar SMP

- a. Dampak positif yaitu melatih imajinasi, melatih kepekaan, kecerdasan anak.
- b. Dampak negatif yaitu menurunkan konsentrasi belajar, penurunan dalam bersosialisasi, menghambat kemampuan berbahasa, kecanduan.

D. Instrumen Penelitian

Dalam pengumpulan data instrumen yang disediakan berupa:

1. Lembar observasi

Instrumen (alat ukur) yang digunakan pada teknik observasi yaitu berupa lembaran observasi (pedoman observasi). Lembaran observasi adalah daftar kegiatan-kegiatan yang mungkin timbul dan akan diambil.

2. Pedoman wawancara

Pedoman adalah panduan, petunjuk dan acuan. Sedangkan wawancara adalah percakapan yang berupa tanya jawab yang dilakukan oleh narasumber dan pewawancara yang terdiri dari dua orang atau lebih dalam waktu yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pedoman wawancara yakni panduan dalam melakukan kegiatan wawancara yang berstruktur dan telah ditetapkan oleh pewawancara dalam mengumpulkan data-data penelitian baik itu tugas akhir, skripsi dan lain sebagainya. Pedoman wawancara terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden

3. Dokumentasi

Secara umum dokumentasi adalah aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan pengambilan

gambar dan rekaman. Dengan menggunakan Handphone (hp), kamera untuk mengambil hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian.

4. Partisipatif

Suatu keterlibatan mental dan emosi serta fisik peserta dalam memberikan respon terhadap suatu kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar.

E. Informan Penelitian

Moleong, (1989), informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, jadi harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian dan harus sukarela menjadi anggota tim peneliti walaupun hanya bersifat informal. Informan penelitian adalah objek penting dalam sebuah penelitian. Informan adalah orang-orang dalam latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Sehingga layak dijadikan sumber informasi penelitian.

- a. Informan kunci (Key Informan) merupakan mereka yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian. Yang terdiri dari 2 orang.
- b. Informan utama merupakan mereka yang terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti. Yang terdiri dari 3 orang
- c. Informan tambahan merupakan mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang diteliti. Yang terdiri dari 2

Adapun yang menjadi sasaran informan dalam penelitian ini adalah masyarakat Dusun Pebu Kabupaten Enrekang yang merasakan adanya dampak

dari penggunaan gadget dengan kriteria yaitu : Orang tua anak dan anak laki-laki atau perempuan yang tergolong pelajar atau remaja dengan alasan bahwa usia tersebut lebih sering menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orang tua atau orang dewasa.

Jumlah informan tergantung dari jumlah replika kasus yang diinginkan dengan tujuan untuk menggali informasi dan memiliki kekhususan yang ada yang akan menjadi dasar dari rancangan dan teori yang muncul (Meloeng,2000).

Pada penelitian ini jumlah informan yang diambil 7 orang sesuai dengan kecukupan informan yang diperoleh. Adapun informan yang dipilih 7 orang karena peneliti mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Mendalam Menurut Cholid Narbuko (2003) metode wawancara mendalam adalah proses Tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana 2 orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan yang diberikan oleh informan yang diwawancarai.

Peneliti telah melakukan wawancara mendalam dan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tentang penggunaan gadget (aplikasi penggunaan gadget, intensitas penggunaan gadget, durasi penggunaan gadget), dampak penggunaan gadget (dampak positif dan negatif)

2. Studi Observasi

Menurut (Cholid Narbuko, 2003:70) Observasi adalah (pengamatan) alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Data observasi merupakan penggalian atau pengamatan langsung terhadap pelajar. Handayani yang menggunakan Gadget, yang tidak didapatkan saat proses wawancara atau dokumentasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengamati apa saja yang dibuka oleh anak-anak dan remaja .Handayani yang menggunakan gadget. Selain itu, mengamati hal-hal yang sering dilakukan oleh anak-anak dan remaja .Handayani saat menggunakan gadget serta pola tingkah lakunya.Beberapa kendala yang dihadapi adalah kurangnya interaksi balik dari anak-anak yang bermain gadget karena terlalu fokus dengan gadgetnya. Pada akhirnya peneliti hanya dapat mengamati langsung dan melihat hal-hal yang dilakukan anak-anak tersebut serta melihat proses belajarnya di sekolah.

3. Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan dengan mencari referensi atau literature-literatur yang berasal dari jurnal, keterangan, laporan maupun buku-buku penunjang penelitian.Peneliti disini mencari informasi atau referensi-referensi tersebut beraskan dari buku-buku bacaan, jurnal dan skripsi serta keterangan-keterangan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang dapat menunjang untuk informasi peneliti.

4. Studi Dokumentasi

Menurut Suharsimi, Arikunto (2002: 206) metode dokumentasi adalah mencari data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Sedangkan Hadari, Nawawi (2005: 133)

menyatakan bahwa studi dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku mengenai pendapat, dalil yang berhubungan dengan masalah penyelidikan.

Menurut Moleong (Herdiansyah, 2010: 145-146) dokumen resmi dapat dibagi kedalam dua bagian. Pertama dokumen internal, yaitu dapat berupa catatan, seperti memo, pengumuman, instruksi, aturan suatu lembaga, system yang diberlakukan, hasil notulensi rapat keputusan pimpinan, dan lain sebagainya. Kedua, dokumentasi eksternal yaitu dapat berupa bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, seperti majalah, koran, bulletin, surat pernyataan, dan lain sebagainya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992:16-19) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Teknik analisis data ini meliputi tiga komponen analisis yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari data-data tertulis dilapangan. Selain itu, reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan dan diverifikasi, cara yang dipakai dalam reduksi data dapat melalui seleksi yang panjang, melalui ringkasan atau singkatan menggolongkan kedalam suatu pola yang lebih luas.

Peneliti mengumpulkan data – data yang telah dilakukan saat proses wawancara mendalam (*indepth interviewer*) dari informan – informan pada penelitian yang kemudian ditulis langsung pada saat wawancara. Data – data mentah tersebut kemudian direduksi agar peneliti dapat memilah data yang relevan dan valid sesuai dengan fokus dan tujuan dari penelitian.

2. Penyajian Data (*Display*)

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi atau narasi dalam bentuk teks naratif yang dibantu dengan tabel maupun bagan yang bertujuan mempertajam pemahaman peneliti terhadap informasi yang di peroleh tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan menganalisis. Penyajian data lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagian analisis kualitatif yang valid. Pada penelitian ini, penyajian data dari hasil reduksi dilakukan dengan narasi yang dibantu melalui tabel-tabel dan bagan-bagan.

3. Verifikasi Data

Kegiatan ini merupakan suatu pengecekan kembali pada data-data yang telah tersaji dan ada sejak pertama memasuki lapangan serta selama proses pengumpulan data. Peneliti melakukan suatu analisis penarikan hubungan, pola, persamaan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk kesimpulan yang terbukti kebenarannya dan kegunaannya. Kemudian hasil tersebut diuji dengan beberapa asumsi-asumsi yang selanjutnya akan dikembangkan. Pada tahapan ini semua kategori atau data yang telah didapatkan melalui proses analisis, ditinjau kembali berdasarkan landasan-landasan teori yang terdapat pada bab II, sehingga didapatkan kecocokan antara landasan teoritis dengan hasil yang dicapai.

H. Tehnik Keabsahan Data

Penelitian melakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik trigulasi. Teknik trigulasi tidak hanya digunakan untuk mengumpulkan data tetapi juga digunakan untuk mengecek kredibilitas data. Sesuai yang dikatakan Sugiyono (2013:241) penelitian mengumpulkan data sekaligus mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber. Teknik dapat berupa trigulasi sumber berarti mendapatkan data dari sumber berbeda-beda dengan teknik yang sama., atau trigulasi teknik yang berarti penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda untuk mendapatkan sumber yang sama.

Untuk memperkuat keabsahan data, maka peneliti melakukan usaha-usaha yaitu dengan melakukan teknik-teknik sebagai berikut:

a. Perpanjangan pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan berarti peneliti melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data atau menambah (perpanjangan) waktu untuk observasi. Wawancara yang awalnya hanya satu minggu, maka akan ditambah waktu satu minggu lagi dan jika dalam penelitian ini, data yang diperoleh tidak sesuai dan belum cocok maka dari itu dilakukan perpanjangan pengamatan data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat diakhiri.

b. Meningkatkan ketekunan

Untuk meningkatkan ketekunan, peneliti bisa melakukan dengan sering menguji data dengan teknik pengumpulan data yaitu pada saat pengumpulan data dengan teknik observasi dan wawancara, maka peneliti lebih rajin mencatat hal-

hal yang detail dan tidak menunda-menunda dalam merekam data kembali, juga tidak menganggap mudah/enteng data dan informasi.

c. Trianggulasi

Trianggulasi merupakan teknik yang digunakan untuk menguji kepercayaan data (memeriksa keabsahan data atau verifikasi data) atau istilah lain dikenal dengan *trustworthiness*, yang digunakan untuk keperluan mengadakan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data yang telah dikumpulkan. Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik Trianggulasi yaitu :

1. Trianggulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, maksudnya bahwa apabila data yang diterima dari sumber meragukan, maka harus mengecek kembali ke sumber lain, tetapi sumber daya tersebut harus setara sederajatnya, kemudian peneliti menganalisis data tersebut sehingga menghasilkan suatu kesimpulan dan dimintakan kesempatan dengan sumber adalah untuk menguji data tersebut.

2. Trianggulasi teknik

Untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu yang awalnya menggunakan teknik observasi, maka dilakukan lagi teknik pengumpulan data dengan teknik wawancara kepada sumber data yang sama dan juga melakukan teknik dokumentasi.

