

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP REMAJA  
DI DESA RENGAS BANDUNG KECAMATAN JALUKO  
KABUPATEN MUARO JAMBI**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata Satu (S.1) dalam Ilmu Komunikasi Jurnalistik (IJ) Fakultas Dakwah



Oleh

**MUSLIMIN  
NIM: UK.160159**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM  
KONSENTRASI ILMU JURNALISTIK  
FAKULTAS DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi

2. Dilarang mempublikasi sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

**Pembimbing 1 : Dr. Samin Batubara, M.HI**  
**Pembimbing 2 : Ariyandi Batubara, M.Ud**

Jambi, 2023

Alamat : Fak Dakwah UIN STS Jambi  
Jl. Raya Jambi-Ma. Bulian  
Simp. Sungai Duren  
Muaro Jambi

kepada Yth.  
Bapak Dekan  
Fakultas Dakwah  
UIN STS Jambi  
di-  
JAMBI

### NOTA DINAS

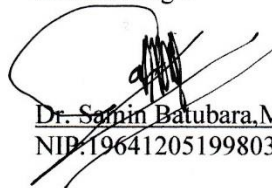
*Assaamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah **membaca dan mengadakan perbaikan** sesuai dengan persyaratan yang berlaku di Fakultas Dakwah UIN STS JAMBI, maka kami berpendapat bahwa SKRIPSI Saudara MUSLIMIN dengan judul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Remaja Di Desa Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi " telah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Konsentrasi Ilmu Jurnalistik/ Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam pada fakultas Dakwah UIN STS Jambi.

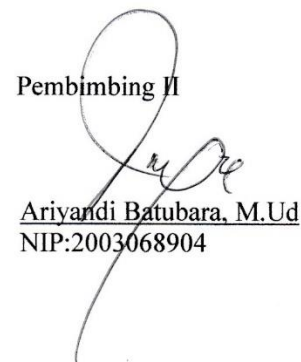
Demikianlah yang dapat kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, semoga bermanfaat bagi kepentingan agama, nusa dan bangsa.

*Wassalam*

Pembimbing I

  
Dr. Samin Batubara, M.HI  
NIP:196412051998031001

Pembimbing II

  
Ariyandi Batubara, M.Ud  
NIP:2003068904

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muslimin  
Nim : UK.160159  
Tempat/ Tanggal Lahir : Rengas Bandung, 8-9-1997  
Jurusan/Kosentrasi : (KPI) Komunikasi Penyiaran Islam  
Jurnalistik Fakultas : Dakwah  
Alamat : JL.Lintas Sumatera, Desa Mendalo Darat,  
Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Gadget Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang telah disebutkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sepenuhnya bertanggung jawab sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia dan ketentuan Fakultas Dakwah UIN STS Jambi, termasuk pencabutan gelar yang saya peroleh melalui Skripsi ini.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Jambi, 2023





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi  
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi

@ Hak cipta milik UIN Suftha Jambi  
 State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

**KEMENTERIAN AGAMA RI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
 FAKULTAS DAKWAH**

Jalan Raya Jambi-Ma. BulianSimp. Sungai Duren Telp. (0741) 582020

**PENGESAHAN**

Skripsi yang ditulis oleh (Muslimin) NIM (UK.160159) dengan judul “(Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Remaja Didesa Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi )” yang dimunaqasyahkan oleh Sidang Fakultas Dakwah UIN STS Jambi pada:

**Hari** : Selasa  
**Tanggal** : 17 Januari 2023  
**Jam** : 09:39 – 11:00  
**Tempat** : Gedung Kuba Emas

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang Munaqasyah di atas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelarsarjana Strata Satu (S1) Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Konsentrasi Ilmu Jurnalistik pada Fakultas Dakwah UIN STS Jambi.

Jambi, 17 Januari 2023

**TIM PENGUJI**

- KetuaSidang** : Dr. Zulqarnain, M.Pd.I
- SekretarisSidang** : Linda Seswati, M.Pd.I
- Penguji I** : Dr. Agus Salim, M.Pd.I
- Penguji II** : Herri Novealdi, SH. MH
- Pembimbing I** : Dr. Samin Batubara, H.MI
- Pembimbing II** : Ariyandi Batubara, M.Ud



Dekan Fakultas Dakwah



Zulqarnain M. Ag  
 NIP.19640908 199303 1 002

## MOTTO

يُرِيدُ إِنَّمَا تَفْلِحُونَ لَعَلَّكُمْ فَاجْتَنِبُوهُ الشَّيْطَانَ عَمَلٍ مِنْ رَجْسٍ وَالْأَزْلَامَ وَالْأَنْصَابَ وَالْمَيْسِرَ الْخَمْرُ إِنَّمَا وَعَنْ اللَّهِ ذِكْرٌ عَنْ وَيَصُدَّكُمْ وَالْمَيْسِرَ الْخَمْرُ فِي وَالْبَغْضَاءَ الْعَدَاوَةَ بَيْنَكُمْ يُوقِعَ أَنْ الشَّيْطَانُ مُنْتَهُونَ أَنْتُمْ فَهَلْ الصَّلَاةُ

“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, erkorban untuk) berhala, nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan” (QS. Al Maidah: 90).

@ Hak cipta milik UIN Sufha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM HEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J. A. M. I.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufha Jambi

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim...*

*Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillahirabbil'alamin*

Segala puji dan syukur kupersembahkan kehadiran Allah SWT Shalawat dan salam kucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Karya sederhana ini teristimewa kupersembahkan kepada Cinta pertamaku Ayah terhebatku Bapak Misroni' dan bidadari terkasihku Ibu Estria yang tiada hentinya putus untuk mendo'akan setiap langkahku.

Semoga ini menjadi langkah awal untuk dapat membahagiakan Mamak dan Bapak, Karena kusadari selama ini belum bisa berbuat lebih.

Terimakasih untuk semua do'a serta kasih sayang Mamak dan Bapak sehingga aku bisa berada di titik ini, maaf atas keterlambatan dan keinginan sempat untuk menyerah yang pernah terucap. Terimakasih untuk tetap percaya dan memberikanku kesempatan untuk membuktikan bahwa aku juga mampu berada dititik ini. tidak banyak yang bisa kuberi, hanya sebuah untaian Do'a

semoga Allah membalas kebaikan Mamak dan Aji dengan banyak kebahagiaan, sehatlah selalu dan panjang umur. Semoga kelak Allah beri balasan syurga Firdaus untuk kalian.

Kepada Adikku Sri astuti ningsih dan Rahmat muzaki terimakasih sudah merelakan waktu nya menemaniku untuk mendaftar di hari terakhir pendaftaran kuliah, dengan segala kendala nya diwaktu itu, dan hingga detik ini terus mendukung dan mendo'akan ku terimakasih.

Terimakasih kepada bapak Dosen Pembimbing Tugas Akhir Bapak Dr Samin Batubara, H.MI dan Bapak Ariyandi Batubara, M.Ud yang telah merelakan waktunya untuk membimbingku dengan baik dan memberikan saran serta motivasi untukku.

Tanpa melibatkan Allah dan orang lain dalam hidup ini  
Semoga *Allah Subhanahu wa ta'ala* memberikan RidhoNya kepada kita semua  
Sehingga kelak kita dikumpulkan kembali di JannahNya.  
*Amiin yaa Robbal alamiin.*



## Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh dampak penggunaan gadget pada remaja terhadap interaksi sosial remaja di desa rengas bandung kecamatan jaluko muaro jambi. Kemajuan teknologi dalam bentuk gadget sudah merebak ke masyarakat luas mulai dari masyarakat kota hingga pelosok desa. Berbagai bentuk serta kelengkapan menjadikan gadget pilihan utama dalam berkomunikasi, dikarenakan mudah dibawa serta tidak membutuhkan ukungan alat lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat penggunaan gadget pada remaja saat ini menganalisis faktor- faktor yang mempengaruhi tingkat penggunaan gadget pada remaja. Serta menganalisis pengaruh penggunaan gadget ada interaksi sosial remaja. Penelitian ini menitikberatkan pada tiga kajian studi yaitu media teknologi komunikasi, gadget, interaksi sosial dan mengenai remaja itu sendiri. Penelitian ini dilakukan pada masyarakat dan remaja di Desa Rengas Bandung kecamatan Jaluko kabupaten Muaro Jambi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Deskriptif, dan lokasi penelitian ini dilakukan di desa rengas bandung kecamatan jaluko kabupaten muaro jambi, metode yang di gunakan dalam pengumpulan data nya menggunakan tehnik observasi, tehnik wawancara, dokumentasi, dan sumber data yang di ambil dari pejabat setempat, masyarakat dan remaja setempat. Data-data telah di kumpulkan menggunakan mekanisme dalam sebuah interaksi sosial pengguna gadget di kalangan remaja bertempatnya di desa rengas bandung.

Hasil penelitian yang berjudul dampak penggunaan gadget pada remaja terhadap interaksi sosial remaja di desa rengas bandung kecamatan jaluko muaro jambi. Mengenal bagaimnana menggunakan gadget dengan baik bagi kalangan remaja ataupun masrakat desa setempat agar bernilai positif dalam menggunakannya di kala lingkungan sekitar ataupun lingkungan umumnya.

Kata kunci : Gadget, Remaja, Interaksi Sosial.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang maha pengasih dan maha penyayang, atas taufiq dan hidayah-Nya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik dan benar tanpa ada halangan sekalipun. Shalawat serta salam buat baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya kealam yang terang benderang dengan cahaya iman, taqwa dan ilmu pengetahuan.

Perjalan panjang yang luar biasa, yang sangat melelahkan kerja keras siang malam demi menyelesaikan karya sederhana ini, namun akan terasa begitu indah akan selalu penulis ingat dan kenang sebagai bahan kebanggaan dan candaan untuk kedepannya nanti, suka cita senang dan bahagia semua itu telah dirasakan dalam merampungkan dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan gadget terhadap remaja didesa rengas bandung kecamatan jaluko kabupaten muaro jambi” untuk mendapatkan gelar Strata Satu (S1) Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Konsentrasi Ilmu Jurnalistik, Fakultas Dakwah di UIN STS Jambi, pencapaian ini adalah titik akhir dengan penuh sangat rasa syukur dan bahagia.

Skripsi ini bukanlah hasil karya dari perjuangan diri sendiri, namun banyak pihak yang turut membantu serta memotivasi, bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Samin Batubara, H.MI selaku dosen pembimbing I. Dan bapak Ariandi batubara.M.FIL.L selaku dosen pembimbing II. Yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr As”ad Isma, M.Pd selaku pembimbing akademik.
3. Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam Bapak Muhammad Junaidi, S,Ag., M.Si, yang selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk komunikasi penyiaran islam.
4. Bapak Dr.Zulkarnain, M,Ag Selaku Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Bapak Dr.D.I Asunsa Putra, LC,M.A.Hum selaku Wakil Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Bapak Prof. Dr. H. Suaidi Asyari, M.A, Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
7. Bapak Dr. Rofikoh Ferawati, SE., M. EI, Bapak Dr. Asad Isma, M. Pd, Bapak Dr. Bahrul Ulum,S. Ag., MA, selaku Wakil Rektor I, II, dan III UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
8. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Terima Kasih banyak atas ilmu yang telah diberikan semoga dapat menjadi bekal bagi penulis untuk mengaplikasikan ilmu tersebut menjadi suatu yang bermamfaat baik didunia dan diakhirat.
9. Seluruh Karyawan dan karyawanati dilingkungan akademik Fakultas Dakwah UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
10. Kepada perpustakaan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, beserta stafnya serta kepada perpustakaan wilayah jambi.
11. Bapak wasono kepala desa Rengas Bandung, Bapak Sunarto Sekdes Desa Rengas Bandung, dan Seluruh Staf Desa Rengas Bandung selaku tempat dilakukannya riset terimakasih atas segala bantuan dan kesediaan waktu yang telah diberikan.
12. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, baik langsung





maupun tidak langsung.

Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT melimpahkan ridha dan keberkahan-Nya dalam kehidupan kita.