3. Trianggulasi waktu

Untuk melakukan pengecekan data dengan cara wawancara dalam waktu dan situasi yang berbeda. Seperti, yang awalnya melakukan pengumpulan data pada

waktu pagi hari, sore hari dan data yang didapat, tetapi mungkin saja pada waktu pagi hari tersebut kurang tepat karena mungkin informasi dalam keadaan sibuk.

I. Jenis dan data

Adapun yang digunakan dalam penulisan ini adalah data primer yang terdiri dari data yang bersifat kualitatif.

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh dari pengamatan langsung kelapangan atau kawasan penelitian seperti kondisi eksisting dari penggunaan lahan.
- b. Data sekunder, yaitu data yang digunakan untuk mengetahui perubahan data dari lapangan.

BAB IV

DESKRIPSI UMUM DAERAH PENELITIAN DAN DESKRIPSI

KHUSUS LATAR PENELITIAN

A. Deskripsi Umum Kabupaten Enrekang Sebagai Daerah Penelitian

1. Sejarah Singkat Kabupaten Enrekang

Kabupaten Enrekang adalah salah satu Daerah Tingkat II di provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kotakabupaten ini terletak di Kota Enrekang. Ditinjau dari segi sosial budaya, masyarakat Kabupaten Enrekang memiliki kekhasan tersendiri. Hal tersebut disebabkan karena kebudayaan Enrekang (Massenrempulu') berada di antara kebudayaan Bugis, Mandar dan Tana Toraja. Bahasa daerah yang digunakan di Kabupaten Enrekang secara garis besar terbagi atas 3 bahasa dari 3 rumpun etnik yang berbeda di Massenrempulu', yaitu bahasa Duri, Enrekang dan Maiwa. Bahasa Duri dituturkan oleh penduduk di Kecamatan Alla', Baraka, Malua, Buntu Batu, Masalle, Baroko, Curio dan sebagian penduduk di Kecamatan Anggeraja. Bahasa Enrekang dituturkan oleh penduduk di Kecamatan Enrekang, Cendana dan sebagian penduduk di Kecamatan Anggeraja. Bahasa Maiwa dituturkan oleh penduduk di Kecamatan Maiwa dan Kecamatan Bungin. Melihat dari kondisi sosial budaya tersebut, maka beberapa masyarakat menganggap perlu adanya penggantian nama Kabupaten Enrekang menjadi Kabupaten Massenrempulu', sehingga terjadi keterwakilan dari sisi sosial budaya.

Sejarah terbentuknya *Kabupaten Enrekang*, Sejak abad XIV, daerah ini disebut *Massandempulu'* yang artinya meminggir gunung atau menyusur gunung, sedangkan sebutan Enrekang dari *Endag* yang artinya *NaikDari* atau *Panjat* dan dari sinilah asal mulanya sebutan *Endekan*. Masih ada arti versi lain yang dalam pengertian umum sampai saat ini bahkan dalam Adminsitasi Pemerintahan telah dikenal dengan nama "*Enrekang*" versi Bugis sehingga jika dikatakan bahwa Daerah Kabupaten Enrekang adalah daerah pegunungan sudah mendekati kepastian, sebab jelas bahwa Kabupaten Enrekang terdiri dari gunung-gunung dan bukit-bukit sambung-menyambung mengambil \pm 85% dari seluruh luas wilayah sekitar 1.786.01 Km².

Menurut sejarah, pada mulanya Kabupaten Enrekang merupakan suatu kerajaan besar yang bernama *Malepong Bulan*, kemudian kerajaan ini bersifat *Manurung* dengan sebuah federasi yang menggabungkan 7 kawasan/kerajaan yang lebih dikenal dengan federasi "*PITUE MASSENREMPULU*", yaitu:

- a. Kerajaan Endekan yang dipimpin oleh Arung/Puang Endekan
- b. Kerajaan Kassa yang dipimpin oleh Arung Kassa'
- c. Kerajaan Batulappa' yang dipimpin oleh Arung Batulappa'
- d. Kerajaan Tallu Batu Papan (Duri) yang merupakan gabungan dari Buntu Batu, Malua, Alla'. Buntu Batu dipimpin oleh Arung/Puang Buntu Batu, Malua oleh Arung/Puang Malua, Alla' oleh Arung Alla'
- e. Kerajaan Maiwa yang dipimpin oleh Arung Maiwa
- f. Kerajaan Letta' yang dipimpin oleh Arung Letta'
- g. Kerajaan Baringin (Baringeng) yang dipimpin oleh Arung Baringin

Pitu (7) Massenrempulu' ini terjadi kira-kira dalam abad ke XIV M. Tetapi sekitar pada abad ke XVII M, Pitu (7) Massenrempulu' berubah nama menjadi Lima Massenrempulu' karena Kerajaan Baringin dan Kerajaan Letta' tidak bergabung lagi ke dalam federasi Massenrempulu'.

Akibat dari politik *Devide et Impera*, Pemerintah Belanda lalu memecah daerah ini dengan adanya Surat Keputusan dari Pemerintah Kerajaan Belanda, di mana Kerajaan Kassa dan kerajaan Batu Lappa' dimasukkan ke Sawitto. Ini terjadi sekitar 1905 sehingga untuk tetap pada keadaan Lima Massenrempulu' tersebut, maka kerajaan-kerajaan yang ada didalamnya yang dipecah.

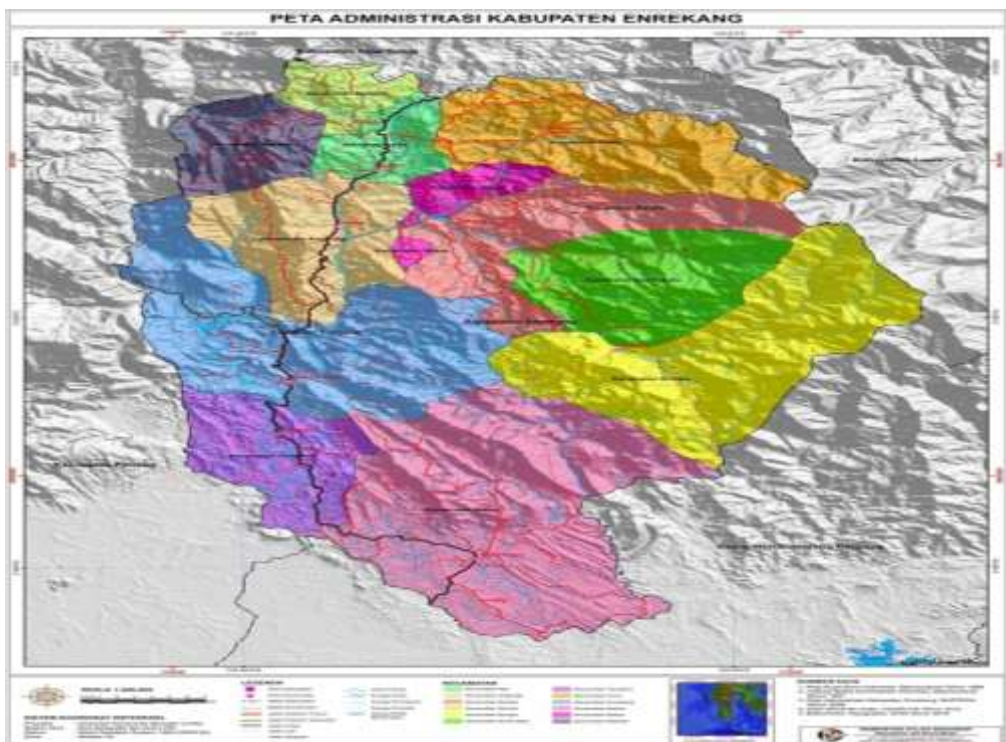
2. Keadaan Geografis dan Iklim

a. Kondisi Geografis

Kabupaten Enrekang berada di jantung Jasirah Sulawesi Selatan yang dalam peta batas wilayah memang bentuknya seperti jantung. Pegunungan Latimojong yang memanjang dari Utara ke Selatan rata-rata ketinggian ± 3.000 meter diatas permukaan laut, memagari Kabupaten Enrekang disebelah timur sedang disebelah barat membentang Sunagai Saddang dari utara ke selatan yang pengendalian airnya menentukan pengairan saddang yang berada dalam wilayah Kabupaten Pinrang dengan aliran pengairan sampai ke Kabupaten Sidenreng Rappang.

Kabupaten Enrekang terletak antara $3^{\circ} 14'36''$ LS dan $119^{\circ}40'53''$ BT. Jarak dari ibukota Provinsi Sulawesi Selatan (Makassar) ke kota Enrekang dengan jalan darat sepanjang 235 Km. Batas-batas daerah Kabupaten Enrekang : Sebelah Utara Kabupaten Tana Toraja, Sebelah Selatan Kabupaten Sidenreng Rappang, Sebelah Barat Kabupaten Pinrang, dan Sebelah Timur Kabupaten Luwu dan Sidenreng

Rappang. Kabupaten Enrekang berada di daerah pegunungan, terdiri dari gunung-gunung dan bukit-bukit sambung menyambung, mengambil dari $\pm 85\%$ dari seluruh luas Kabupaten Enrekang yang luasnya $\pm 1.786,01$ Km atau 2,92 dari seluruh luas seluruh propinsi Sulawesi Selatan.



Gambar 4.1. Peta Kabupaten Enrekang

Selama setengah dasawarsa terjadi perubahan administrasi pemerintahan baik tingkat kecamatan maupun pada tingkat kelurahan/desa, yang awalnya pada tahun 1995 hanya berjumlah 5 kecamatan dan 54 desa/kelurahan, tetapi pada tahun 2008 jumlah kecamatan menjadi 12 kecamatan dan 129 desa/kelurahan. Adapun pembagian kecamatan dalam lingkup kabupaten Enrekang antaran lain:

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 1. Kecamatan Alla | 7. Kecamatan Cenrana |
| 2. Kecamatan Anggeraja | 8. Kecamatan Curio |
| 3. Kecamatan Enrekang | 9. Kecamatan Malua |
| 4. Kecamatan Masalle | 10. Kecamatan Baraka |
| 5. Kecamatan BuntuBatu | 11. Kecamatan Bungin |
| 6. Kecamatan Baroko | 12. Kecamatan Maiwa |

Secara umum bentuk topografi wilayah Kabupaten Enrekang terbagi atas wilayah perbukitan karst (kapur) yang terbentang dibagian utara dan tengah, lembah-lembah yang curam, sungai serta tidak mempunyai wilayah pantai. Jenis flora yang banyak ditemukan pohon *bitti* atau yang biasa disebut *vitexcofassus*, pohon hitam Sulawesi atau *diospyros celebica*, pohon

ulin/kayu besi *eusideraxylonzwageri*, pohon *lithocarpus celebica*, kayu bayam, kayu agatis- *agatiscelebica*, kayu kuning –*arcangelisiaflavamerr*. Selain itu terdapat juga rotan lambang-*calamussp*, rotan tohiti-*calamusinopsbecc*. Rotan taman. Jenis angrek juga banyak ditemukan angrek yaitu *goodyera celebica*, angrek Sulawesi dari specie *sphalaenopsisvenosa*, angrek kalajeningking *arachniscelebica*. Angrek *pleomeleangustifolia*. Angrek *cymbidium finlaysonianum*, dan jenis tanaman lainnya.

b. Iklim

Iklim di Kabupaten Enrekang hampir sama dengan daerah lainnya di provinsi Sulawesi Selatan yaitu terbagi 2 musim yaitu musim hujan dan musim kemarau. Musim hujan terjadi/ berlangsung pada bulan November-Juli, sedangkan pada musim kemarau berlangsung pada bulan Agustus-Oktober. Jumlah hari hujan (HH) pada tahun 2001, jumlah HH 139 hari dan curah hujan 3.970 mm, tahun

2002 jumlah HH 137 hari dan CH 1410 mm, tahun 2003 jumlah HH 82 CH 1925 mm. (di kutip dari *enrekang.com/?p=18*).

3. Topografi, Geologi dan Hidrologi

a. Topografi

Secara umum bentuk topografi wilayah Kabupaten Enrekang terbagi atas wilayah perbukitan karst (kapur) yang terbentang di bagian utara dan tengah, lembah-lembah yang curam, sungai serta tidak mempunyai wilayah pantai. Jenis flora yang banyak ditemukan pohon *bitti* atau yang biasa disebut, pohon hitam Sulawesi atau, pohon ulin/kayu besi, pohon, kayu bayam, kayu agatis kayu kuning. Selain itu terdapat juga rotan lambing rotan tohiti Rotan taman. Jenis angrek juga banyak ditemukan angrek yaitu, angrek Sulawesi dari species, angrek kalajenigking. Angrek. dan jenis tanaman lainnya.

Wilayah Kabupaten Enrekang pada umumnya mempunyai wilayah Topografi yang bervariasi berupa perbukitan, pegunungan, lembah dan sungai dengan ketinggian 47 -3.293 meter dari permukaan laut serta tidak mempunyai wilayah pantai. Secara umum keadaan Topografi Wilayah-wilayah didominasi oleh bukit-bukit/gunung-gunung yaitu sekitar 84,96% dari luas wilayah Kabupaten Enrekang sedangkan yang datar hanya 15,04%. Musim yang terjadi di Kabupaten Enrekang ini hampir sama dengan musim yang ada di daerah lain yang ada di Propinsi Sulawesi Selatan yaitu musim hujan dan musim kemarau dimana musim hujan terjadi pada bulan November - Juli sedangkan musim kemarau terjadi pada bulan Agustus -Oktober.

b. Geologi

Geologi Daerah Kabupaten Enrekang terdapat dalam zona Mandala Sulawesi Barat, terletak diantara dua buah patahan naik yang berarah hampir Utara-Selatan berupa perbukitan kapur sangat terjal dari Formasi Makale yang terdapat pada bagian Barat, dan perbukitan tinggi Gunung Latimojong yang terdapat pada bagian Timur daerah penyelidikan. Pada bagian Tengah yaitu diantara kedua tinggian tersebut terdapat aliran sungai yang umumnya mengalir anak-anak sungai dari arah Timur dan Timurlaut menuju kearah Selatan dengan pola aliran dendritik dan semi parallel menuju sungai utama yaitu Sungai Mataallo yang mengalir dari arah Utara ke Selatan. Umumnya aliran-aliran sungai yang terdapat di daerah penyelidikan tersebut dikontrol oleh adanya patahan-patahan naik dan mendatar, sehingga pola-pola struktur yang ada didaerah penyelidikan tersebut dapat dilacak dengan mudah.

c. Hidrologi

Kabupaten Enrekang memiliki mata air di pegunungan di karena Kabupaten Enrekang dikelilingi oleh gunung-gunung. Dan mata airnya berpusat pada pegunungan Latimojong yang terletak di Kecamatan Buntu Batu.

4. Kondisi Demografi

Enrekang yang berpenduduk sebanyak ± 190.579 jiwa Ditinjau dari segi sosial budaya, masyarakat Kabupaten Enrekang memiliki kekhasan tersendiri. Hal tersebut disebabkan karena kebudayaan Enrekang (Massenrempulu') berada di antara kebudayaan Bugis, Mandar dan Tana Toraja. Bahasa daerah yang digunakan di Kabupaten Enrekang secara garis besar terbagi atas 3 bahasa dari 3 rumpun etnik yang berbeda di Massenrempulu', yaitu bahasa Duri, Enrekang dan

Maiwa. Bahasa Duri dituturkan oleh penduduk di Kecamatan Alla', Baraka, Malua, Buntu Batu, Masalle, Baroko, Curio dan sebagian penduduk di Kecamatan Anggeraja. Bahasa Enrekang dituturkan oleh penduduk di Kecamatan Enrekang, Cendana dan sebagian penduduk di Kecamatan Anggeraja. Bahasa Maiwa dituturkan oleh penduduk di Kecamatan Maiwa dan Kecamatan Bungin. Melihat dari kondisi sosial budaya tersebut, maka beberapa masyarakat menganggap perlu adanya penggantian nama Kabupaten Enrekang menjadi Kabupaten Massenrempulu', sehingga terjadi keterwakilan dari sisi sosial budaya.

Dari gambaran selintas mengenai lokasi dan kondisi geografis Kabupaten Enrekang, memberikan penjelasan bahwa secara geografis, Enrekang memang sangat strategis dilihat dari sisi kepentingan ekonomi maupun politik. Enrekang yang berpenduduk sebanyak ± 190.579 jiwa. Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan memiliki berbagai potensi alam seperti marmer, batubara, minyak dan gas bumi, batuan mineral, serta perikanan laut yang cukup besar.

B. Deskripsi Khusus Kecamatan Alla Sebagai Latar Penelitian

1. Sejarah Singkat Kecamatan Alla

Kecamatan Alla adalah sebuah kecamatan di Kabupaten Enrekang, Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu kota kecamatan: Alla. Kecamatan Alla merupakan kecamatan yang berbatasan langsung dengan kabupaten Enrekang hal ini dimungkinkan karena memiliki tempat strategis jalur peredaran hasil bumi di kabupaten Enrekang seperti hasil pertanian.

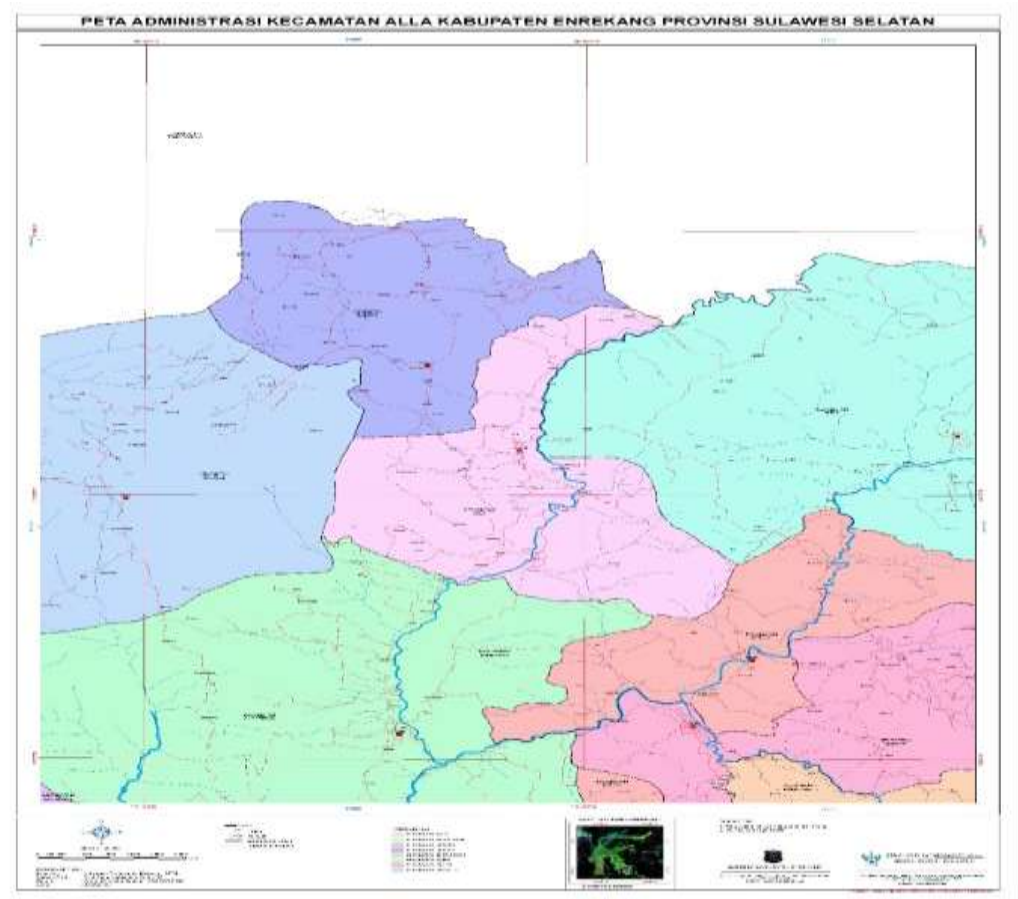
Luas wilayah Kecamatan Alla adalah 126,96 km dengan jumlah penduduk 25.590 jiwa dengan klasifikasi jumlah penduduk laki-laki : 13.031 jiwa, dan