Jambi, Maret 2023

Penulis

---

UK. 160159



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang mempublikasi sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| COVER.....   | i    |
| PETA DOKUMEN.....  | ii   |
| URAT PERNYATAAN ORIENTASI.....   | iii  |
| PENGESAHAN.....  | iv   |
| PRAKATA.....   | v    |
| PERSEMBAHAN.....   | vi   |
| ABSTRAK.....   | vii  |
| KATA PENGANTAR.....  | viii |
| DAFTAR ISI.....  | ix   |
| DAFTAR TABEL.....  | x    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>   |      |
| A. Latar Belakang .....  | 1    |
| B. Rumus Masalah.....  | 7    |
| C. Batasan Masalah.....  | 8    |
| D. Tujuan Dan Kegunaan Skripsi .....   | 8    |
| E. Kerangka Teori.....   | 8    |
| F. Metode Penelitian.....  | 14   |
| G. Studi Relavan.....  | 20   |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN</b>  |      |
| A. Sejarah Desa Rengas Bandung .....   | 22   |
| B. Letak Geografis Desa Rengas Bandung.....  | 23   |
| C. Keadaan Trofis Desa Rengas Bandung.....   | 23   |
| D. Keadaan Demografi Desa Rengas Bandung .....   | 24   |
| E. Kondisi Sosial Desa Rengas Bandung .....  | 24   |
| F. Struktur Pemerintah Desa Rengas Bandung .....   | 27   |
| G. Visi & Misi Desa Rengas Bandung.....  | 27   |
| H. Sarana & Prasana Desa Rengas Bandung.....   | 29   |
| <b>BAB III PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI DESA RENGAS BANDUNG</b>                                     |      |
| A. Penggunaan Gadget Remaja Di Desa Rengas Bandung .....   | 30   |
| B. Akibat Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja.....  | 50   |
| <b>BAB IV UPAYA MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MEDIA REMAJA DI DESA RENGAS BANDUNG</b> |      |
| A. Strategi Dalam Mengatasi Persoalan Dampak Negatif Gadget Terhadap Interaksi Remaja.....                                   | 52   |
| B. Analisis Penelitian.....  | 57   |
| <b>BAB V PENUTUP</b>   |      |
| A. Kesimpulan.....   | 59   |
| B. Saran.....  | 60   |
| C. Kata Penutup .....  | 60   |



DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN -LAMPIRAN  
CURICULUM VITAE

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang mempublikasi sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1. Desa Rengas Bandung Tahun 2013-2014.....                      | 25 |
| Tabel 2. Penggunaan Gadget Terhadap Remaja Di Desa Rengas Bandung..... | 30 |



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Arus globalisasi dengan segala tuntutan kebutuhan serta pertukaran informasi yang cepat membuat peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Teknologi komunikasi dalam wujud gadget merupakan fenomena yang paling unik dan menarik dalam penggunaannya. Saat ini, *android* atau yang biasa disebut gadget dalam bahasa sehari-hari sudah menjadi kebutuhan pokok bagi umat manusia. Fungsi gadget yang sangat vital bagi setiap masyarakat di Indonesia karena memudahkan komunikasi antar individu dalam menjalani kegiatan sehari-hari penggunaan gadget menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi dalam bentuk gadget sudah merebak ke masyarakat luas mulai dari masyarakat kota hingga pelosok desa. Berbagai bentuk serta kelengkapan menjadikan gadget pilihan utama dalam berkomunikasi, dikarenakan mudah dibawa serta tidak membutuhkan dukungan alat lainnya. Cara mengoperasikannya mudah serta harganya yang terjangkau membuat gadget digandrungi berbagai macam kalangan masyarakat. Mulai dari yang tua sampai yang muda, semua seolah mengalami kecanduan terhadap teknologi gadget ini. Di satu sisi, gadget memiliki dampak positif, diantaranya adalah dapat mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dan memperluas atau mempererat silaturahmi. Dari dampak positif tersebut, gadget juga memiliki dampak negatif, diantaranya adalah



dapat menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat, kurang bersosialisasi secara langsung dan juga dapat menyebabkan terjadinya tindak kejahatan.

Menurut McLuhan dalam Morissan, teknologi komunikasi menjadi penyebab utama perubahan budaya. Kehidupan keluarga, lingkungan kerja, sekolah, pertemanan, kegiatan keagamaan, politik, dan sebagainya semua terpengaruh teknologi komunikasi.<sup>1</sup>

Interaksi manusia dengan manusia telah digantikan menjadi interaksi manusia dan seringkali tidak disadari teknologi dapat mengurangi interaksi seseorang secara langsung, dengan orang-orang terdekatnya.<sup>2</sup> Pada dasarnya kita hidup di dunia ini tidak lain untuk beribadah kepada Allah SWT. Ada banyak cara untuk beribadah kepada Allah SWT seperti sholat, puasa dan menuntut ilmu. Menuntut ilmu hukumnya wajib.

Seperti sabda Rasulullah SAW: “mencari ilmu adalah sebuah kewajiban atas setiap muslim laki-laki dan perempuan” (HR. Ibnu Abdil Barr). Gadget merupakan hasil cipta manusia, yang seyogyanya digunakan untuk memudahkan urusan umat manusia. Seperti yang diterangkan dalam QS.Yunus 101 Sebagai berikut:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْعِبَادُتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya: Katakanlah: “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman.” (QS Yunus : 101)

<sup>1</sup> Richard west & McLuhan . *Teori Komunikasi Masyarakat* t Ghalia Indonesia, (Bandung 2010),21.

<sup>2</sup> Morissan, Andy Corry Wardhani & Farid Hamid, *Teori Komunikasi Massa*, (Ghalia Indonesia, Bogor. 2010),31

Jadi sebenarnya, jauh sebelum penemuan teknologi ada, Al- Quran telah menjelaskan tentang keberadaannya di masa yang akan datang. Kecanggihan teknologi yang ada saat ini, serta merta diciptakan manusia untuk memenuhi segala kebutuhan. Jadi sebaiknya, teknologi tersebut juga dipergunakan sesuai maksud dan tujuan pembuatannya, bukan malah menyalah gunakan penggunaan teknologi tersebut.

Gadget atau Android adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan Android konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa ke mana- mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan Android menggunakan kabel. Gadget tidak hanya dapat digunakan untuk melakukan dan menerima panggilan. Android, melainkan juga dapat digunakan untuk melakukan pengiriman dan penerimaan pesan singkat

Perkembangan teknologi digital, kini gadget juga dilengkapi dengan berbagai pilihan fitur, seperti kemampuan untuk menangkap siaran radio dan televisi, perangkat lunak pemutar audio dan video, kamera digital, game, dan layanan internet. Fungsi dan Manfaat dari gadget dalam kegiatan sehari-hari gadget atau yang di Indonesia sering disebut gadget adalah sebuah alat komunikasi dengan berbagai fungsi yang dapat membantu dalam pekerjaan. Banyak aplikasi-aplikasi pintar dalam gadget yang bisa kita download secara gratis di google playstore, aplikasi-aplikasi yang beragam tersebut mempunyai fungsi yang berbeda dan dapat kita pilih sesuai keinginan. Karena fungsi dan manfaatnya ini, gadget menjadi sangat penting dalam kehidupan modern. Ini merupakan alasan utama mengapa gadget sangat penting di zaman sekarang ini,



yaitu sebagai alat komunikasi serta alat yang memudahkan berbagai aktivitas manusia dan mempercepat mobilitas dalam kehidupan.<sup>3</sup>

Al-Quran memuji sekelompok manusia yang dinamainya ulil albab. Hal ini dapat kita lihat dalam surat An-Naml ayat 40, yaitu :

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَّ إِلَيْكَ طَرْفُكَ فَلَمَّا رآه مُسْتَعْزِلاً عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِن فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي أَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ وَمَن شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ كَرِيمٌ

Artinya Berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari Al Kitab: "Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip". Maka tatkala Sulaiman melihat singgasana itu terletak di hadapannya, iapun berkata: "Ini termasuk kurnia Tuhanku untuk mencoba aku apakah aku bersyukur atau mengingkari (akan nikmat-Nya). Dan barangsiapa yang bersyukur maka sesungguhnya dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan barangsiapa yang ingkar, maka sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia".

Ayat tersebut mengilhami inovasi teknologi informasi yang terus berkembang hingga sekarang. Mulai dari zaman dahulu adanya sms yang mampu mengirim pesan dalam hitungan detik, kemudian foto, akhirnya kini banyak sekali hal dari berbagai penjuru dunia yang dapat diakses via internet dalam hitungan detik saja.

Alat komunikasi tentu menjadi hal yang sangat vital, karena kita membutuhkannya untuk berhubungan dengan kolega, atasan, teman dan keluarga. Bisa kita bayangkan betapa sulitnya kita dalam melaksanakan berbagai kegiatan tanpa

---

<sup>3</sup> Andi Abdul Kadir, from Zero to A pro – Pemrograma Aplikasi Android, (Yogyakarta 2013)



adanya alat komunikasi, terutama di era yang serba cepat seperti sekarang ini. Bayangkan saja seandainya jika tidak ada alat komunikasi, maka yang terjadi pasti semua orang akan sangat susah untuk menghubungi ataupun untuk sekedar bertanya kabar terhadap sanak saudara, teman maupun yang lain sebagainya.

Tetapi dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu gadget, juga terdapat banyak dampak negatif bermunculan. Bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. munculnya penggunaan gadget dapat mempengaruhi proses yang bersifat transaksional tersebut.

Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun pada interaksi tatap muka. Pengguna gadget terbesar merupakan kelompok remaja perkotaan maupun perdesaan. Dengan begitu permasalahan yang muncul dalam penelitian ini yaitu mengenai penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana pengaruhnya terhadap interaksi yang ada, dalam hal ini antara remaja dengan lingkungan sosial mereka. Penggunaan gadget sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak menuju dewasa. Pada masa ini seorang remaja sudah bukan anak-anak lagi, namun belum dapat dikatakan dewasa. Remaja mengalami masa peralihan sebagai akibat dari posisi yang sebagian diberikan oleh orang tua dan sebagian diperoleh melalui usaha.



Sendiri yang timbul sesudah pemasakan seksual (pubertas). Masa peralihan tersebut diperlukan agar remaja mampu memikul tanggung jawab dalam menguasai tugas-tugas perkembangan yang diperlukan pada masa dewasa. Kondisi yang demikian itu menempatkan masa remaja sebagai suatu periode yang unik dan selalu menarik untuk dipantau, karena merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Remaja pada masa transisi dipersiapkan untuk memasuki kedewasaan dan kematangan baik dari segi emosi, inteligensi dan sosialnya. Pada usia remaja terdapat tugas-tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh remaja. Salah satu tugas perkembangan awal yang harus dilalui remaja adalah yang berhubungan dengan perkembangan sosial.

Perkembangan sosial bertujuan untuk memperoleh kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial. Remaja dihadapkan pada tuntutan lingkungan yang mengharap mereka untuk mampu berinteraksi dan dapat menyesuaikan diri pada norma-norma sosial masyarakat dan harapan social yang baru, oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya.

Tetapi dari sekian kelebihan yang telah ditawarkan dari suatu gadget, juga terdapat banyak dampak negatif bermunculan. Bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik.<sup>4</sup> munculnya penggunaan

---

<sup>4</sup> Budyatna, Pengembangan Sistem Informasi, (Komunika. 2005), 21



gadget dapat mempengaruhi proses yang bersifat transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun pada interaksi tatap muka. Pengguna gadget terbesar merupakan kelompok remaja perkotaan terutama pada pulau Jawa.<sup>5</sup> Dengan begitu permasalahan yang muncul dalam penelitian ini yaitu mengenai penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana pengaruhnya terhadap interaksi yang ada, dalam hal ini antara remaja dengan lingkungan sosial mereka.

Melihat suatu kebutuhan berinteraksi manusia, dimana setiap orang membutuhkan hubungan sosial dengan orang-orang lainnya. Kebutuhan ini terpenuhi melalui pertuaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia yang satu dengan lainnya, yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi. Jika proses interaksi sosial tidak terjadi secara maksimal bisa saja menyebabkan terjadinya kehidupan yang terasing. Faktor yang menyebabkan kehidupan terasing misalnya sengaja dikucilkan dari lingkungannya, mengalami cacat, pengaruh perbedaan ras dan perbedaan budaya.

Berdasarkan observasi awal di desa rengas bandung, nampak bahwa salah satu penggunaan gadget yaitu menyebabkan remaja malas belajar dan kurangnya interaksi sosial. Oleh karena itu, *gadget* memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada remaja. Perilaku tersebut lebih dikenal dengan istilah prokrastinasi. Prokrastinasi

---

<sup>5</sup> Ina Astari Utami ningsih, *Pengaruh Penggunaan gadget Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial*, (Institut Teknologi Bandung, 2006).47



adalah menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk.<sup>6</sup>

Respon kaum remaja terhadap kecanggihan gadget, cukup tinggi, walaupun belum tentu penggunaan gadget tersebut dimanfaatkan seluruhnya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan gadget sebagai alat komunikasi seharusnya dapat mempererat interaksi sosial remaja dengan lingkungannya, tetapi pada kenyataannya justru dapat menurunkan interaksi tatap muka antara remaja dengan lingkungan sosialnya, yang terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan persahabatan (teman sebaya). Selain itu terjadi berbagai penyimpangan seperti penggunaan gadget untuk bermain game online seperti, *Mobile Legends*, *Free Fire*, bahkan lebih menjurus pada perjudian online seperti permainan *Slot*, serta *Togel* (Toto Gelap). Kecendrungan ini merupakan kondisi yang memprihatinkan karena ditinjau dari usia sekolah, di usia yang masih labil mereka seharusnya terbiasa untuk bergaul dan berkomunikasi secara langsung dengan teman atau orang tua di lingkungan sekitar. Dengan kebiasaan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget, otomatis waktu yang mereka gunakan terbuang sia-sia serta menimbulkan efek negatif dari penggunaan gadget untuk kegiatan perjudian online<sup>7</sup>.

Selain dari penyimpangan diatas, gadget juga berpengaruh terhadap interaksi sosial yaitu meningkatnya ruang individual manusia karena telah memperoleh informasi melalui media komunikasi yang canggih. Orang akan lebih menyukai

---

<sup>6</sup> Abdulloh Programan Android Dalam Sehari. ( Jakarta: Elex Media Koputindo 2015),7

<sup>7</sup> Ahmad Zein. Dampak Positif dan Negatif dari Internet (Bandung, 20 Maret 2021) hal 65



mengotak-atik gadget ketimbang berinteraksi serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Fenomena tersebut menarik perhatian penulis untuk meneliti mengapa terjadi hal yang demikian serta menjadikan Dampak penggunaan gadget pada perilaku remaja Desa Rengas Bandung, sebagai obyek penelitian karena dengan adanya gadget sangat berpengaruh negatif pada desa tersebut. Oleh karena itu, saya mengangkat permasalahan tersebut dalam judul **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Remaja Di Desa Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat penggunaan gadget pada remaja saat ini menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat penggunaan gadget pada remaja. Serta menganalisis pengaruh penggunaan gadget pada interaksi sosial remaja. Penelitian ini menitikberatkan pada tiga kajian studi yaitu media teknologi komunikasi, gadget, interaksi sosial dan mengenai remaja itu sendiri. Penelitian ini dilakukan pada masyarakat dan remaja di Desa Rengas Bandung kecamatan Jaluko kabupaten Muaro Jambi.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah pokok yang diangkat sebagai kajian utama penelitian ini adalah Bagaimana pola komunikasi mahasiswa dalam mengembangkan dakwah islam di masyarakat setempat? Dalam upaya mengkonkretkan pokok masalah tersebut, maka beberapa masalah dapat dirumuskan dalam penelitian ini, permasalahan yang di angkat sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget di kalangan remaja desa rengas bandung kecamatan



jaluko kabupaten muaro jambi?

2. Akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial didesa rengas bandung?
3. Upaya untuk mengatasi persoalan inteaksi sosial yang diakibatkan penggunaan posel dikalangan remaja didesa rengas bandung ?

### **C. BATASAN MASALAH**

Penelitian ini dibatasi pada, lingkup bahasan yang terkait kasus pergeseran nilai sosial di desa Rengas Bandung. Hal tersebut perlu dibatasi dengan tujuan untuk memfokuskan penelitian. Peneliti juga mempertimbangkan membatasi penelitian ini untuk wilayah desa Rengas Bandung saja. Jadi penelitian ini khusus membahas tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Remaja terhadap interaksi sosial di Desa Rengas Bandung.

### **D. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN**

Berdasarkan batasan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang hendak di capai ialah:

1. Untuk menguraikan penggunaan gadget dikalangan remaja desa Rengas Bandung kecamatan jaluko kabupaten muaro jambi?
2. Untuk menjelaskan akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial didesa Rengas Bandung?
3. Untuk mendeskripsikan upaya mengatasi persoalan interaksi sosial yang diakibatkan penggunaan gadget dikalangan remaja didesa Rengas Bandung?



## E. KERANGKA TEORI

### a. Konsep Tentang Dampak

#### 1. Pengertian Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Seorang pemimpin yang handal sudah selayaknya bisa memprediksi jenis dampak yang akan terjadi atas sebuah keputusan yang akan diambil

#### 2. Dampak Positif

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran tertama memperhatikan hal-hal yang baik. Positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dariada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme.



Positif adalah keadaan jiwa seseorang yang dipertahankan melalui usaha-usaha yang sadar bila sesuatu terjadi pada dirinya supaya tidak membelokkan fokus mental seseorang pada yang negatif. Bagi orang yang berpikiran positif mengetahui bahwa dirinya sudah berpikir buruk maka ia akan segera memulihkan dirinya.

### 3. Dampak Negatif

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya.<sup>8</sup>

#### b. Hakikat Gadget

##### 1. Pengertian Gadget

Handphone adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan Android konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan Android menggunakan kabel.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Ferlina, J, M. Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Pada Remaja (Jakarta, Informatika Indonesia, 2015),69

<sup>9</sup> Arifin, Z Mendidik Generasi Gadget, (Bandung, 2017), 6.





## 2. Fungsi Gadget

*Gadget* merupakan perangkat teknologi informasi yang sangat terkait dengan kebutuhan manusia. Berdasarkan paparan data Consumer Lab Ericsson, selain sebagai alat komunikasi, gadget memiliki fungsi lain. Riset tahun 2009, terdapat lima fungsi gadget yang ada di masyarakat. Gadget yang dulunya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini pun telah berubah. Berikut 5 fungsi gadget bagi masyarakat Indonesia:<sup>10</sup>

- 1) Sebagai alat Komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga = 35%
- 2) Sebagai simbol kelas masyarakat = 25%
- 3) Sebagai penunjang bisnis = 20%
- 4) Sebagai pengubah batas sosial masyarakat = 10%
- 5) Sebagai alat penghilang stress = 10%.

### c. Pengaruh Positif dan Negatif Gadget

#### 1. Pengaruh positif

- a) Mempermudah komunikasi

Misalnya saja ketika orang tua atau pihak keluarga akan menjemput anak ketika pulang sekolah/selesai melakukan kegiatan diluar rumah.

- b) Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi.

Karena bagaimanapun teknologi sudah merambah hingga ke pelosok- pelosok desa.

---

<sup>10</sup> Felix A. Dampak Candu Gadget pada Remaja dan Tips Mengatasinya ( Yogyakarta, 2018),25



c) Memperluas jaringan persahabatan.

## 2. Pengaruh Negatif

a) Mengganggu Perkembangan Anak

Dengan canggihnya fitur-fitur yang tersedia di gadget seperti kamera, permainan (games) akan mengganggu siswa dalam menerima pelajaran di sekolah. Tidak jarang mereka disibukkan dengan menerima panggilan, SMS, miscalled dari teman mereka bahkan dari keluarga mereka sendiri.

Lebih parah lagi ada yang menggunakan handphone untuk mencontek (curang) dalam ulangan/ujian. Bermain handphone saat guru menjelaskan pelajaran dan sebagainya. Kalau hal tersebut dibiarkan, maka generasi yang kita harapkan akan menjadi budak teknologi.

b) Mengganggu Konsentrasi

Konsentrasi adalah tingkat perhatian kita terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, berarti tingkat perhatian siswa terhadap segala penjelasan dan bimbingan belajar sang guru. Seharusnya, seluruh perhatian siswa diarahkan pada apa yang sedang mereka pelajari, tetapi seringkali handphone menyita sebagian besar waktu mereka.

Sementara kita tahu bahwa penjelasan dan bimbingan guru merupakan salah satu cara belajar yang efektif. Jika mereka tidak memperhatikan, maka mereka telah kehilangan kesempatan untuk mengetahui apa yang telah mereka pelajari. Akibatnya, saat evaluasi, mereka tidak mempunyai bekal untuk evaluasi tersebut. Dan, nilai yang didapatkannya pasti rendah. Nilai rendah yang didapatkan siswa pada saat evaluasi diindikasikan sebagai proses pembelajaran yang tidak berhasil atau gagal.



c) Efek Radiasi

Selain berbagai kontroversi di seputar dampak negatif penggunaannya, penggunaan handphone juga berakibat buruk terhadap kesehatan, ada baiknya siswa lebih berhati-hati dan bijaksana dalam menggunakan atau memilih handphone, khususnya bagi pelajar anak-anak. Jika memang tidak terlalu diperlukan, sebaiknya anak-anak jangan dulu diberi kesempatan menggunakan handphone secara permanen.

d) Sangat berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku.

Jika tidak ada kontrol dari guru dan orang tua, handphone bisa digunakan untuk menyebarkan gambar-gambar yang mengandung unsur pornografi.

e) Menciptakan lingkungan pergaulan sosial yang tidak sehat

Ada keluarga yang tidak mampu, tetapi karena pergaulan dimana teman-temannya sudah dibelikan handphone sehingga mereka merengek-rengok kepada orang tuanya padahal orang tuanya tidak mampu.

f) Merusak akhlak

Anak akan sulit diawasi, khususnya ketika masa-masa pubertas, disaat sudah muncul rasa ketertarikan dengan teman lawan jenis, maka handphone menjadi sarana ampuh bagi mereka untuk komunikasi, tetapi komunikasi yang tidak baik. Hal ini akan mengganggu aktifitas yang seharusnya mereka lakukan yakni shalat/ Ibadah, makan, belajar bahkan tidur karena mereka asyik sms-smsan dengan teman lawan jenisnya.



## d. Hakikat Remaja

### 1. Pengertian Remaja Dan Pubertas

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau tumbuh menjadi dewasa”. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik<sup>11</sup>. Remaja memiliki tempat di antara anak- anak dan orangtua karena sudah tidak termasuk golongan anak tetapi belum juga berasa dalam golongan dewasa atau tua. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Piaget mengatakan Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang- orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang kurangnya dalam masa hal.

Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek afektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber termasuk juga perubahan intelektual yang Mencolok transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. Masa remaja menurut Mappiare berlansung antara umur 12- 21 tahun bagi wanita dan 13- 22 tahun bagi pria, rentang remaja tersebut dapa dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir. Sedangkan menurut hukum di

---

<sup>11</sup> Elizabeth B, Hurlock, Psikologis Perkembangan: suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, (Erlangga, Jakarta. 1980),61.

Amerika Serikat saat ini, individu di anggap telah dewasa apabila telah mencapai usia 18 tahun, dan bukan pada usia 21 tahun seperti sebelumnya ,pada usia ini umumnya anak sedang duduk di bangku sekolah menengah.<sup>12</sup>

## 2. Ciri-ciri remaja

Ciri utama remaja meliputi pertumbuhan fisik yang pesat, kesadaran diri yang tinggi, dan selalu tertarik untuk mencoba sesuatu yang baru. Remaja bukanlah masa berakhirnya terbentuk kepribadian akan tetapi merupakan salah satu tahap utama dalam pembentukan kepribadian seseorang. Remaja banyak meluangkan waktunya bersama teman-teman sebaya.

Disamping itu, remaja mulai banyak menerima informasi dari media massa yang sudah mulai dikenal dan dekat dengan mereka. Oleh karenanya, remaja menjadi individu yang terbuka terhadap hal-hal baru. Banyaknya informasi yang diterima membuat remaja melakukan pemrosesan informasi secara lebih mendalam.<sup>13</sup>

## 3. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis, berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya, antara kelompok satu dengan kelompok lainnya, maupun kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, dimana simbol di artikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan

<sup>12</sup> Yusuf, S. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. (Remaja Rosdakarya, Bandung: 2011), 14

<sup>13</sup> Santrock. John. W., *Adolescence: Perkembangan Remaja*. (Erlangga, Jakarta:2003), 28.

kepadanya oleh mereka yang menggunakannya. Maka dari itu bila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi.

Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi dan pemberian tafsiran dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan. Beberapa hal yang dapat menjadi sumber informasi bagi dimulainya komunikasi atau interaksi sosial. Sumber informasi tersebut dapat terbagi dua yaitu ciri fisik dan penampilan. Ciri fisik adalah segala suatu yg dimiliki seorang individu sejak lahir jenis kelamin, usia, dan ras. Interaksi sosial merupakan salah satu wujud dan sifat manusia yang hidup bermasyarakat mempunyai aturan tertentu.<sup>14</sup>

## F. METODE PENELITIAN

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai suatu usaha pencarian kebenaran terhadap fenomena, fakta, atau gejala dengan cara ilmiah untuk memecahkan masalah atau mengembangkan ilmu pengetahuan.

### 1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian lapangan, yaitu penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam terhadap suatu lembaga dalam meneliti gejala-gejala tertentu yang ada di lapangan dalam hal ini

---

<sup>14</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologis Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Erlangga, Jakarta: 1980), 44.

peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian remaja Desa Rengas Bandung kecamatan jaluko kabupaten muaro jambi, pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan yang menekankan aspek subyektifitas Dampak penggunaan gadget pada remaja terhadap interaksi sosial di Desa Rengas Bandung.

## 2. Setting Dan Subjek Penelitian

Berhubungan penelitian ini berkaitan dengan .Subjek penelitian berpusat kepada masyarakat yang merupakan sumber data untuk memperoleh informasi tentang bagaimana Dampak penggunaan gadget pada remaja terhadap interaksi sosial di Desa Rengas Bandung.

Mengingat subjek yang baik adalah subjek yang terlibat aktif, cukup mengetahui, memahami, dan berkepentingan dengan aktivitas yang diteliti, serta memiliki waktu untuk memberikan informasi secara benar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*,<sup>16</sup> untuk menentukan informan yang didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik yang merupakan ciri pokok populasi, karena dalam hal ini, informan merupakan seseorang yang mengetahui masalah yang diteliti secara mendalam dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber yang valid, untuk memperoleh informasi yang relevan dan valid, maka diperlukan teknik pengumpulan data dengan teknik “sampling bola salju” (*snowball sampling*)<sup>17</sup>, yaitu teknik penentuan sampel yang mula-mula jumlahnya kecil kemudian membesar, atau teknik mengibaratkan bola salju yang menggelinding semakin lama semakin besar. Dalam penentuan sampel, pertama-tama dipilih dua orang, tetapi karena belum lengkap terhadap data yang diberikan, maka



dibutuhkan orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan. Begitu seterusnya, sehingga jumlah sampel semakin banyak.

Sesuai tujuannya, maka pemilihan informan dilakukan secara purposive. Teknik sampling purposive digunakan untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan melalui penyeleksian dan pemilihan informan yang benar-benar menguasai informasi dan permasalahan secara mendalam serta dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang tepat, dengan teknik purposive dan snowball sampling akhirnya ditetapkan sampel yang menjadi informasi kunci sebagai sumber data.

### 3. Sumber dan Jenis Data

#### a. Sumber data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari, manusia, situasi/peristiwa dan dokumentasi. Sumber data manusia berbentuk perkataan maupun tindakan orang yang bisa memberikan data melalui wawancara, sumber data suasana/peristiwa berupa suasana yang bergerak (peristiwa) ataupun diam (suasana) meliputi ruangan, suasana, dan proses. Sumber data dokumenter atau berbagai referensi yang menjadi bahan rujukan dan berkaitan langsung dengan masalah yang diteliti.<sup>15</sup>

#### b. Jenis Data

Jenis data menerangkan jenis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi dua jenis data yaitu data primer, sebagai data utama penelitian dan juga data sekunder, sebagai data pendukung penelitian. Data primer adalah data yang diperoleh langsung

---

<sup>15</sup> Mohd Arifullah, Dkk, *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ushuluddin IAIN STS Jambi* (Fak. Ushuluddin IAIN STS Jambi, 2016),62





dari sumber data pertama melalui observasi atau wawancara lapangan. Hal ini data yang diinginkan adalah sejumlah data yang akan peneliti gali dilapangan yang berkaitan dengan persoalan: bentuk-bentuk pergeseran sikap remaja Rengas Bandung dan dampak yang ditimbulkan akibat pergeseran sikap tersebut.