jumlah penduduk perempuan : 12.599 jiwa (Sumber : BPS Sensus Penduduk Tahun 2018). Yang terdiri dari 8 Desa/Kelurahan yaitu :

1. Kelurahan / Desa Bolang
2. Kelurahan / Desa Buntu Sugi
3. Kelurahan / Desi Kalosi
4. Desa Kambiolangi
5. Desa Mata Allo
6. Desa Pana
7. Desa Sumillan
8. Desa Taulo

Adapun batas Kecamatan Allaadalah :

- a) Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Masalle
- b) Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Malua dan curio
- c) Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan baroko dan kab.toraja
- d) Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Anggraja dan Malua



Gambar 4.2. Peta Kecamatan Alla

2. Keadaan Penduduk

Tabel 4.1. Jumlah Penduduk di Kecamatan Alla Tahun 2018

No.	Kelurahan/ Desa	Jumlah Penduduk	
		Laki- Laki	Perempuan
1.	Bolang	1675	718
2.	Buntu sugi	1525	1428
3.	Kalosi	1055	1098
4.	kambiolangi	652	617
5.	Mata allo	782	764
6.	Pana	1109	1050

7.	Sumillan	572	560
8.	Taulo	606	558

Sumber: Kantor Kecamatan Alla2018 (Diolah).

Penduduk merupakan salah satu unsur terpenting dalam pembangunan suatu wilayah, sebab adanya pembangunan tidak terlepas dari partisipasi masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Agama

Secara umum rakyat Indonesia adalah masyarakat yang sangat relegius artinya agama sangat menempati posisi penting dalam hidup dan kehidupan, bila dilihat secara khusus pada Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang, maka kesan positif tersebut akan nampak dengan jelas.

Masyarakat Kecamatan Alla bisa dikatakan seratus persen penganut agama islam yang taat dan juga fanatik. Dalam islam keberagamaan merupakan ajaran islam dalam seluruh kehidupan manusia. Lingkup keberagamaan ini bukan hanya meliputi kehidupan didunia akan tetapi juga kehidupan setelah mati. Ruang lingkup keberagamaan didunia mempertimbangkan beberapa hal seperti: materi kegiatan, pelaku, konteks pelaksanaan kegiatan, dan tujuan yang akan dicapai.

Wujud sikap keberagamaan itu bisa dilihat dari keadaan daerah ini yang memiliki beberapa masjid dan mushalah sebagai tempat peribadatan pada setiap dusun. Sikap penduduknya taat dan saling hormat menghormati, penuh gotong-royong serta sangat menjunjung tinggi agama dan kehormatan.

Salah satu unsur dasar dalam islam adalah adanya kesatuan antara dunia dan akhirat. Prinsip dasar ini kemudian dipertegas dengan rumusan kaffah yang mengandung arti bahwa ajaran islam didalamnya meliputi seluruh kehidupan umat manusia. Ini berarti, seluruh aspek kehidupan apakah duniawi adalah medan keberagaman dalam wujud respon kepada Wahyu Allah Swt.

Masyarakat di Kecamatan Alla menganut Suku Duri yang berbatasan dengan Tanah Toraja. Dalam keseharian, orang duri memiliki sifat kekeluargaan dan gotong royong yang tinggi. Masyarakat suku duri semuanya memeluk agama Islam, meski secara ras dan bahasa mirip dengan suku Toraja, tapi beberapa adat istiadat dan budaya suku duri banyak terpengaruh adat- istiadat Bugis.

Tabel 4.2. Keadaan Penduduk Kecamatan Alla berdasarkan Agama

No.	Agama	Jumlah
1.	Islam	23218 Orang
2.	Kristen	-
3.	Hindu	-
4.	Budha	-
Jumlah		23218 Orang

Sumber : Kantor Kecamatan Alla 2018(Diolah).

4. Mata Pencaharian

Mata pencaharian adalah salah satu faktor penunjang dalam melaksanakan tugas-tugas individu, baik tugas kepada Sesama manusia, maupun tugas kepada Allah SWT. Manusia sebagai makhluk hidup yang mempunyai kebutuhan yang kompleks pasti membutuhkan sesuatu untuk memenuhi

kebutuhan tersebut, maka syarat untuk memenuhinya adalah dengan memiliki mata pencaharian. Pada umumnya penduduk di Kecamatan Alla bermata pencaharian di bidang pertanian dan berternak yang tersebar di setiap Dusun dengan luas lahan yang berbeda-beda.

Berkat hadirnya tenaga penyuluh dari dinas pertanian, dan ditambah kemajuan teknologi perlahan-lahan sistem pertanian tradisional mulai ditinggalkan diganti dengan sistem pertanian yang lebih maju, seperti penentuan bibit unggul, penggunaan pupuk dan pestisida, serta teknologi pertanian penunjang lainnya seperti mesin pemotong rumput dan mesin traktor tangan sehingga menghasilkan panen yang jauh lebih banyak. Kondisi wilayah Kecamatan Alla yang merupakan wilayah yang produktif merupakan penunjang untuk pertanian.

Mata pencaharian hidup di Kecamatan Alla didominasi oleh pertanian dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4.3. Mata Pencaharian Masyarakat Kecamatan Alla

No	Mata Pencaharian	Persentase	Jumlah (Orang)
1.	Petani	65 %	15092
2.	Peternak	13 %	3018
3.	Pedagang	10 %	2322
4.	PNS	7 %	1625
5.	Wiraswasta	5 %	1161

Jumlah	100 %	23218
--------	-------	-------

Sumber : Kantor Kecamatan Alla 2018 (Diolah).

5. Tingkat Pendidikan

Pendidikan sebagai sarana penunjang pembangunan sangat penting artinya untuk membentuk manusia yang berkualitas, mempunyai wawasan pandang dan berpikir yang luas dan berkepribadian, keadaan tingkat pendidikan Kecamatan Alla cukup beragam, ada tamatan TK, SD, SMP, SMK dan SMA. Keadaan masyarakat Kecamatan Alla dipengaruhi oleh tingkat pendidikan masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari pola pikir dan wawasan masyarakat sangat dipengaruhi sejauh mana pengetahuan masyarakat terhadap suatu masalah. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting bagi kemajuan kehidupan suatu bangsa baik melalui jalur formal maupun non formal

Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berpotensi harus didukung oleh fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di Kecamatan Alla antara lain sekolah Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, sekolah menengah kejuruan, dan Sekolah Menengah Atas.

Sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang pendukung yang mempermudah masyarakat dalam melakukan aktivitas juga sebagai dampak dari kemajuan dari wilayah tersebut. Mengenai sarana dan prasarana di Kecamatan Anggeraja telah cukup memadai mulai dari jalan, transportasi, jaringan, media, tempat ibadah, akses pendidikan dan kesehatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4. Prasarana di Kecamatan Alla

No.	Jenis Sarana	Jumlah (buah)
1.	Kantor Kelurahan/Desa	15
2.	Pendidikan :	
	a. TK	23
	b. SD	19
	c. SLTP/ Sederajat	6
	d. SMA/ SMK/ Sederajat	3
3.	Tempat Ibadah	
	a. Masjid	18
	b. Mushallah	20
4.	Fasilitas Kesehatan	
	a. Rumah Sakit	1
	b. Puskesmas	3
	c. Posyandu	15

Sumber : Kantor Kecamatan Alla2018(Diolah).

Dari tabel di atas, dapat di ketahui bahwa tingkat pendidikan dan sarana prasarana di Kecamatan Alla telah memandai serta akan mendukung proses pemahaman dan tingkat kesadaran masyarakat dalam proses implementasi dan pelaksanaan kebijakan pemerintah. Hal ini dapat membantu pemerintah baik melalui saran ataupun kritikan dari masyarakat sebagai bagian dari partisipasi masyarakat dalam pembangunan.

Melalui sarana dan prasarana pendidikan yang ada di Kecamatan Anggeraja diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memperoleh pendidikan

dari tingkat terendah sampai tingkat tertinggi. Keberadaan fasilitas pendidikan ini sangat di pengaruhi oleh peran serta pemerintah khususnya pemerintah Kecamatan Anggeraja dalam mendorong pembangunan pada bidang pendidikan.

6. Kondisi Sosial Ekonomi

Kondisi sosial ekonomi masyarakat Kecamatan Allamerupakan suatu keadaan dimana kedudukan ataupun posisi seorang individu dalam masyarakat, yang ditinjau dari segi sosial seperti pendidikan dan ekonomi seperti pekerjaan, pendapatan atau penghasilan. Perkembangan keadaan sosial ekonomi Enre kang. Besarnya peran politik dalam hal ini adalah pengaturannya ataupun kebijakan-kebijakan yang dibuat oleh berbagai partai ataupun strukturasi parlemen yang mempengaruhi segi kondisi sosial masyarakat Kecamatan Alla. Ketika suatu partai menang dalam sebuah eleksi, maka kebijakan yang mereka buat itulah yang secara otomatis mempengaruhi kondisi tersebut, entah memperbaiki atau malah memperburuk karena perubahan keadaan sosial ekonomi masyarakat tidak segampang membalikan telapak tangan.

Kondisi sosial ekonomi masyarakat Kecamatan Alla perlu di perhatikan secara lebih dalam agar kita mengetahui seberapa jauh dan seberapa besar efek yang ada terhadap masing-masing individu dimasyarakat yang berdasarkan kondisi sosial ekonomi masyarakat yang selalu berubah-ubah. Dari situlah kita dapat mengukur dan menangani masalah yang kemungkinan dapat terjadi di kondisi sosial ekonomi masyarakat agar dapat diperbaiki.

7. Gadget (handphone) Pada Remaja

Gadget adalah suatu alat komunikasi yang berkembang dari *handphone* yang hanya bisa menangkap sinyal namun sekarang berkembang menjadi alat yang lebih canggih dimana dilengkapi oleh fitur-fitur yang menarik digunakan orang dalam berkomunikasi atau mendapat informasi dari berbagai sumber diantaranya *whatsapp, facebook, game, dll*. Kemudian berkembang pada kalangan remaja Desa Pebu Kecamatan Alla bukan hanya itu, namun keberadaan *Gadget* ini membawa dampak positif dan negatif pada kalangan remaja.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang

Sebagai alat komunikasi manusia mengenal komunikasi sebagai media untuk melakukan proses interaksi di kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi, komunikasi yang digunakan masyarakat tidak hanya dengan komunikasi lisan bertatap muka saja. Namun juga sering digunakan sebagai alat hiburan terutama pada kalangan remaja seperti halnya main *game*, *sosmed*, dan *lain-lain*

Dengan berkembangnya teknologi saat ini telah memberikan kemudahan dalam proses komunikasi. Adanya *Gadget* inilah yang memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi tanpa halangan ruang dan waktu. Adapun bentuk-bentuk aplikasi penggunaan *gadget* pada kalangan pelajar antara lain:

1. Game

Bagi kebanyakan remaja game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, dan anak tak mampu bersosialisasi. Aplikasi ini di gemari oleh masyarakat maupun kalangan remaja karena aplikasi ini menjadi hiburan. Aplikasi ini memang menjaditarik bagi kalangan remaja dalam memperluas pertemanan dimedia sosial. Remaja Kecamatan Alla sudah lama

menggunakan game sejak adanya aplikasi dalam gadget dibuka, kebanyakan remaja Kecamatan Alla dominan yang menggunakan orang dewasa terutama pada kalangan remaja.

Hebatnya aplikasi ini game ini dapat digemari karena lebih mudah digunakan untuk berkomunikasi dan juga menjadi daya tarik para remaja untuk menjadi hiburan saat sedang bosan atau tidak dalam mengerjakan tugas-tugas.

Seperti yang diutarakan oleh Muhammad Arkam (15 tahun) pada saat di wawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“aplikasi game online tidak hanya untuk memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stres dan mengisi waktu luang tetapi juga membantu kita dalam berkomunikasi dengan teman yang memiliki hobby yang sama”. (Hasil wawancara, 25 Agustus 2018).

Maka dari itu, dengan adanya teknologi terasa sangat memanjakan kita dengan tawaran-tawaran menarik yang membuat kita merasa bergantung pada teknologi gadget ini tanpa memperdulikan orang disekitar kita bahkan sampai-sampai membuat masyarakat khususnya pada remaja lupa dengan waktu. Seperti yang diungkapkan oleh Hardianti (22 tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“jika perkembangan teknologi saat ini semakin canggih maka akan banyak aplikasi-aplikasi game yang akan muncul, yang hanya membuat remaja semakin tergantung pada media online tersebut”. (Hasil wawancara, 25 Agustus 2018)

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat kita lihat bahwa media sosial seperti game dapat memberikan mamfaat bagi masyarakat dan remaja untuk dijadikan tempat hiburan serta memudahkan remaja dalam mengembangkan intelektual namun harus ada pembatasan dalam penggunaannya.

2. WhatsApp

WhatsApp adalah aplikasi pengirim pesan yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya, karena WhatsApp menggunakan data internet yang sama dengan aplikasi yang lain, WhatsApp difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna WhatsApp dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, dan pesan suara. WhatsApp diklaim sebagai aplikasi pengirim pesan terlaris saat ini. Masyarakat Lingkungan Pebu Kecamatan Alla kebanyakan masyarakatnya menggunakan aplikasi ini untuk berkomunikasi mulai dari anak kecil remaja, sampai orang dewasa yang sudah merasakan dari perkembangan teknologi informasi saat ini yang semakin canggih. Seperti yang diungkapkan oleh Hardianti (22 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Kalau menurut saya zaman sekarang perkembangan teknologi sudah semakin canggih banyak anak-anak yang sudah mengenal media sosial terutama WhatsApp, mereka menggunakan untuk bersosialisasi dengan teman mereka namun banyak juga anak-anak zaman sekarang yang sudah mulai malas untuk belajar karena mereka lebih mementingkan media sosial mereka dibandingkan belajar. Saya merasakan sendiri anak saya sudah mulai lupa untuk belajar kecuali saya yang mengingatkannya”. (Hasil wawancara, 25 Agustus 2018).

Dengan perkembangan teknologi informasi memiliki banyak manfaat bagi masyarakat selain dapat digunakan untuk berkomunikasi masyarakat dapat menggunakannya sebagai media untuk pembelajaran. Selain banyak memiliki kelebihan dari aplikasi membuat mereka menjadi malas untuk belajar karena mereka hanya terfokus dengan media onlinenya dibandingkan belajar.

Hal senada yang diungkapkan oleh Hajrah (18 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Saya sudah lama menggunakan whatsApp untuk menghubungi teman saya ataupun ketika saya sedang mengerjakan tugas sekolah saya bisa menggunakan aplikasi whatsApp untuk bertanya pada temanku”. (Hasil wawancara, 26 Agustus 2018)

Banyak masyarakat gunakan whatsApp sebagai alat untuk berinteraksi dengan orang lain dan mempermudah masyarakat berkomunikasi dari jarak jauh. Hal senada yang diungkapkan oleh Muhammad Aswan (18 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Banyak sering menggunakan whatsAppnya untuk berkomunikasi dengan orang lain terutama saya apalagi pada saat di sekolah banyak teman-teman saya yang menggunakan whatsAppnya tanpa mengenal jam belajar mereka tetap chat-chatan dengan temannya”. (Hasil wawancara, 26 Agustus 2018)

Dari hasil penelitian diatas whatsApp sudah populer dikalangan masyarakat terutama dikalangan para remaja, banyak remaja saat ini yang hanya menggunakan whatsAppnya meskipun sedang belajar. Hal itu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan tidak konsen untuk mengikuti pembelajaran disekolah.

Berdasarkan hasil paparan informan diatas, kita dapat simpulkan bahwa whatsApp dapat memberikan manfaat bagi penggunanya tergantung bagaimana pengguna whatsApp dengan hal-hal positif. Kita lihat saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini semakin lama semakin pesat. Munculnya teknologi informasi yang begitu cepat dapat membuat masyarakat kecamatan anggeraja lebih mudah dalam berkomunikasi. WhatsApp

menghadirkan berbagai fitur baru yang cukup lengkap dimana pengguna dapat menggunakannya untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara lain: obrolan, pesan suara, pesan video, emoticon, group, dan lain-lain yang memudahkan masyarakat mendapatkan informasi.

3. Instagram

Saking populernya Instagram sebagai sebuah media sosial, banyak orang yang tak tahu arti sebenarnya dari pemakaian kata tersebut. Disusun dari dua kata, yaitu “Insta” dan “Gram”. Arti dari kata pertama diambil dari istilah “Instan” atau serba cepat/mudah. Yaitu jenis kamera yang bisa langsung mencetak foto beberapa saat setelah membidik objek. Sedangkan kata “Gram” diambil dari “Telegram” yang maknanya dikaitkan sebagai media pengirim informasi yang sangat cepat.

Dari penggunaan dua kata tersebut, kita jadi semakin memahami arti dan fungsi sebenarnya dari Instagram. Yaitu sebagai media untuk membuat foto dan mengirimkannya dalam waktu yang sangat cepat. Aplikasi ini sangat populer dikalangan masyarakat karena dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dapat menarik minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi ini, dan aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengirim video, mengirim pesan. Tujuan tersebut sangat dimungkinkan oleh teknologi internet yang menjadi basis aktivitas dari media sosial ini. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Juliana Juada ((26 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Media sosial seperti Instagram sama dengan media sosial yang lain yang bisa digunakan untuk berbisnis online”. (Hasil wawancara, 26 Agustus 2018)

Sebagai alat untuk berkomunikasi aplikasi ini juga dapat digunakan untuk berbisnis jual beli online dan dapat memepermudah masyarakat untuk memproduksi jualannya di media sosial. Hal senada yang diungkapkan oleh Isran (28 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Saya agak jarang menggunakan instagram karena setahu saya instagram hanya mempunyai 2 fitur saja yaitu foto dan video. Apalagi saya sangat suka upload-upload foto dan video dan saat kita upload video durasinya sangat sedikit yaitu cuma 1 menit beda dengan aplikasi yang lain yang durasinya cukup lama”. (Hasil wawancara, 26 Agustus 2018)

Ada sebagian masyarakat yang jarang menggunakan instagram karena mereka berpendapat bahwa instagram tidak sama dengan jejaring sosial yang lainnya yang bisa mengirim foto atau video dengan durasi yang cukup lama.