Secara umum sumber data penelitian kualitatif adalah tindakan dari pendekatan manusia dalam suatu yang bersifat alamiah. Sumber data lain ialah bahan-bahan pustaka, seperti dokumen, arsip, koran, majalah, buku, laporan tahunan dan lain sebagainya.<sup>16</sup>

Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah:

1. Kepala Desa Rengas Bandung
2. Masyarakat

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama (*first hand*) melalui observasi atau wawancara di lapangan. Dalam hal ini data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari para informan atau kenyataan yang diamati secara langsung di lapangan tentang pengaruh penggunaan gadget pada remaja terhadap interaksi sosial di Desa Rengas Bandung.

#### **b. Data Sekunder**

---

<sup>16</sup> AliSayuti, *Metodologi Penelitian Agama Pendekatan Teori Dan Praktek*(Grafindo Persada , Jakarta 2002),63.



Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan bukan oleh orang yang melakukan penelitian akan tetapi diperoleh dari sumber-sumber yang ada.<sup>17</sup>Data ini biasanya diperoleh dari perpustakaan atau dari laporan penelitian terdahulu. Metode dokumentasi yang peneliti maksud ialah untuk mendapatkan data tentang: Historis dan geografis Rengas Bandung Struktur Desa Rengas Bandung Perkembangan yang ada di Masyarakat Rengas Bandung. Dokumen-dokumen yang ada kaitannya dengan pokok permasalahan yang diteliti.

#### **4. Metode Pengumpulan Data.**

##### **a. Observasi**

Observasi ialah melakukan pengamatan terhadap sumber, data observasi bisa dilakukan secara terlibat (partisipan) dan tidak terlibat (non-partisipan). Dalam pengamatan terlibat, peneliti ikut terlibat dalam aktivitas orang-orang yang dijadikan sumber data penelitian, sedang pengamatan yang tidak terlibat peneliti tidak ikut langsung dalam aktivitas orang-orang yang dijadikan sumber data peneliti. Observasi dalam penelitian ini memiliki tiga elemen utama, yakni:

1. Lokasi penelitian.
2. Manusia yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian.
3. Kegiatan dan aktifitas pelaku.

##### **b. Wawancara**

---

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2010) 226



Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam wawancara mendalam merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui cara lisan atau tatap muka antara peneliti dengan sumber data manusia. Teknik wawancara mendalam digunakan untuk mengetahui secara mendalam tentang berbagai informasi yang terkait dengan persoalan yang sedang diteliti kepada pihak-pihak yang dianggap dapat memberikan informasi secara utuh tentang persoalan yang akan dikaji.<sup>18</sup>

Adapun hal-hal yang diajukan dalam wawancara tersebut adalah hal-hal yang berkaitan dengan masalah-masalah yang berkaitan tentang perkembangan Desa Rengas Bandung.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan sarana pembantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi dengan cara berupa catatan, membaca surat-surat, transkrip, buku, dan bahan-bahan tulisan lainnya yang dapat memberikan informasi tentang objek yang diteliti. Pengumpulan data melalui dokumen bisa menggunakan alat kamera, video shooting atau dengan cara merekam, Dalam hal ini dokumen yang digunakan pada penelitian ini berupa foto kegiatan Remaja Masjid Nurul Rohimah dan arsip dokumen-dokumen terkait.

#### **d. Teknik Analisis Data**

Sebaiknya, agar data tersebut memberi makna maka dalam analisis perlu dilakukan langkah-langkah berikut:

---

<sup>18</sup> Mohd Arifullah, Dkk, Panduan Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa FAKultas Ushuluddin IAIN STS Jambi (fak. Ushuluddin IAIN STS, Jambi, 2016) 63

### 1. Reduksi data

Pada langkah reduksi data, pelaku riset harus melakukan seleksi data dan memfokuskan data pada permasalahan yang sedang dikaji, melakukan upaya penyederhanaan, melakukan abstraksi, dan melakukan transformasi. Hal ini berarti pelaku riset memilih mana yang benar-benar data dan mana yang bersifat kesan pribadi dan kesan-kesan pribadi itu dieliminasi dari proses analisis. Selain itu, dalam melakukan seleksi itu juga dilakukan kategorisasi antara data yang penting dan kurang penting, meskipun tidak berarti bahwa data yang termasuk kategori kurang penting harus dibuang.

### 2. Display Data

Display data adalah langkah mengorganisasi data dalam suatu tatanan informasi yang padat atau kaya makna sehingga dengan mudah dibuat kesimpulan. Display data biasanya dibuat dalam bentuk cerita atau teks, display ini disusun dengan sebaik-baiknya sehingga memungkinkan pelaku riset dapat menjadikannya sebagai jalan untuk menuju pada pembuatan kesimpulan.

### 3. Verifikasi data

Verifikasi data adalah upaya membuktikan kembali benar atau tidaknya kesimpulan yang dibuat, sesuai atau tidaknya kesimpulan dengan kenyataan. Verifikasi dapat dilakukan dengan jalan melakukan pengecekan ulang, atau dengan melakukan triangulasi. Cara lain yang dapat dilakukan dengan merekomendasikan kepada pelaku riset lain untuk mengulangi riset yang telah dilakukan itu terhadap masalah yang sama.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Apabila terbukti temuan-temuan yang dihasilkan tidak berbeda secara signifikan berarti kesimpulan itu terverifikasi.

#### 4. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk memperoleh data yang terpercaya dan dapat dipercayai, maka peneliti melakukan teknik pemeriksaan keabsahan data yang didasarkan atas sejumlah kriteria dalam penelitian kualitatif, upaya pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu:<sup>19</sup>

##### a. Perpanjangan keikutsertaan

Pelaksanaan perpanjangan keikutsertaan dilakukan lewat keikutsertaan peneliti di lokasi secara langsung dan cukup lama, dalam upaya mendeteksi dan memperhitungkan penyimpangan yang mungkin mengurangi keabsahan data, karena kesalahan penilaian data (*data distortion*) oleh peneliti atau responden, disengaja atau tidak sengaja.

##### b. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara seksama dan berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang diutamakan dalam penelitian. Faktor-faktor tersebut selanjutnya ditelaah, sehingga peneliti dapat memahaminya ketekunan pengamatan dilakukan dalam upaya mendapatkan karakteristik data yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Hal ini diharapkan pula

---

<sup>19</sup> AliMuhammad, *Metodologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan* (Bumi Aksara, Jakarta, 2014), Hal. 288-290



agar dapat mengurangi kesalahan data yang mungkin timbul akibat keterburuan peneliti untuk menilai suatu persoalan, ataupun kesalahan data yang timbul dari kesalahan responden yang memberikan data secara tidak tepat.

c. Trianggulasi

Trianggulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data pokok, untuk keperluan pengecekan reabilitas data melalui pemeriksaan silang, yaitu lewat perbandingan berbagai data yang diperoleh dari berbagai informan. Terdapat empat macam teknik trianggulasi yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik pemeriksaan menggunakan sumber, metode, penyidik, dan teori.

- 1) Trianggulasi sumber merupakan teknik yang dilaksanakan dengan membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang didapatkan tersebut.
- 2) Trianggulasi metode merupakan teknik yang dilaksanakan dengan mengecek informasi yang didapatkan bersamaan dengan metode yang dilakukan.
- 3) Trianggulasi penyidik merupakan teknik yang dilaksanakan dengan jalan memanfaatkan peneliti dan pengamat lainnya dalam mengecek kepercayaan data.
- 4) Trianggulasi teori merupakan teknik yang dilaksanakan dengan melakukan perbandingan terhadap data yang didapatkan.



#### d. Diskusi

Diskusi merupakan langkah akhir untuk menjamin keabsahan data, peneliti akan melakukan diskusi dengan teman sejawat, guna memastikan bahwa data yang diterima benar-benar nyata dan bukan persepsi sepihak dari peneliti atau informan. Melalui cara tersebut peneliti mengharapkan mendapatkan sumbangan, masukan dan saran yang berharga dan konstruktif dalam meninjau orisinalitas data yang telah didapatkan.<sup>20</sup>

### G. STUDI RELEVAN

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti terhadap beberapa literature terdahulu, maka peneliti menemukan adanya beberapa refrensi yang dapat menumjang peneliti ini untuk dapat ditindak lanjuti. Kemudian dari literature- literatur yang penuls temukan, terdapat titik persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan peneliti lakukan. Letak persamaan dan perbedaan dari literaturl- literatur tersebut antara lain adalah sebagai berikut: Skripsi karya Saparudin yang berjudul “transformasi nilai religiusitas remaja dusun ujung tanjung kelurahan dusun kecamatan sarolangun kabupaten sarolangun” karya ini membahas bagaimana pendangkalan moral keagamaan remaja, remaja berarti hanya sebagian dari masyarat saja tidak mencakup keseluruhan masyarakat dan penelitian tersebut juga dilakukan beda provinsi yang berarti sangat jauh beda dengan penelitian yang sedang dilakukan dari berbagai segi.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Mohd Arifullah, Dkk, *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ushuluddin IAIN STS Jambi*. (IAIN STS Jambi, Jambi, 2015), Hal.66-68

<sup>21</sup> Skripsi Saparudin mahasiswa UIN STS Jambi, fakultas ushuluddin jurusan komunikasi peniaran islam yang berjudul “transformasi nilai religiusitas (studi kasus pendangkalan nilai religiusitas remaja

Skripsi karya Faruq makawi AF yang berjudul “penggunaan smartphone dalam interaksi sosial di kalangan remaja awal” karya ini membahas penggunaan smartphone oada interasi sosial remaja dengan tujuan mengetahui dampak positif penggunaan smartphone dalam interaksi sosial remaja.<sup>22</sup>

Skripsi karya Kursiwi yang berjudul “Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial mahasiswa semester V jurusan pendidikan ips fakultas tarbuyah dan keguruan Uin Syarif hidayatullah jakarta” karya ini membahas pengaruh penggunaan gadget terhadap diri mahasiswa dan pengaruh interaksi sosial mhasiswa.<sup>23</sup>

---

dusun ujung tanjung kelurahan dusun kecamatan sarolangun kabupaen sarolangun)”. (IAIN STS Jambi 2015).

<sup>22</sup> Skripsi Faruq Makawi AF mahasiswa program studi sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta.(2016)

<sup>23</sup> Kursiwi mahasiswa program studi ilmu pengetahuan sosial fakultas ilmu tarbiyah universitas islam negri Syarif Hidayatullah Jakarta (2016)





## BAB II

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. SEJARAH DESA RENGAS BANDUNG

Desa Rengas Bandung berdiri sejak tahun. yang berada di wilayah kabupaten Batang Hari Marga Mestong yang kemudian terjadi pemekaran Kabupaten Batang Hari yang kemudian sebagian wilayahnya menjadi kabupaten Muaro Jambi Kecamatan Jmabi Luar Kota, sebelumnya, sehingga pada awal berdirinya Desa Rengas Bandung disebut dengan Marga Mestong yang pada saat itu dipimpin oleh seorang Pasirah, yang selanjutnya bertugas melaksanakan tugas pemerintahan kecamatan dipimpin oleh Camat, menjelang dibentuknya pemerintahan Desa menurut seorang saksi sejarah, berdirinya Desa Rengas Bandung terlebih dahulu dipimpin oleh seorang Penghulu dbantu oleh mangku dan Sekretaris Penghulu.

Asal mula nama Desa Rengas Bandung yang tertulis dalam piagam adalah Kampung Lubuk Anggur, pada waktu itu tidak begitu terkenal, yang lebih terkenal adalah pohon rengas berbandung dua yang terletak dipinggir Sungai Batang Hari tepatnya di Rt. 07 sekarang, setiap orang yang datang ke Desa selalu mampir ke Rengas Berbandung Dua, hingga Desa Dinamakan Desa Rengas Bandung sampai sekarang.

Pada tahun 2016 desa Rengas Bandung di pimpin oleh Bapak Wasono sebagai kepala desa sampai dengan saat ini, Jabatan Kades yang dipegang oleh bapak Wasono



ini sedikit banyak memberikan warna baru dalam pemerintahan baik di tingkat desa maupun kecamatan.<sup>24</sup>

## B. LETAK GEOGRAFIS DESA RENGAS BANDUNG

Secara geografis Desa Rengas Bandung terletak di bagian Barat Kabupaten Muaro Jambi dengan luas wilayah 974,0 Ha dan berada pada posisi  $103^{\circ}30'23,0''$ - $103^{\circ}32'29,7$  Bujur Timur, dan  $1^{\circ}31'47,9''$  –  $1^{\circ}34'20,1''$  Lintang Selatan Dengan batas wilayah sebagai berikut :

Sebelah Timur dengan : Desa Kedemangan dan Desa Tunas Mudo  
 Sebelah Utara dengan : Desa Tunas Mudo  
 Sebelah Selatan dengan : Desa Sarang Burung dan Desa Kedemangan  
 Sebelah Barat dengan : Desa Pematang Jering

Wilayah Desa Rengas Bandung dengan jumlah 2 dusun dan memiliki 12 RT, terdiri dari : Secara geografis Desa Rengas Bandung terletak di bagian Barat Kabupaten Muaro Jambi dengan luas wilayah 974,0 Ha dan berada pada posisi  $103^{\circ}30'23,0''$ - $103^{\circ}32'29,7$  Bujur Timur, dan  $1^{\circ}31'47,9''$  –  $1^{\circ}34'20,1''$  Lintang Selatan Dengan batas wilayah sebagai berikut :

Sebelah Timur dengan : Desa Kedemangan dan Desa Tunas Mudo  
 Sebelah Utara dengan : Desa Tunas Mudo

---

<sup>24</sup> Dokumentasi Di Kantor Desa Rengas Bandung 18 Juli 2022 Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi



Sebelah Selatan dengan : Desa Sarang Burung dan Desa Kedemangan

Sebelah Barat dengan : Desa Pematang Jering

### **C. KEADAAN TOPOGRAFIS DESA RENGAS BANDUNG**

Keadaan Topografi Desa Rengas Bandung dilihat secara umum merupakan daerah dataran. Yang beriklim sebagaimana desa-desa lain di Kabupaten Muaro Jambi dan mempunyai iklim kemarau, panca robah dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam pertanian yang ada di Desa Rengas Bandung<sup>25</sup>

### **D. KEADAAN DEMOGRAFI DESA RENGAS BANDUNG**

Keadaan Topografi Desa Rengas Bandung dilihat secara umum merupakan daerah dataran. Yang beriklim sebagaimana desa-desa lain di Kabupaten Muaro Jambi dan mempunyai iklim kemarau, panca robah dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam pertanian yang ada di Desa Rengas Bandung.