Hal senada yang diungkapkan oleh Hajrah (18 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Saya lebih suka menggunakan instagram karena kita bisa melihat bisa melihat foto orang-orang maupun artis dengan mudah. Apalagi pada saat tidak ada kerjaan suka buka-buka foto atau video. (Hasil wawancara, 26 Agustus 2018)

Berdasarkan hal tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak masyarakat menggunakan media sosial sebagai tempat berbisnis online dimana promosi lebih mudah dilakukan dan dijadikan sebagai tempat hiburan.

Menurut pengamatan penelitian bahwa semua media sosial seperti Facebook, Messenger, whatsApp, dan Instragram masing-masing dapat memberikan manfaat bagi masyarakat tergantung bagaimana cara kita menggunakannya. Selain untuk membagi informasi sosial media maupun internet dapat dijadikan sebagai suatu kegiatan bisnis seperti membuka toko online. Namun perlu kita ingat bahwa

jangan menjadikan diriki kita hanya bergantung pada teknologi yang semakin lama semakin pesat.

b. Dampak Penggunaan Gadget Pada Remaja Di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang

Perkembangan teknologi informasi sangat penting bagi kehidupan masyarakat lingkungan Dusun Pebu Kecamatan Alla dalam hal bersosialisasi dan berinteraksi. Saat ini kemajuan teknologi informasi seperti media sosial yang terdiri dari Game, Messenger, WhatsApp, dan Instagram tidak hanya dinikmati oleh masyarakat kota namun masyarakat desa pun bisa menikmatinya.

Setiap perubahan keadaan pasti membawa dampak positif maupun negatif. Termasuk dampak dari perubahan yang ditimbulkan oleh proses modernisasi. Seperti yang telah di tuturkan oleh informan mengenai perubahan teknologi informasi yang membawa dampak bagi masyarakat diantaranya dampak positif dan negatif. Berikut wawancara peneliti dengan beberapa informan yang merasakan dampak dari teknologi informasi :

1. Dampak Positif

a) Mempermudah akses terhadap informasi terbaru

Merupakan salah satu efek domino dari bertambah cepatnya arus informasi. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat, maka siapapun akan bisa memperoleh informasi dengan mudah. Akses terhadap informasi ini bisa dilakukan kapanpun, dimanapun, dan dari siapapun itu. Hal ini akan membantu individu dalam meningkatkan informasi dan

pengetahuan yang dimilikinya, meski terkadang realibilitas dan validitas dari informasi tersebut dipertanyakan.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dapat mempermudah masyarakat lingkungan Dusun Pebu Kecamatan Alla untuk mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Seperti yang diungkapkan oleh Udiawati Anwar (19 tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Teknologi informasi seperti internet dapat dengan mudah digunakan untuk mencari informasi dan membantu kita mengerjakan tugas-tugas disekolah”.

(Hasil Wawancara, 27 Agustus 2018)

Teknologi informasi begitu memiliki banyak manfaat tidak hanya untuk mengakses informasi dengan cepat serta melakukan komunikasi, serta terbukanya bisnis yang baru

b) Media Hiburan

Pemanfaatan dari teknologi informasi dan juga komunikasi berikutnya adalah dalam hal hiburan. Teknologi informasi dan juga komunikasi saat ini mendukung media hiburan yang sangat banyak ragamnya bagi setiap orang. Contoh saja dari media hiburan berupa games, music, dan juga ideo, banyak orang yang bisa hilang dan juga lepas dai stress karena hiburan yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini.

Selain untuk mempermudah masyarakat mencari informasi teknologi informasi atau media sosial dapat dijadikan sebagai saran untuk menghibur diri dan melepaskan kepenatan setelah berlama-lama disibukkan dengan kehidupan nyata.

Hal ini senada diungkapkan oleh Hajrah (18 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Saya sering gunakan media sosial seperti WhatsApp untuk dijadikan sebagai curhatan dengan temanku”. (Hasil Wawancara, 27 Agustus 2018)

Selain untuk berkomunikasi media online bisa digunakan sebagai saran hiburan untuk menghilangkan kejenuhan, misalnya jika kita sedang merasa jenuh biasanya dengan bermain game rata-rata kejenuhan seseorang akan hilang dan dapat mengisi waktu senggang dengan membuka berbagai media online seperti Game, Messenger, WharsApp, dan Instagram.

c) Mempermudah komunikasi dengan individu lainnya yang jauh

Komunikasi merupakan salah satu hal yang paling utama yang harus dijalin oleh manusia, sebagai makhluk sosial. Dengan adanya teknologi informasi dan juga komunikasi, maka saat ini untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain menjadi jauh lebih mudah. Apabila pada jaman dulu kita harus menunggu berhari-hari menggunakan pos, maka saat ini, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kita bisa mengirim pesan dalam waktu hitungan detik, dengan cepat dan juga mudah. Ini menjadi salah satu faktor pendorong penyebab teknologi komputer berkembang cepat. *Chatting* menjadi hal yang favorit bagi sebagian orang, terlebih saat ini penggunaan smartphone semakin meningkat di semua kalangan.

Bukan hanya dibisa dijadikan sebagai media hiburan tetapi dapat Mempermudah komunikasi dengan individu lainnya yang jauh. Dari yang dulunya hanya dapat dilakukan secara langsung kini dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Hal ini senada diungkapkan oleh Isran (28 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Perubahan sosial terjadi ketika munculnya media sosial dengan berbagai fitur canggih yang dapat digunakan oleh pengguna untuk bertukar pesan secara langsung dengan fitur sejenis aplikasi chatting. Dengan adanya kemudahan tersebut proses interaksi menjadi lebih mudah karena dapat berkomunikasi secara intensif”. (Hasil Wawancara, 28 Agustus 2018)

Sebelum adanya teknologi informasi dan komunikasi seperti saat ini yang dulunya untuk berkomunikasi yang letaknya yang jauh yang harus menggunakan surat dengan waktu yang cukup lama. Sekarang sudah banyak media online dengan menggunakannya maka jarak jauh bukan lagi hambatan dalam berkomunikasi.

Dengan adanya toko online ini, maka semakin banyak meningkatkan lapangan pekerjaan, dimana orang yang tadinya tidak memiliki pekerjaan akhirnya bisa memiliki pekerjaan dengan berjualan online. Disinilah fungsi sistem informasi dibutuhkan, juga bisa menggunakan media komunikasi online sebagai sarana mempromosikan bisnis.

Selain dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain kini dapat digunakan Sebagai lokasi untuk bisnis jual beli. Seperti yang diungkapkan oleh Juliana Juada (26 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Dampak dari perkembangan teknologi informasi dapat memberikan manfaat bagi masyarakat bukan hanya digunakan untuk berkomunikasi atau bersosialisasi dengan orang lain namun juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat berbisnis seperti jual beli online dan memudahkan kita mempromosikan barang-barang yang akan kita jual”. (Hasil Wawancara, 28 Agustus 2018)

Dari hasil penelitian diatas bahwa teknologi seperti jejaring sosial dapat membuka peluang pekerjaan bagi masyarakat yang belum mendapatkan pekerjaan dimana media sosial dapat digunakan untuk berbisnis online.

2. Dampak Negatif

a) Individu menjadi malas untuk bersosialisasi

Dengan adanya media online maka individu menjadi malas dan jarang untuk berinteraksi dengan orang lain kerana mereka hanya terpaku pada penggunaan teknologi saja bahkan merekapun jadi lupa untuk bersosialisasi dengan orang sekitar saking terbuai dengan kenikmatan teknologi.

Febrianti berpendapat bahwa teknologi memang membawa dampak positif bagi perkembangan teknologi informasi bagi masyarakat, namun sejalan dengan itu teknologi juga membawa dampak negatif. Seperti yang diungkapkan kepada peneliti sebagai berikut :

“Media komunikasi seperti media sosial dapat berdampak buruk bagi penggunaanya karena masyarakat lebih cenderung berkomunikasi melalui media dibandingkan berkomunikasi secara tatap muka sehingga akibatnya kurangnya interaksi secara langsung (tatap muka) terhadap orang-orang disekitar kita”. (Hasil Wawancara, 29 Agustus 2018)

Masyarakat bisa saja kecanduan menggunakan media sosial untuk bersosialisasi namun tidak dipungkiri bahwa manusia terkadang malas untuk bersosialisasi, padahal sosialisasi sangatlah penting untuk diri kita sendiri dan orang lain.

2) Menjauhkan dari kehidupan sosial

Kemajuan teknologi itu sendiri membuat remaja secara tidak sadar justru menjauh dari kehidupan sosial yang sesungguhnya. Sangat tepat bila dikatakan bahwa teknologi saat ini mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat

Manusia sudah merasa nyaman dengan media online yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunia sendiri dan merasa sulit untuk terlepas dari kenyataan itu. Sehingga kemampuan interpersonal terhadap emosionalnya terhambat dan tidak akan berkembang. Dampak buruk yang akan timbul adalah dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya.