### **E. KONDISI SOSIAL DESA RENGAS BANDUNG**

Ada beberapa kondisi yang ada di desa Rengas Bandung sebagai berikut:

#### **1. Sumber Daya**

Manusia Sasaran akhir dari setiap pembangunan bermuara pada peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). SDM merupakan subyek dan sekaligus obyek

---

<sup>25</sup>Dokumentasi Di Kantor Desa Rengas Bandung 18 Juli 2022 Kecamatab Jaluko Kabuoaten Muara Jambi



pembangunan, mencakup seluruh siklus kehidupan manusia, sejak kandungan hingga akhir hayat. Oleh karena itu pembangunan kualitas manusia harus menjadi perhatian penting. Pada saat ini SDM di Desa Rengas Bandung ncukup baik dibandingkan pada masa - masa sebelumnya.

## 2. Pendidikan

Pendidikan adalah satu hal penting dalam memajukan tingkat kesejahteraan pada umumnya dan tingkat perekonomian pada khususnya. Dengan tingkat pendidikan yang tinggi maka akan mendongkrak tingkat kecakapan. Tingkat kecakapan juga akan mendorong tumbuhnya ketrampilan kewirausahaan. Dan pada gilirannya mendorong munculnya lapangan pekerjaan baru. Dengan sendirinya akan membantu program pemerintah untuk pembukaan lapangan kerja baru guna mengatasi pengangguran. Pendidikan biasanya akan dapat mempertajam sistimatika pikir atau pola pikir individu, selain itu mudah menerima informasi yang lebih maju. Dibawah ini tabel yang menunjukkan tingkat rata-rata pendidikan warga desa Rengas Bandung<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Dokumentasi Di Kantor Desa Rengas Bandung 18 Juli 2022 Kecamatab Jaluko Kabuoaten Muara Jambi



Tabel 01 : Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

| No | Keterangan           | 2020 | 2021 |
|----|----------------------|------|------|
| 1  | Tamat SD             | 170  | 180  |
| 2  | Tamat SMP            | 200  | 220  |
| 3  | Tamat SMA            | 250  | 260  |
| 4  | Tamat Universitas/PT | 70   | 90   |
| 5  | Tidak tamat SD       | 19   | 15   |
| 6  | Buta Huruf           | 10   | 5    |

Desa Rengas Bandung Tahun 2020 – 2021<sup>27</sup>

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa di Rengas Bandung kebanyakan penduduk adalah adalah warga yang mempunyai SDM yang berpendidikan yang merupakan aset sumber daya manusia yang perlu di kembangkan.

### 3. Kesehatan

Peningkatan derajat kesehatan masyarakat di Desa Rengas Bandung antara lain dapat dilihat dari status kesehatan, serta pola penyakit. Status kesehatan masyarakat antara lain dapat dinilai melalui berbagai indikator kesehatan seperti meningkatnya usia harapan hidup, menurunnya angka kematian bayi, angka dan status anak gizi buruk. Untuk sarana posyandu sebanyak 3 unit dengan 1 orang bidan desa Kehidupan Beragama.

Penduduk Desa Rengas Bandung 100% memeluk agama Islam. Dalam kehidupan beragama kesadaran melaksanakan ibadah keagamaan khususnya agama Islam sangat berkembang dengan baik. Pemberdayaan Perempuan dan Anak Wanita dan anak merupakan hal yang penting dalam pelaksanaan pembangunan dan

<sup>27</sup> Dokumentasi Di Kantor Desa Rengas Bandung 18 Juli 2022 Kecamatan Jaluko Kabupaten Muara Jambi



keberhasilan pembangunan Desa Rengas Bandung. Wanita dan anak dari komposisi penduduk desa Rengas Bandung, pada tahun 2014 jumlah penduduk wanita mencapai 1623 jiwa atau sekitar 57 % dari total penduduk berjumlah 2844 jiwa, Masih tertinggalnya peran perempuan dan kualitas hidup perempuan dan anak di berbagai bidang pembangunan antara lain ditandai belum optimalnya partisipasi kaum perempuan dan pemuda dalam pembangunan, hal itu terlihat dari prestasi pemuda dalam bidang seni budaya dan olah raga masih sangat kurang maksimal.

#### 4. Budaya

Pada bidang budaya ini masyarakat desa Rengas Bandung menjaga dan menjunjung tinggi budaya dan adat istiadat yang diwarisi oleh para leluhur, hal ini terbukti masih berlakunya tatanan budaya serta kearifan lokal pada setiap prosesi pernikahan, khitanan, panen raya serta prosesi cuci kampung jika salah seorang dari warga masyarakat melanggar ketentuan hukum adat. Lembaga yang paling berperan dalam melestarikan dan menjaga tatanan adat istiadat dan budaya lokal ini adalah Lembaga Adat desa Rengas Bandung (LAD).

Proses reformasi yang bergulir sejak tahun 1997 telah memberikan peluang untuk membangun demokrasi secara lebih nyata menuju arah proses konsolidasi demokrasi. Lebih lanjut format politik ini terumuskan juga berdasarkan UU Nomor 31 tahun 2002 tentang Partai Politik. UU Nomor 12 Tahun 2003 tentang Pemilihan Umum, UU Nomor 22 Tahun 2003 tentang Susunan dan Kedudukan MPR, DPR, DPD dan DPRD, serta UU Nomor 23 Tahun 2003 tentang Pemilihan Umum Presiden dan



Wakil Presiden<sup>28</sup> Kemajuan demokrasi telah dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menggunakan hak demokrasinya antara lain dibuktikan dengan adanya peningkatan partisipasi masyarakat untuk menggunakan hak pilihnya dalam proses pemilihan umum.

## 5. Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat Desa Rengas Bandung secara umum juga mengalami peningkatan, hal ini dinilai dari bertambahnya jumlah penduduk yang memiliki usaha atau pekerjaan walaupun jenis pendapatan tersebut pada umumnya belum dapat dipastikan bersumber dari hasil usaha yang dilakukan bisa juga diperoleh dari pinjaman modal usaha dari pemerintah, seperti dana SPP dari program PNPM , atau Instansi lainnya.

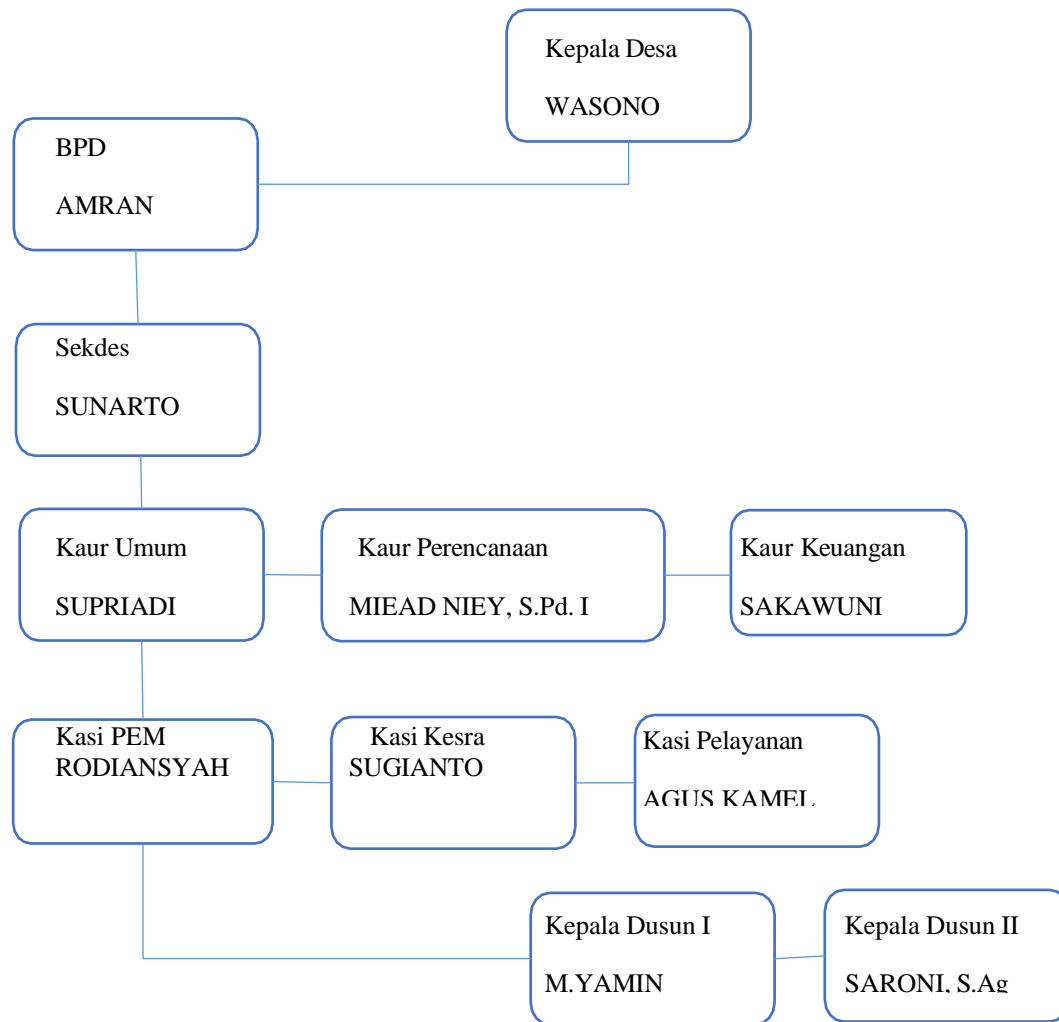
## Struktur Pemerintah Desa Rengas Bandung

---

<sup>28</sup> Dokumentasi Di Kantor Desa Rengas Bandung 18 Juli 2022 Kecamatan Jaluko Kabupaten Muara Jambi



Tabel 02 Struktur Pemerintahan Serta Jabatan Di Desa Rengas Bandung



## 6. Visi & Misi Desa Rengas Bandung

### Visi

Visi adalah suatu kondisi ideal yang ingin diwujudkan dan memungkinkan untuk dicapai. Visi Desa Rengas Bandung merupakan kondisi ideal yang ingin diwujudkan melalui berbagai upaya penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan





yang mencakup kondisi pemerintahan, kewilayahan maupun kondisi kehidupan dan penghidupan masyarakatnya. Berdasarkan permasalahan, tantangan, dan keterbatasan yang masih dihadapi, Kepala Desa terpilih telah menetapkan visi Desa Rengas Bandung tahun 2022 - 2027 sebagai pedoman bagi RPJM Desa Rengas Bandung dalam kurun waktu enam tahun ke depan, yaitu "DESA RENGAS BANDUNG YANG RUKUN, AMANAH, DEMOKRATIS DANMAJU BERSAMA."

Sesuai dengan prinsip pembangunan berkelanjutan dan guna mewujudkan efektifitas dan efisiensi pembangunan, Visi Pembangunan Desa Rengas Bandung Tahun 2022-2027 merupakan kelanjutan visi pembangunan Tahun 2022 2028. Hal ini mengingat adanya berbagai keberhasilan yang telah dicapai dalam penyelenggaraan pembangunan pada tahap sebelumnya, selain masih ada beberapa hal yang harus terus ditingkatkan. Penyelenggaraan pembangunan pada tahap sebelumnya telah berhasil<sup>29</sup>

### Misi

- 1) Meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat dengan mengupayakan pembangunan infrastrukturjalan
- 2) Meningkatkan terutama pendidikan agama
- 3) Menjalin kerjasama semua pihak, seperti tokoh agama, tokoh masyarakat, tokoh kepemudaan untuk mewujudkan keamanan dan kesejateraan masyarakat
- 4) Membangun desa wisata untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dan

<sup>29</sup> Dokumentasi Di Kantor Desa Rengas Bandung 18 Juli 2022 Kecamatab Jaluko Kabuoaten Muara Jambi



pendapatan asli desa

- 5) Memajukan BUMDES untuk kesejahteraan masyarakat dan pendapatan asli desa.