Sebelum modernisasi masuk, semua kegiatan komunikasi itu dilakukan secara manual menggunakan surat-menyurat sekarang sudah banyak aplikasi-aplikasi canggih canggih yang memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi. Seperti yang diungkapkannya oleh Isran (28 Tahun) kepada peneliti sebagai berikut :

“Dulu pada saat ingin berkomunikasi dengan orang lain dilakukan dengan cara surat-menyurat yang membutuhkan waktu yang cukup lama, kini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang pesat yang menyediakan aplikasi-aplikasi canggih seperti Facebook, WhatsApp dan aplikasi lainnya yang lebih memudahkan masyarakat berkomunikasi dan membutuhkan waktu dan biaya yang sedikit”.

(Hasil Wawancara, 29 Agustus 2018)

Dari hasil penelitian diatas bahawa dulu masyarakat menggunakan surat menyurat untuk berkomunikasi dengan orang lain dan dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini sudah banyak media sosial yang digunakan oleh masyarakat berkomunikasi dengan cepat dan efisien.

Hal senada yang diungkapkan oleh Muhammad Aswan (18 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Dengan hadirnya Facebook, WhatsApp, dan aplikasi canggih lainnya dapat memberikan dampak buruk bagi pengguna yang dapat menjauhkan yang dekat karena mereka hanya mengandalkan media sosialnya untuk menghubungi tanpa harus bertemu secara langsung”. (Hasil Wawancara, 29 Agustus 2018)

Munculnya berbagai macam jejaring sosial yang semakin berkembang yang menjadikan masyarakat kehilangan kebersamaan dengan orang lain disekitarnya karena hanya mengharapkan teknologi itu sendiri.

3) Menurunnya prestasi belajar dan juga kemampuan bekerja seseorang

Penggunaan media online dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan dampak negatif dalam dunia pendidikan. Seseorang terutama remaja yang menggunakan media online cenderung menjadi malas karena mereka menjadi lebih tertarik untuk bermain media online daripada mengerjakan tugas atau belajar.

Seperti yang diungkapkan oleh Udiawati Anwar (19 tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Kita bisa lihat pada anak zaman sekarang yang sudah berubah sifat dan perilaku mereka berbeda dari kebiasaan dahulu dimana mereka hanya terpaku pada media sosial mereka dibandingkan melakukan kewajibannya sebagai siswa untuk belajar”.

(Hasil Wawancara, 29 Agustus 2018)

Perkembangan teknologi informasi telah merubah cara berinteraksi sosial masyarakat. Dengan adanya media sosial mengakibatkan masyarakat menjadi ketergantungan.

4) Sikap individualistik

Sikap Individualistik, masyarakat merasa dimudahkan dengan teknologi maju membuat masyarakat tidak lagi membutuhkan orang lain dalam beraktivitasnya, kadang mereka lupa bahwa mereka adalah makhluk sosial.

Masyarakat Lingkungan Dusun Pebu Kecamatan Alla mengalami sikap individualistik yang menganggap dirinya sendiri lebih penting daripada orang lain. Mereka selalu bersifat individualistik yang hanya mementingkan dirinya sendiri tanpa memperdulikan orang yang berada disekelilingnya dan hanya peduli pada urusannya masing-masing. Seperti yang diungkapkan oleh Juliana Juada (26 Tahun) pada saat diwawancarai oleh peneliti mengatakan, bahwa:

“Saya merasakan sendiri dari adanya sikap individualistik di lingkungan Sossok Kecamatan Anggeraja dimana masyarakatnya cenderung lebih sibuk mementingkan kepentingan pribadinya seperti chat-chatan dengan temannya tanpa memperdulikan atau memperhatikan orang disampingnya”. (Hasil Wawancara, 29 Agustus 2018)

Penulis melihat dari hasil wawancara diatas dari beberapa informan bahwa penggunaan jejaring sosial tidak mengenal anak-anak hingga orang tua yang sudah mengubah cara masyarakat modern untuk berkomunikasi, memang bermanfaat apalagi untuk berkomunikasi dengan seseorang dengan jarak yang jauh. Namun jejaring sosial juga telah membuat banyak orang kecanduan yang menimbulkan beberapa dampak negatif, sekarang tergantung dari individu saja bagaimana mereka memilih proses komunikasi yang sesuai dengan keinginan mereka.

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang teknologi informasi terhadap komunikasi masyarakat Lingkungan usun Pebu Kabupaten Enrekang. ada

beberapa bentuk media gadget yang sering mereka gunakan seperti: Game, Youtube, mereka memanfatkannya sebagai media hiburan dan komunikasi, dan mencari informasi dengan cepat, namun hal itu tidak bisa kita pungkiri bahwa hal-hal negatif bisa kapan saja terjadi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penulis pada pembahasan ini akan menguraikan dua hal pokok yang menjadi fokus penelitian yaitu bentuk teknologi informasi terhadap masyarakat. Ada beberapa bentuk teknologi komunikasi dan hiburan yang sering digunakan oleh masyarakat sekitar seperti: Game, Youtube, mereka memanfatkannya sebagai media hiburan. Alasan sederhana mengapa banyak masyarakat menggunakan media gadget sebagai tempat untuk berinteraksi dengan orang lain karena kita bisa mengaksesnya dengan mudah sehingga masyarakat bisa melakukannya kapanpun dan dimana pun mereka berada. Dengan hadirnya media gadget dapat memberikan banyak manfaat bagi masyarakat seperti dapat mengakses berbagai informasi dengan cepat serta berinteraksi dengan orang lain tanpa bertatap muka langsung dengan orang lain.

Tidak bisa dipungkiri bahwa media gadget Game, Youtube, mereka memanfatkannya sebagai media hiburan dan komunikasi, dsangat populer dikalangan masyarakat. Tentu kita harus cerdas dalam menggunakan media online. Banyak hal yang bisa kita lakukan seperti berkomunikasi dengan orang terdekat, maupun untuk hiburan. Media gadget menjadi faktor penting bagi pelajar dalam menggunakan media gadget sebagai wadah untuk menambah pengetahuan, kita tidak harus bertatap muka secara langsung cukup menggunakan jejaring

sosial untuk mengakses informasi sehingga kita bisa belajar dirumah dengan orang di luar sana.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa bentuk teknologi informasi terhadap masyarakat yaitu Game, Youtube, mereka memanfaatkannya sebagai media hiburan bagi kalangan remaja. Dari berbagai macam bentuk media online tersebut masyarakat dapat di mudahkan dalam segala aktivitasnya misalnya masyarakat lebih mudah untuk mengakses informasi terbaru, di jadikan sebagai media hiburan, memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan jarak yang jauh.

Selain bentuk teknologi informasi terhadap masyarakat juga terdapat dampak teknologi informasi bagi masyarakat yaitu dampak positif dan negatif. Berkembangnya media online tentu tidak hanya membawa unsur negatif seperti yang kita lihat diatas, banyak nilai positif yang juga bisa kita dapatkan dari berkembangnya media online terhadap gaya hidup masyarakat. secara teknik media sosial juga menuntut kita untuk merubah gaya hidup menjadi lebih cerdas.

Jika dilihat dari dampak positifnya media sosial yang beredar sekarang ini memiliki banyak manfaat, seperti dapat melakukan komunikasi jarak jauh dan bahkan dapat digunakan untuk berkenalan dengan orang yang belum kita kenal. Selain itu media online juga memiliki dampak negatif yang terkadang kita tidak ketahui seperti membuat kita menjadi pecandu/ketergantungan terhadap media online. Sehingga dapat membuat kita menjadi malas untuk berinteraksi dilingkungan sekitar dan hanya sibuk bermain dengan media online yang kita

punya. Perlu diketahui bahwa kita harus berhenti sejenak menggunakan media online yang beredar sekarang ini dan memanfaatkan seperlunya saja.

Berdasarkan kedua rumusan masalah diatas dapat disimpulkan bahawa teori yang digunakan adalah terori ketergantungan, dimana teori ketergantungan yaitu, teori ini memprediksikan bahwa masyarakat bergantung kepada teknologi informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat. namun perlu digaris bawahi bahwa masyarakat tidak memiliki ketergantungan yang sama terhadap semua media. Sumber ketergantungan yang kedua adalah kondisi sosial. Model ini menunjukkan sistem media dan institusi sosial itu saling berhubungan dengan masyarakat dalam menciptakan kebutuhan dan minat. Dalam hal ini mempengaruhi masyarakat untuk memilih berbagai media, sehingga bukan sumber media massa yang menciptakan ketergantungan, melainkan kondisi sosial.

Menurut teori ini, jika kita melihat setiap orang yang sudah sangat dekat dengan teknologi dimana teknologi tersebut, ia sulit tidak pernah terlepas teknologi tersebut seolah-olah ia tidak bisa hidup tanpa adanya teknologi. Hal inilah yang membuat manusia menjadi selalu ketergantungan terhadap teknologi informasi dan membuat mereka enggan untuk berkomunikasi dengan sosial sekitarnya dan lebih memilih dirinya untuk berinteraksi degan menggunakan teknologi.

Seiring perubahan yang ditimbulkan oleh proses modernisasi, sebagian masyarakat merasakan adanya ketergantungan terutama pada masyarakat yang hanya mengandalkan teknologi saat ini yang mempermudah segala aktivitas

masyarakat, mereka akan selalu merasa dimudahkan dari segala aktivitasnya pada teknologi yang merupakan produk dari modernisasi yang sulit untuk dipisahkan dengan mereka.

Seperti yang di alami oleh informan di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang yang merasakan perkebangan teknologi yang semakin maju yang membuat segalanya serba ingin cepat dan instan. Akibatnya mereka jarang bersosialisasi secara langsung karena mereka hanya mengandalkan dari teknologi itu sendiri.