## 7. Sarana & Prasana Desa Rengas Bandung

### Sasaran dan Tujuan

- 1) Pemerataan pembangunan Dengan terjun langsung atau survey nyata kesetiap sudut desa, terlebih dahulu kordinasi dengan ketua RT dan tokoh masyarakat.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan dan kepemudaan Menghimpun para pemuda dalam suatu wadah karang taruna tingkat Desa, disitu akan terwujud kegiatan-kegiatan yang sangat positif. dan dapat membina masyarakat akan pentingnya pendidikan terutama pendidikan agama.
- 3) Pemberdayaan Masyarakat Dengan mengajak seluruh tokoh masyarakat duduk bersama untuk memecahkan persoalan sehingga membuat seluruh masyarakat menjadi nyaman.
- 4) Dengan adanya wisata diharapkan bisa meningkatkan UMKM yang ada di Desa Rengas Bandung serta dapat meningkatkan pendapatan masyarakat
- 5) Dengan adanya BUMDES diharapkan bisa membantu masyarakat dalam meningkatkan perekonomian masyarakat.



### BAB III

## UPAYA MENGATASI PERSOALAN DALAM PENGARUH GADJET DI DESA RENGAS BANDUNG

### Pengaruh Penggunaan Gadget Remaja Di Desa Rengas Bandung

| Tingkat Remaja Di Desa Rengas Bandung |          |           |
|---------------------------------------|----------|-----------|
| 2020                                  | 2021     | 2022      |
| 53 Orang                              | 71 Orang | 106 Orang |

Peningkatan pengguna gadget pada kalangan di Desa rengas Bandung.

#### 1. Bermain Game Online

Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, game online bisa dimainkan bersamaan atau secara berkelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.<sup>30</sup> Dari hasil penelitian di desa rengas bandung banyak dari kalangan remaja di sana bermain game online hingga lupa waktu salah satunya ada beberapa dari hasil wawancara sebagai berikut :

Wawancara bersama viki sebagai remaja Desa Rengas Bandung bahwa mengatakan “[M]enurut pandangan saya, di desa sini sudah banyak bermain game sebagaimana mengikuti perkembangan pada zaman sekarang ini termasuk saya yang bermain game moba/ disebut dengan mobile legend, saya bermain sudah dari umur 18 th sampai sekarang umur saya sekarang 23 tahun jadi 5 th saya bermain game karna game tersebut kalau saya lagi suntuk dan buat hiburan kadang sampai lupa waktu dengan bermain game dari malam sampai subuh.

<sup>30</sup> Agus Hermawan, Hiburan Dunia Maya, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20.

Berdasarkan hasil observasi pada remaja di Desa Rengas Bandung terlihat nampak bahwa remaja desa tersebut banyak yang melalaikan ibadah sholat wajib lima waktu.<sup>31</sup> Ketika pada saat adzan maghrib kebanyakan remaja yang berdiam diri dikamar bermain game. Ketika diingatkan untuk melaksanakan ibadah kebanyakan dari remaja yang membantah orang tuanya, dan bahkan hanya sekedar menjawab ia saja namun tidak melakukannya. Tidak pada saat waktu ibadah sholat maghrib saja akan tetapi pada saat-saat waktu ibadah sholat lainnya. Tidak jarang kebiasaan remaja pada saat ibadah sholat subuh kebanyakan dari mereka meninggalkan ibadah sholat tersebut dikarenakan mereka tidur larut malam memainkan Android, smsan, telponan, bermain game hingga larut malam. Ibadah sholat isya juga tidak terlaksanakan akibat menunda-menunda waktu sholat karena keasyikan bermain handphone. Selain itu juga terlihat jelas kondisi jama'ah masjid pada saat waktu ibadah sholat maghrib sangat minim sekali terdapat remaja yang melaksanakan sholat berjama'ah di masjid.

Bukan hanya pada saat ibadah sholat maghrib saja akan tetapi pada saat waktu sholat yang lain pun demikian. Seperti yang dikatakan oleh Kepala Desa setempat bahwa, "kurangnya dorongan dari para orang tua sehingga para remaja bertindak atau berperilaku semaunya sendiri,<sup>32</sup> sehingga kebiasaan-kebiasaan buruk yang melekat pada diri remaja tersebut. Faktor lingkungan juga menjadi pengaruh terhadap perilaku remaja, Bukan hanya dikalangan remaja saja yang kurang antusias dalam keagamaan tetapi dikalangan orang tua khususnya para ibu rumah

<sup>31</sup> Observasi, Hasil Pengamatan 18 Juli 2022. Desa Rengas Bandung.

<sup>32</sup> WASONO, Kepala Desa Rengas wawancara Bandung 17 Juli 2022. Kabupaten Batang Hari.



tangga pun demikian, tidak adanya kegiatan keagamaan. Wawancara Bapak Wasono Kepala Desa di Desa Rengas Bandung:

“[S]ayo mengartipasi pada orang tua di desa saya hal tersebut mengakibatkan kurangnya perhatian dari para orang tua di desa rengas bandung terhadap anak remajanya yang hobi bermian game, kurangnya perhatian dari para orang tua mengenai perkembangan perilaku anak, sehingga perilaku anak dapat berperilaku buruk baik terpengaruh dari faktor lingkungan maupun pergaulan di luar lingkungan setempat.

Dan ada beberapa dampak positif dan negatif di Desa Rengas Bandung antara lain:

Dampak Positif terhadap pelaksanaan ibadah sholat remaja di desa rengas bandung

- a. Gadget sebagai media pengingat waktu sholat Walaupun tidak banyak dari remaja yang memanfaatkan fasilitas tersebut, tetapi ada beberapa remaja yang menggunakan Android sebagai media pengingat waktu pelaksanaan ibadah sholat
- b. Gadget sebagai bahan mencari pengetahuan mengenai pelaksanaan ibadah sholat Tidak sedikit dari remaja Desa Rengas Bandung yang memahami bagaimana pelaksanaan ibadah sholat. Maka dari itu mereka dapat memahami atau mempelajari tentang pelaksanaan ibadah sholat melalui situs-situs internet.
- c. Media komunikasi Android sebagai media komunikasi antar teman, pada saat waktu sholat tiba berkomunikasi dengan menggunakan handphone dapat digunakan untuk saling mengingatkan mengenai pelaksanaan waktu ibadah sholat tiba, atau untuk mengajak teman sholat berjamaah di masjid atau ditempat lainnya.

Dampak negatif gadget terhadap pelaksanaan ibadah sholat

- a. Melalaikan Ibadah Sholat dengan menggunakan Android secara berlebihan



tentunya akan menimbulkan sifat ketergantungan pada remaja dalam penggunaannya, sehingga akan menyita waktu dan melalaikan pelaksanaan ibadah sholat.

- b. Perubahan sikap dan perilaku Perilaku remaja dapat berubah-berubah kapan saja sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada, sehingga pengaruh buruk akan mudah melekat pada pribadi remaja. Terlalu aktif dalam penggunaan handphone tentunya akan menimbulkan rasa malas pada remaja sehingga rasa malas tersebut akan membuat remaja melalaikan aktifitas-aktifitas yang lebih bermanfaat, termasuk pada pelaksanaan ibadah sholat. Mula nya remaja mengulur-ulur waktu untuk melaksanakan ibadah sholat hingga pada akhirnya tidak melaksanakan ibadah sholat tersebut.
- c. Penggunaan gadget tidak tepat pada waktu sholat Bagi remaja yang aktif menggunakan handphone maka akan banyak menghabiskan waktu dalam menggunakan handphone sehingga akan banyak menimbulkan kebiasaan-kebiasan buruk yang menyita waktu baik dalam lingkungan keluarga ataupun masyarakat. Dan kurang memperdulikan saat-saat waktu sholat tiba. Perkembangan perilaku remaja tentunya harus sangat di perhatikan oleh para orang tua, termasuk penggunaan handphone pun harus dalam pengaawasan orang tua. Supaya remaja tidak terlalu jauh terkena dampak negatif dari gadget tersebut.



## 2. Judi Online

Banyak juga di kalangan remaja yang bermain judi online salah satunya di desa saya rengas bandung. Sampai-sampai berniatan yang tidak baik kepada orang tua teman dan masyarakat setempat pada pengaruh judi online tersebut. Salah satu judi online yaitu Slot, Togel, Domino dan lain- lain. Dan disini kita bisa lihat wawancara bersama para pemain judi online pada remaja yang bernama Ade Desa Rengas Bandung dengan penulis sebagai berikut :

Perkembangan teknologi informasi dengan adanya internet, menyebabkan para mahasiswa melakukan perjudian *online*, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, maka para mahasiswa sangat sering bermain judi *online*. Apalagi ketika mereka memenangkan permainan judi tersebut, maka mereka lebih fokus lagi dalam bermain. Maka menurut analisa penulis yang dikutip dari pendapat Saya, bahwa Remaja Rengas Bamdung terlibat dalam perilaku judi *online* karena:

### 1) Rasa Keingintahuan

Manusia diberi rasa keingintahuan yang sangat besar terhadap sesuatu. Rasa keingintahuan itu terkadang menjurus pada dua cabang pembelokkan dua sisi, yaitu positif dan negatif. Rasa keingintahuan positif akan memberikan dampak yang berguna apakah itu untuk dirinya sendiri ataupun orang banyak. Rasa keingintahuan positif yang kuat adalah modal untuk para ilmuan untuk menjadi seorang ahli di bidangnya.

Rasa keingintahuan negatif, seringkali menimbulkan kerugian pada diri manusia itu sendiri, padahal percikan rasa keingintahuan negatif seharusnya dapat



dihindarkan dengan pengalihan pikiran dan pengacuan timbulnya rasa keingintahuan tersebut. Pada saat rasa keingintahuan negatif telah terpuaskan (yaitu dengan “mengetahui” apa yang ingin diketahui tersebut), efek samping lainnya lalu muncul, yaitu keresahan. Pikiran-pikiran negatif yang bermula dari rasa keingintahuan berubah menjadi sebuah rantai yang bila tidak cepat diputuskan akan menimbulkan terkurasnya energi yang sangat besar. Contoh kasus rasa keingintahuan lainnya, yaitu ketika adanya pelarangan akan sesuatu, di mana rasa ingin tahu manusia akan semakin besar. Sebagai contoh, ketika ada suatu email yang masuk ke dalam inbox kita, atau ketika ada situs tentang permainan judi *online*, pada kenyataannya kita akan tetap mengklik-nya dan penasaran dengan hal tersebut.

Adapun hasil wawancara menurut Ade adalah: “Kalangan Remaja Rengas Bandung terlibat dalam perjudian *online* karena rasa ingin tahu yang besar terhadap perjudian, sehingga mencobanya”.<sup>33</sup>

Sedangkan menurut Viki adalah: “Setelah mencoba sekali permainan judi *online*, maka rasa ingin mencoba lagi juga akan timbul sehingga kecanduan dalam bermain judi *online*”.<sup>34</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh Amin adalah: “Setelah kecanduan dalam permainan judi *online*, maka semua aktivitas yang lain juga tidak dihiraukan lagi”.<sup>35</sup>

Menurut Ade adalah: “Keingintahuan terhadap hal-hal yang menjadi topik hangat pembicaraan di kalangan para mahasiswa juga mendorong seseorang untuk melakukan perjudian *online*”.<sup>37</sup>

<sup>33</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, Ade pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>34</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, Viki pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>35</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, Amin pada Tanggal 20 Agustus 2022.





Menurut Viki adalah: “Pelaku beranggapan bahwa siapapun bisa menang termasuk dirinya sehingga muncul rasa penasaran untuk melakukannya berulang kali”.<sup>36</sup>

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, maka dapat dilihat bahwa biasanya Kalangan Remaja Rengas Bandung yang melakukan permainan judi *online* judi casino jenisnya poker atau domino. Kalangan Remaja Rengas Bandung banyak menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain jenis judi *online* tersebut di warnet dan di warung kopi. Dominannya dilakukan oleh Kalangan Remaja Rengas Bandung pada jam 01.00 malam ke atas.<sup>37</sup>

#### 1) Kehendak Ingin Bebas

Kehendak ingin bebas adalah merupakan salah satu sifat alamiah manusia.

Setiap manusia tentu ingin memiliki kebebasan untuk melakukan apapun yang mereka inginkan, apalagi mahasiswa.<sup>40</sup> Mahasiswa selalu menganggap aturan adalah sesuatu yang mengekang kehendak ingin bebas mereka, sehingga mahasiswa memiliki kecenderungan lebih besar melakukan sebuah pelanggaran atau kejahatan.

Kehendak ingin bebas adalah suatu karunia yang diberikan Allah kepada manusia, karunia ini adalah suatu karunia yang besar pengaruhnya dalam diri manusia, suatu karunia yang membuat manusia dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kehendaknya, manusia sendiri bisa untuk memutuskan apa yang hendak dia lakukan, apakah dia mau untuk mengikuti kehendak Allah atautkah kehendaknya sendiri.

Allah inginkan dari setiap manusia adalah suatu tanggapan, suatu kesadaran untuk mengikuti perintah-Nya atau melaksanakan larangan-Nya, Allah tidak mengatur kita seperti boneka ataupun robot dalam kehidupan ini, Allah selalu

<sup>36</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>37</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022



membimbing, mengawasi, selalu memberikan pandangan yang muncul dalam suara hati kita jika kita ingin melakukan suatu perbuatan.

Adapun hasil wawancara dengan Amin adalah: “Kalangan Remaja Rengas Bandung menganggap judi adalah menyenangkan dan menarik bagi sejumlah orang untuk mendapatkan perasaan nyaman”.<sup>38</sup> Menurut Amin adalah: “Kalangan Remaja Rengas Bandung bebas bermain judi *online* karena tidak terkait dengan peraturan”.<sup>39</sup>

Menurut Budi adalah: “Apalagi ketika bermain di warung internet (warnet) atau warung kopi (warkop) tidak ada yang mengganggu, jadi dapat bermain dengan puas dan bebas”.<sup>40</sup>

Menurut Ade adalah: “Bermain judi *online* bebas tidak ada peraturan-peraturan tertentu yang harus ditaati. Jadi kita dapat bermain sepuasnya”.<sup>41</sup>

Menurut Amin adalah: “Judi *online* salah satu permainan yang membuat pemainnya bebas untuk mengakses apa saja, jadi tidak ada yang melarang”.<sup>42</sup>

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, maka dapat dilihat bahwa permainan tersebut sering dilakukan pada jam 01.00 malam karena permainannya lebih tenang dan agar tidak terlihat sama orang lain. Alasan mereka rakut terlihat sama orang lain karena faktor malu, bukan karna faktor ketakutan karena pelanggaran hukum.

<sup>38</sup> M. Arief Mansur dan Elisataris Ghukthom, *Cyber Law Aspek ...*, hal. 26.

<sup>39</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 21 Agustus 2022.

<sup>40</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 21 Agustus 2022.

<sup>41</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 21 Agustus 2022.

<sup>42</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 21 Agustus 2022.



## 2) Lingkungan

Lingkungan merupakan tempat yang sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa Kalangan Remaja Rengas Bandung. Lingkungan dapat memberikan dampak positif, akan tetapi tidak jarang pula memberikan dampak negatif bagi jiwa mahasiswa. Lingkungan yang baik tentu memberikan dampak positif. Faktor lingkungan adalah faktor terbesar penyebab mahasiswa melakukan sebuah pelanggaran atau kejahatan.

Lingkungan merupakan perpaduan budaya yang cukup menentukan langkah aktivitas seseorang. Seseorang bisa berjalan sesuai dengan program kadang karena lingkungannya yang mendukung. Namun tidak jarang, seseorang terpaksa menghadapi kendala bahkan tidak jarang harus gagal, hanya karena berbenturan dengan lingkungan. Sekali lagi lingkungan merupakan salah satu penentu mampu tidaknya seseorang beradaptasi dengan apapun juga. Dalam kaitan ini, ternyata dalam dunia pendidikan pun keberadaan lingkungan cukup memberikan peran ganda.

Hasil wawancara dengan Amin adalah: “Rata-rata Kalangan Remaja Rengas Bandung yang terlibat dalam perjudian *online* karena adanya tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian. Tekanan dari teman, membuat calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh temannya”.<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



Menurut Budi adalah: “Saya tertarik bermain judi *online* karena ajakan dari teman, awalnya saya cuma iseng-iseng saja kepingin bermain, setelah itu lama-kelamaan saya mulai tertarik dan hingga sekarang saya masih kecanduan dalam bermain judi *online*”.<sup>44</sup>

Menurut Budi adalah: “Jenis permainan judi *online* itu bermacam-macam, akan tetapi saya sering bermain poker karena teman-teman saya banyak yang bermain poker, awalnya saya bermain karena suntuk, jadi bermainlah tapi bukan dengan uang asli”.<sup>45</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh Viki adalah: “Setelah saya tahu dari teman bahwa permainan poker juga bisa dilakukan dengan menggunakan uang asli. Maka saya belajar dengan teman cara memainkannya”.<sup>46</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh Ade adalah: “Cara bermain juga diajarkan oleh teman-teman adalah dengan cara mendaftarkan akunnya, kemudian memasukkan nomor rekeningnya, lalu melakukan pembayaran dengan cara mentransfer uang ke dalam rekening, lalu setelah itu saya ke warnet lalu untuk melihat apakah udah tertransfer uangnya, kalau sudah maka saya langsung bermain”.<sup>47</sup>

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, maka dapat dilihat bahwa permainannya dilakukan di warung kopi dan warnet biasanya selalu duduk di pojok atau memposisikan monitor layar laptop agar tidak terlihat oleh orang lain. Mereka

<sup>44</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>45</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022..

<sup>46</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>47</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



melakukannya sendiri-sendiri (individu) dan bermain bersama teman-teman (kelompok).<sup>48</sup>

### 3) Teknologi Informasi

Indonesia merupakan pengguna terbanyak media sosial *facebook* dan media sosial lainnya. Tentu hal ini pada saat sekarang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi jiwa para mahasiswa. Internet dapat berpengaruh baik, akan tetapi juga dapat berpengaruh buruk. Berpengaruh baik apabila mahasiswa menggunakan internet sebagai sarana belajar dan hal-hal positif lainnya.<sup>49</sup> Akan tetapi, berpengaruh buruk apabila digunakan untuk tujuan yang buruk juga salah satunya bermain judi *online*.

Sistem teknologi informasi berupa internet telah dapat menggeser paradigma. Namun dengan adanya perkembangan teknologi informasi berupa jaringan internet, maka fokus dari identifikasi terhadap definisi komputer lebih diperluas lagi yaitu seluas aktivitas yang dapat dilakukan di dunia internet/maya melalui sistem informasi yang digunakan. Jadi tidak sekedar pada komponen hardwarenya saja kejahatan tersebut dimaknai kejahatan judi *online*, tetapi sudah dapat diperluas dalam lingkup dunia yang dijelajah oleh sistem teknologi informasi yang bersangkutan, sehingga akan lebih tepat jika pemaknaan dari kejahatan judi *online* adalah kejahatan teknologi informasi. Oleh karena itu, pada dasarnya judi *online* meliputi semua tindak pidana yang berkenaan dengan sistem informasi,

<sup>48</sup> Hasil Observasi pada Saat Bermain Judi *Online* di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>49</sup> M. Arief Mansur dan Elisataris Ghukthom, *Cyber Law Aspek ...*, 28



sistem informasi itu sendiri, serta sistem komunikasi yang merupakan sarana untuk penyampaian/pertukaran informasi kepada pihak lainnya.

Perkembangan teknologi informasi termasuk internet di dalamnya juga memberikan tantangan tersendiri bagi perkembangan hukum di Indonesia. Hukum di Indonesia dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perubahan sosial yang terjadi. Perubahan perubahan sosial dan perubahan hukum atau sebaliknya tidak selalu berlangsung bersama-sama.

Hasil wawancara dengan Ade adalah:“Perkembangan teknologi pada zaman sekarang, sangat mudah untuk melakukan perjudian *online*”.<sup>50</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh Amin adalah: “Sekarang perjudian *online* dapat dilakukan di rumah dengan menggunakan modem”.<sup>51</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh Viki adalah: “Dengan adanya modem, para mahasiswa dapat mengakses jaringan internet di mana saja baik di rumah atau di tempat-tempat yang lain”.<sup>52</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

Menurut Viki adalah:“Pengaruh teknologi informasi sangat besar dampaknya bagi yang menggunakannya, karena dapat menyebabkan seseorang lalai”.<sup>53</sup>

Menurut Budi adalah:“Sebenarnya dengan adanya teknologi informasi, mahasiswa dapat melakukan banyak hal dan memudahkan mahasiswa untuk

<sup>50</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>51</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>52</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>53</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



mengakses bahan-bahan mata kuliah untuk dipelajari, akan tetapi sekarang banyak yang menggunakan untuk bermain, salah satunya adalah bermain judi *online*".<sup>54</sup>

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, maka dapat dilihat bahwa Kalangan Remaja Rengas Bandung banyak yang kecanduan dengan permainan judi *online* tersebut, maka penulis ingin mencobanya. Setelah saya melibatkan diri dalam permainan tersebut cukup mudah dan bisa dilakukan atau diakses oleh berbagai kalangan umum. Sambil bermain judi *online* mereka pada umumnya maka snack, seperti kacang, permen dan kerupuk. Mereka bermain sambil rileks dan santai.<sup>55</sup>

Adapun hasil wawancara dengan mahasiswa, maka diketahui bahwa latar belakang keterlibatan mahasiswa dalam judi *online*. Hasil wawancara dengan Ade adalah: "Kalangan Remaja Rengas Bandung tertarik main judi *online* itu awalnya di *facebook*. Mahasiswa sering ke warnet main *facebook*, akan tetapi di situ ada permainan judi. Permainan judinya buka dengan uang asli, akan tetapi chip permainan saja".<sup>56</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh Budi adalah: "Kalangan Remaja Rengas Bandung tertarik bermain judi *online* adalah ketika membuka *facebook*. Sambil bermain *facebook*, para mahasiswa bermain judi *online* awalnya hanya chip, kemudian dipelajari terus permainannya sehingga Kalangan Remaja Rengas Bandung mengetahui cara bermainnya dengan menggunakan uang asli".<sup>57</sup>

<sup>54</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>55</sup> Hasil Observasi pada Saat Bermain Judi *Online* di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 22 Agustus 2022..

<sup>56</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>57</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



Pernyataan yang hampir sama dilontarkan oleh BS adalah: “Kemudian mahasiswa mencari di *google*, permainan poker uang asli, sehingga ketemulah judi *online* di situ. Setelah itu, saya mulai mendaftarnya dan transaksi uangnya, setelah saya mengetahui cara permainannya semua, maka saya tersebut mulai memainkan judi *online*”.<sup>58</sup>

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, maka dapat dilihat bahwa Kalangan Remaja Rengas Bandung terlibat dalam perjudian *online* karena bermain *facebook*, awalnya hanya permainan biasa saja, hanya menggunakan chip. Akan tetapi mereka belum menjadi tertarik, sehingga mereka mencari informasi untuk bermain judi *online* nyata dengan menggunakan uang asli. Penulis juga mengakui cukup mudah bagi pemain judi *online* dalam memperoleh uang dengan cara instant dan dalam jumlah yang banyak. Hal ini pula yang memotivasikan Kalangan Remaja Rengas Bandung untuk melakukan judi *online*, sehingga dapat mengakibatkan kecanduan.<sup>59</sup>

Pernyataan yang hampir sama dilontarkan Amin: “Saya kecanduan main judi *online* disebabkan saya sering ke warnet bermain *game*, kemudian sambil bermain *game* saya membuka situs permainan *game* yang dapat menghasilkan uang. Maka keluarlah permainan poker, kemudian saya klik, daftar dan sambil mempelajari cara bermainnya”.<sup>60</sup>

<sup>58</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>59</sup> Hasil Observasi pada Saat Bermain Judi *Online* Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022..

<sup>60</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.





Pernyataan yang hampir sama dilontarkan Viki: “Awal saya bermain judi *online* karena saya bermain *facebook*, saya bermain tidak menggunakan uang asli, hanya menggunakan chip saja. Kemudian ketika saya berjumpa dengan teman di kampus, mereka memberi informasi bahwa di *facebook* ternyata bisa juga bermain judi *online* dengan menggunakan uang asli, perlahan-lahan saya coba. Sehingga membuat saya tertarik dengan permainan tersebut”.<sup>61</sup>

Jenis-jenis judi *online*, adapun menurut Budi adalah: “Banyak ada pertarungan bola, rolet, poker. Akan tetapi, para mahasiswa sering bermain poker dan bola, karena kalangan Remaja Rengas Bandung terbiasa mainnya di *facebook* dan itu sudah menjadi *hobby* para mahasiswa”.<sup>62</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

Pernyataan yang sama dilontarkan oleh Ade adalah: “Jenis judi *online* pertarungan bola dan poker. Adapun cara mahasiswa melakukan perjudian *online* adalah mahasiswa membuka akun mahasiswa dulu untuk melihat rekening yang akan ditransferkan uang, mahasiswa cek dulu di akunnya, salah satu situsnya misalnya juara poker, lalu mahasiswa tersebut membuka dulu juara pokernya terus diisi nama dan passwordnya. Setelah itu baru terbuka, kemudian cek di setor dana nanti ada nomor rekening mereka di situ, terus cek lagi nomor rekeningnya langsung ke ATM, langsung ditransfer dari Atm uangnya, habis itu langsung balek lagi ke warnet lalu isi lagi di situ dikolom setor dana, kasih jumlah yang

<sup>61</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>62</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



disetor misalnya Rp. 100.000, kemudian tunggu saja sebentar, nanti akan di proses chipnya akan diisi di situ kalau Rp. 100.000 maka chipnya juga akan keluar Rp. 100.000. Kalau uangnya sudah terisi baru mahasiswa mulai dengan permainannya, nanti ada main *game* di situ, baru ditekan main *gamenya* kemudian baru keluar aplikasi poker, jadi tinggal main saja”.<sup>63</sup>

Pernyataan yang sama dilontarkan oleh Budi adalah:“Judi *online* banyak jenisnya, akan tetapi kebanyakan dari pada mahasiswa, seperti saya sering bermain judi *online* bola”.<sup>64</sup>

Pernyataan yang sama dilontarkan oleh Ade adalah:“Sepengetahuan saya jenis permainan judi *online*, hanya dua, yaitu permainan poker dan bola. Akan tetapi, saya sering bermain permainan bola, karena saya lebih mahir dengan permainan tersebut, apalagi saya sangat *hobby* bermain bola”.<sup>65</sup>

Pernyataan yang sama dilontarkan oleh Viki adalah:“Jenis judi *online* banyak, tetapi saya suka jenis permainan judi *online* bola. Cara saya melakukan judi *online* yaitu saya membuka akun saya untuk melihat rekening yang akan saya transferkan uang nantinya, kemudian saya membuka situs permainan judi *online* bola, lalu saya isi nama dan passwordnya, setelah itu baru bermain”.<sup>66</sup>

Kalangan Remaja Rengas Bandung yang terlibat judi *online* banyak menghabiskan waktu dan uang di warnet sia-sia. Adapun yang diminati oleh mahasiswa adalah bermain sepak bola dan poker. Waktu makan siang pun tidak dihiraukan, ketika

<sup>63</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 22 Agustus 2022.

<sup>64</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 22 Agustus 2022.

<sup>65</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 22 Agustus 2022.