Perubahan- perubahan sosial masyarakat akibat dari modernisasi dapat dirasakan dengan diperkenalkannya jejaring sosial yang menyebabkan terjadinya perubahan sosial di Kecamatan Alla. Sesuai yang dialami oleh informan yang merasakan dampak dari teknologi informasi yaitu hilangnya kebersamaan dengan masyarakat lain untuk berkomunikasi karena tergantikan oleh jejaring sosial seperti Game, Youtube, mereka memanfatkannya sebagai media hiburan. Hal ini memang bermanfaat bagi masyarakat terutama masyarakat yang gunakan jejaring sosial untuk berbisnis online. Kemudian masalah sosial berikutnya yaitu berkurangnya interaksi dengan masyarakat lain dan hilangnya nilai- nilai sosial seperti kesenjangan sosial, , hilangnya rasa saling membutuhkan, serta sikap kolektif yang merupakan ciri khas masyarakat di Kecamatan Alla telah berubah menjadi sikap individualis.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perkembangan teknologi dewasa ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Begitu banyak kemudahan dan kepraktisan yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi. Saat ini komunikasi dapat dilakukan dengan sangat real tanpa hambatan ruang dan waktu. Teknologi seperti *gadget* saat ini semakin canggih, tidak hanya dalam mengirim suara, untuk mengirim gambar lebih mudah tanpa mengeluarkan biaya yang sangat banyak. Pengguna teknologi tidak dibatasi usia, kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Namun mereka juga menggunakan *gadget* untuk internet, game, mendengarkan musik, melihat gambar ataupun video. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada Pelajar SMP biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi.

Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada Pelajar SMP, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-

menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada Pelajar SMP hanya untuk bermain game, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dll. Penggunaan *gadget* pada Pelajar SMP kebanyakan dilakukan pada saat di rumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

Gadget telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, sehingga keberadaan *gadget* menyebabkan adanya dampak positif maupun negatif. Dampak positif *gadget* adalah

1. mempermudah dalam mencari informasi dan komunikasi'
2. dapat menjadikan pelajar tidak gagap teknologi.

Adapun dampak negatifnya yaitu;

1. mengganggu belajar siswa, berakibat buruk pada perilaku, kesehatan, dan sikap siswa,
2. serta mengakibatkan pemborosan

Untuk itu sangat diperlukan pembatasan serta arahan dari orang tua dalam menggunakan *gadget*. Alasan pelajar selalu menggunakan *gadget* dalam aktivitasnya adalah karena *gadget* merupakan alat komunikasi maupun alat pencari informasi yang paling mudah, praktis, dan cepat. Manfaat *gadget* bagi

pelajar adalah untuk mempermudah komunikasi, mendapat informasi, menghibur serta mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah

B. Saran

1. Diharapkan kepada pelajar untuk menggunakan nalar dan pikirannya dalam memanfaatkan *gadget*
2. Sebaiknya pelajar dalam menggunakan *gadget* seperlunya dan penggunaanya disesuaikan dengan kondisi agar dampak buruk dari *gadget* tidak terjadi
3. Pihak orang tua sebaiknya selalu mengontrol anaknya dalam menggunakan *gadget*
4. Memberikan pengawasan kepada anak dalam menggunakan *gadget* dan memberikan jangka waktu dalam penggunaan *gadget*
5. Lebih mendekatkan diri kepada anak atau memberikan waktu untuk anak berkomunikasi dengan anak sebanyaknya dan juga memberikan arahan yang lebih baik dalam bersosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi ke-5, (Jakarta:Erlangga, 1993).
- Cholid Narbuko. Dkk. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, Jhon W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* 1 (1) : 4 – 8.
- Fadilah, Ahmad. 2011. “Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan. *Skripsi*. Program studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hadari Nawawi, Martin Hadari. (1995). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. (1989). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mochtar Buchori. 2007. *Perkembangan Karakter dan Pendidikan Karakter pada pelajar SMP*. Jakarta:Erlangga.

Noegroho, Agoeng. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Nurrachmawati, 2014. Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*. Universitas Hasanuddin. Makasar.

Ryan & Bohlin. (1999), *Pengertian Karakter dan Perilaku*. Yogyakarta;Elangga

Sugiyono.(2008). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Jakarta:Erlangga.

Syahra, R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI. Bandung.

Uchjana, Omong. (1966:12). *Media Komunikasi dan Informasi*. Jakarta:Erlangga.

Sumber Online.

Nursalam.(2007).*konstryksi sosial media komunikasi instagram terhadap pola pikir perilaku mahasiswa⁸⁰ pendidikan sosiologi*.Universitas Muhammadiyah Makassar.

Aisyah.(2015). *Kasus Pengguna Gadget Pada Anak Usia Dini*. Di Unduh Pada 16 Oktober 2015 Dari <http://aisyahsiti02.blogspot.co.id/2015/02/kasus-pengguna-gadget-pada-anak-usia.html>.

Augusta. (2012). *Pengertian Anak Usia Dini*. Di unduh pada 1 juni 2016 dari <http://infoini.com/pengertian-anak-usia-dini>

Ameliola, Nugraha. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 10 Desember 2016.

Beritajakarta.com (Admin). (2015). Siswa Kelas 3 SD Diduga Sodomi 5 Bocah Di Jakut. DI Unduh Pada 5 Oktober 2015 Dari http://www.beritajakarta.com/read/2714/Siswa_Kelas_3_SD_Diduga_Sodomi_5_Bocah_di_Jakut.

Cahyamaulidiyah, Eka. (2014). *Anak Usia Dini 6*. Di unduh 8 September 2016 dari http://ekacahyamaulidiyah.blogspot.co.id/2014/02/anak-usia-dini_6.html

Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 10 januari 2016 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadgetyang-penting-aturan-main?page=2>

Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2106 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif> penggunaan gadget bagi anak

Irianto. (2015). *Pencabula Anak SD di pringsewu*. Di unduh pada 19 April 2016 dari <http://www.saibumi.com/artikel-62176-bd-pencabul-anak-sd-di-pringsewu-tidak-ditahan.html>

Infogadget.com, (Admin). (2016). Gadget itu apa sih. Di unduh pada 27 desember 2016 dari <http://nginfogadget.blogspot.com/2012/10/gadget-itu-apasih.html>

Maulida, Hidayati. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 2013*. FKIP Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Noegroho, Agoeng. (2010). Gadget Pengguna Dan Dampak Pada Anak. Di Unduh Pada 18 Oktober 2015 Dari <http://jurnalilmiahtp.blogspot.co.id/2013/11/gadget-penggunaan-dan-dampak-pada-anak.html>.

Nonagadget.com (Admin). (2016). Perkembangan gadget. Di unduh pada 12 januari 2016 dari <http://www.nonagadget.com/2015/08/perkembangan-gadget.html?m=0>.

Romo. (2013). Pengaruh Gadget. Di Unduh Pada 12 September 2016 dari http://mynewblogaddressw.blogspot.co.id/2016/01/artikel-tentangpengaruh_gadget.html

Sarwono. (2017:174). Kasus Penyimpangan Prilaku Seksual Remaja. Di Unduh Pada 01 Januari 2015 Dari <http://nginfogadget.blogspot.com/2012/10/gadget-itu-apasih.html>

Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. *Jurnal Profesi* 13 (2) : 73 – 77.

Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Tanjungpura. Pontianak.

Widiawati dan Sugiman. 2014. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembanganak*. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIII.pdf> pada tanggal 10 Desember 2016.

_____. Peran Dan Fungsi Orang Tua Dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak. Di Unduh Pada 22 Oktober 2015.

Winoto, Heru. (2014). Contoh riset teknologi di unduh pada 19 april 2016 dari <http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contohriset-teknologi-dan-komunikasi>

L
A
M
P
I
R
A
N

LEMBAR OBSERVASI

Lampiran

Tanggal Observasi :

Tempat :

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil observasi
1.	Bentuk penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan karakter remaja	Bentuk penggunaan <i>gadget</i> dikalangan masyarakat dan remaja yaitu sebagai alat komunikasi atau sebagai hiburan dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam <i>gadget</i> tersebut seperti <i>game, whatsapp, massanger dan instagram.</i>
2.	Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan karakter remaja	Dalam penggunaan <i>gadget</i> ini dapat menimbulkan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang ditimbulkan diantaranya adalah mempermudah dalam berkomunikasi, memudahkan dalam mengakses hal-hal yang dibutuhkan. Dampak negatif diantaranya kurangnya sosialisasi dengan masyarakat, dan lupa dengan waktu dan jam pelajaran

Jadwal Penelitian

DOKUMENTASI



(Gambar anak Kecil)



(Wawancara Ibu RT)



(Anak Remaja)



(Orang Tua Remaja Dusun Pebu)



(Kegiatan dari Orang Tua)

RIWAYAT HIDUP



MASILDA ASIS, lahir pada tanggal 15 September 1995 di Dusun Pebu, Desa Sumilla, Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang. Putri kedua dari pasangan Asis (Ayah) dan Maria (Ibu). Penulis memulai pendidikan formal di Sekolah Dasar Negeri 32 Cece Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang. Pada tahun 2003 dan tamat 2008. Pendidikan sekolah menengah pertama di Pesantren Modern Darul Falah Enrekang dan tamat pada tahun 2011, kemudian penulis melanjutkan sekolah lanjutan di SMA Negeri 1 Alla pada tahun 2011 dan tamat pada tahun 2014. Kemudian Pada tahun 2014 penulis melanjutkan Pendidikan Sosiologi Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.