<sup>66</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 22 Agustus 2022.



asyik bermain judi *online*. Namun demikian, mahasiswa kalau bermain judi *online* biasanya menurut Budi adalah: Pernyataan yang sama dilontarkan oleh Ade:“Saya bermain judi *online* biasanya di warnet, karena kalau di rumah saya tidak mempunyai modem, jadi saya tidak bisa mengakses internet”.<sup>71</sup>

#### 4) Aktivitas Media Sosial

Aktivitas di desa rengas bandung pada kalangan remajanya kurangnya aktivitas pagi hari di karena mereka malam bergadang jadi paginya mereka sebagian tidur dan kerja pun loyo kurang bersemangat. lihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja berikut hasil wawancaranya:

Wawancara bersama Viki sebagai remaja Desa Rengas Bandung mengatakan:“[D]alam hal waktu penggunaan Android ini saya lebih mementingkan apa yang saya perlukan ketika menggunakannya, jika saya hanya menggunakan untuk belajar online saja maka dalam satu hari hanya tiga sampai empat jam penggunaan, jika bermain game online bersama teman penggunaan enam sampai tujuh jam”.<sup>67</sup>

Dari hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa saudara Viki menggunakan gadget untuk pembelajaran online dan bermain game online, dimana dua kegiatan ini masih bersangkutan dengan kepribadian karna saudara Viki masih berinteraksi dengan satu sama lain dengan perantara gadget.

“[W]aktu saya masih ngumpul di luar ada teman saya satu orang lagi bermain judi online yaitu slot dia menang dapat besar jutaan dari situ saya coba ikut-ikutan main juga, saya bertanya deposit 50 ribu, nah buat masang bola itu minimal 13 ribu bisa pasang 3 lubang. Sisanya buat mainin di pramagmatik aja, kalau menang juga gitu, tergantung menang 215 ribu, yang di widrhaw 200 sisanya bisa buat masang lagi”.<sup>68</sup>

<sup>67</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



Aktivitas di desa rengas bandung pada kalangan remajanya kurangnya aktivitas pagi hari di karena mereka malam bergadang jadi paginya mereka sebagian tidur dan kerja pun loyo kurang bersemangat. lihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja berikut hasil wawancaranya:Wawancara bersama Viki sebagai remaja Desa Rengas Bandung mengatakan:

“[D]alam hal waktu penggunaan Android ini saya lebih mementingkan apa yang saya perlukan ketika menggunakannya, jika saya hanya menggunakan untuk belajar online saja maka dalam satu hari hanya tiga sampai empat jam penggunaan, jika bermain game online bersama teman penggunaan enam sampai tujuh jam”.<sup>69</sup>

Dari hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa saudara Viki menggunakan gadget untuk pembelajaran online dan bermain game online, dimana dua kegiatan ini masih bersangkutan dengan kepribadian karna saudara Viki masih berinteraksi dengan satu sama lain dengan perantara gadget.

Wawancara bersama Budi sebagai remaja di Desa Rengas Bandung mengatakan:“[D]ikarenakan saya bekerja paruh waktu untuk memenuhi beberapa kebutuhan yang saya inginkan, saya tidak memiliki banyak waktu untuk penggunaan gadget ini, saya hanya menggunakan gadget dikala bosan menunggu pelanggan yang ingin mencuci kendaraan mereka dan ketika menunggu belajar online akan dimulai jika jadwal sudah di tentukan oleh guru mata pelajaran tertentu”.<sup>70</sup>

Dari hasil wawancara diatas, dapat di ketahui bahwa saudara Budi menggunakan gadget untuk mengisi waktu luang diikala bosan menunggu pelanggan yang ingin menggunakan jasanya untuk mencuci kendaraannya, maka

<sup>69</sup>Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>70</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

kepribadian terlihat karna saudara Budi masih bersosialisasi dengan masyarakat sekitar di dalam pekerjaannya.

## 5) Komunikasi pada Android

Komunikasi di desa rengas bandung pada kalangan remajanya dengan adanya gadget yang berpengaruh hal yang positif serta berpengaruh negatif antara lain;

Berpengaruh pada hal positif Dari hasil wawancara anak remaja desa rengas bandung yang bernama Budi mengatakan :“[P]engaruh positifnya banyak ya, salah satunya untuk mempermudah komunikasi sih. Sekarang sih udah gampang komunikasi ke luar negeri, bisa pakek vidio call juga, gak usah jauh-jauh ke warnet buat internetan dan cari materi, sekarang mah udah ada Android jadi kalau mau cari informasi berita terkini tinggal buka google lewat Android tersebut.”<sup>71</sup>

Dalam tinjauan peneliti di lapangan dari dampak penggunaan gadget berlebihan ternyata berakibat fatal bagi remaja ada yang berdampak positif ada pula yang berdampak negatif di lihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja di desa rengas bandung. Berikut hasil wawancaranya:

### 1. Dampak Positif

Dari apa yang peneliti lakukan untuk mencari data dampak positif penggunaan gadget berlebihan oleh remaja di rengas bandung, peneliti tidak menemukan bahwa ada remaja yang mengalami dampak positif ketika bermain gadget berlebihan dari apa yang peneliti ketahui yang sering di lihat oleh masyarakat banyak, bahwa dampak positif dari penggunaan gadget berlebihan adalah menjadi

<sup>71</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022



seorang atlet *e-sport* yaitu atlet yang berkecimbung dalam olahraga virtual ataupun game dan remaja yang menjadi *youtuber* dimana para remaja membuat *channel youtube* sendiri agar menghasilkan uang dari hobinya bermain gadget maka dari bermain *gadget* berlebihan itu lah muncul dampak positif.

## 2. Dampak Negatif

Dari apa yang peneliti lakukan untuk mencari data dampak negative penggunaan *gadget* berlebihan di desa rengas bandung, Kabupaten muaro jambi, peneliti menemukan dampak seperti merusak mata, mengganggu pola tidur, *cubital tunnel syndrome*, *text neck syndrome*, dan *trigger thumb*. berikut hasil wawancaranya:

### a) Merusak Mata

Dalam tinjauan peneliti di lapangan dari dampak penggunaan *gadget* berlebihan ternyata menyebabkan kerusakan mata di lihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja di Desa Rengas Bandung berikut hasil wawancaranya:

Wawancara bersama Indra sebagai remaja Desa Rengas Bandung mengatakan: “[M]emang saya sendiri dalam penggunaan gadget cukuplah lama yaitu enam sampai tujuh jam dalam satu hari dan penglihatan saya sudah sedikit kabur dari sebelumnya saya menderita mata minus sudah tiga tahun dan tiap beberapa waktu mata minus saya bertambah akibat penggunaan gadget berlebihan dari waktu normalnya”.<sup>72</sup>

Hal ini juga dikatakan oleh Viki remaja yang ada di Desa Rengas Bandung mengatakan: “[D]ari penggunaan gadget itu sendiri jika di gunakan secara berlebihan maka akan berdampak negatif salah satunya yang saya alami yaitu mata minus atau rabun jauh dikarenakan terlalu lama memandang gadget”.<sup>73</sup>

<sup>72</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>73</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



Menurut peneliti berdasarkan hasil wawancara di atas, saat ini penggunaan gadget harus ada pembatasan terutama dalam hal menatap layar gadget maka dari itu di perlukan management waktu yang sangat baik dikala menggunakan gadget.

#### b) Mengganggu Pola Tidur

Dalam tinjauan peneliti di lapangan dari dampak penggunaan gadget berlebihan ternyata menyebabkan terganggunya pola tidur di lihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja di desa rengas bandung berikut hasil wawancaranya:

Hal ini dikatakan oleh Amin remaja yang ada di desa rengas bandung mengatakan: “[D]ari segi pola tidur yang saya alami selama saya pertama kali menggunakan gadget memang sudah kacau dalam mengaturnya, dulu sebelum menggunakannya saya tidur jam Sembilan malam dan sekarang saya tidur jam satu atau jam dua dini hari gara-gara keasikan bermain gadget sambil buka aplikasi media sosial dan bermain *game online* bersama teman saya”.<sup>74</sup>

Hal ini juga dikatakan oleh Okta remaja yang ada di desa rengas bandung mengatakan: “[W]aktu tidur yang saya alami sangatlah jauh berbeda pada saat saya belum menggunakan gadget, pada masa saya belum mengenal gadget waktu tidur saya jam setengah sembilan malam, dan setelah mengenal penggunaan gadget jadwal tidur saya berubah menjadi jam satu malam terkadang jika hari libur jam tiga malam baru tidur saking asiknya buka aplikasi *streaming*”.

Berdasarkan informasi yang peneliti temukan dari hasil wawancara selama melakukan penelitian, menurut peneliti penyalahgunaan waktu tidur malam adalah hal yang sangat berdampak buruk dari sekian dampak buruk dari penggunaan gadget dikarnakan dapat mengganggu energy yang dikumpulkan dalam tidur untuk di gunakan keesokan harinya dalam menjalankan aktifitas jadi dalam rangka ini

<sup>74</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.



sudah penggunaan gadget pada malam hari atau pada saat jam tidur malam karna masih bisa dilanjutkan dikemudian hari.

### c) Cubital Tunnel Syndrome

Dalam tinjauan peneliti di lapangan dari dampak penggunaan gadget berlebihan ternyata menyebabkan *cubital tunnel syndrome* di lihat dari hasil wawancara peneliti dengan remaja Di Desa Rengas Bandung berikut hasil wawancaranya:

Hal ini dikatakan oleh Oji remaja yang ada di desa rengas bandung mengatakan: “[D]alam kejadian ini memang bagian pergelangan sikut saya sering mengalami nyeri ketika sedang tidak di tekukkan atau dalam keadaan relax sekalipun tetapi saat menggunakan gadget bagian pergelangan tangan saya dari telapak tangan sampai sikut terasa biasa aja, mungkin karna sering memakai gadget”.<sup>75</sup>

Wawancara bersama Andre sebagai remaja Rengas bandung mengatakan: “[S]aya merasakan hal seperti itu juga, bagian dari pergelangan tangan yang sering memegang gadget akan terasa sakit setelah sekian lama memegangnya lalu meletakan gadget saya di saku celana jadi seperti otot tangan mulai beradaptasi dengan gerakan baru yang jarang di lakukan sebagaimana mestinya”.<sup>76</sup>

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara bahwa *Cubital tunnel syndrome* adalah sebuah gejala yang serius bagi tubuh manusia khususnya bagi remaja yang masih masa pertumbuhan, jika bagian persendian sudah merasakan sakit maka akan ada sakit dalam jangka panjang, maka dari itu gunakan lah gadget di saat benar-benar membutuhkan jangan sepanjang waktu pergelangan tangan memegang *handphone* terus menerus maka akan berdampak pada persendian.

<sup>75</sup>Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

<sup>76</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.





Dari hasil wawancara anak remaja desa rengas bandung yang bernama Amin mengatakan :“[P]engaruh negatifnya pakek Android itu, ya biasa kadang kalo udah fokus sama Android perasaan waktu muternya cepet, gak kerasa maen hp 2-3 jam kaadang, ya itu lupa waktu itu apalagi kalau kumpul sama temen di pannggil gak nyaut saking asyiknya maen game dari Android, jadi sering buang- buang waktu dan miss komunikasi pada kawan sekitar saya.<sup>77</sup>

## B. Akibat Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja

Lingkungan sosial di Desa Renagas Bandung yang paling dekat serta berpengaruh dalam kehidupan remaja adalah lingkungan sosial awal, yakni keluarga, lalu kemudian dilanjutkan dengan lingkungan sebayanya, yang terdiri dari kelompok pertemanan atau kelompok permainan (sahabat). Kemudian terjadinya pengguna gadget mengakibatkan beberapa hal yakni:

### 1. Rasa Malas

Kemalasan anak adalah sebuah bentukan, Artinya, perilaku itu bisa dibentuk kembali menjadi baik atau tidak malas. Pembentukan kembali perilaku seseorang tadi sebetulnya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, bisa orang tua, teman, atau orang lain di sekitarnya. jadi, dalam mengubah perilaku seseorang, yang paling mendasar adalah mengubah persepsinya. Penyebab kemalasan.

Dari hasil wawancara anak remaja desa rengas bandung yang bernama Okta mengatakan :“[S]alah satu kecanggihan Android yaitu saya juga malas keluar rumah salah satunya dari Android kita ketahui kalau mau beli makanan lewat Android dowload aplikasi gojek bisa pesan tinggal klik dan menerima pesanan sesimpel itu zaman sekarang ini rasa malas pun ini termasuk kedalam kalangan remaja dengan sebutan mager gitu mas.<sup>78</sup>

<sup>77</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

<sup>78</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



## 2. Prestasi Selalu Menurun

Dari hasil wawancara anak remaja desa rengas bandung yang bernama Viki mengatakan : “[M]enurut saya tergantung pola pikir dan juga waktu mas salah satunya, buat saya menurunnya prestasi yaitu kurangnya membaca dan juga kurangnya meluangkan waktu kalau dalam waktu setiap saat maen game dan tidak mementingkan pembelajaran sekolah seolah-olah fokus pada satu titik bermaun game maka dari itu prestasi yang di dapat di sekolahan nol dan kedapeannya buat berprestasi dalam cita-cita 5 % tidak ada apa-apa.<sup>79</sup>

## 3. Kurangnya Bersoalisasi/Komunikasi

Dari hasil wawancara anak remaja desa rengas bandung yang bernama Amin mengatakan : “[T]ergantung dari segi pengalaman atau dari lingkungan kalau saya mas kita harus memiliki rasa komunikasi yang baik dalam prihal ke keluarga teman dan masyarakat di desa saya terkadang pribadi saya kalau lagi maen game atau lagi menggang Android saya gak habis pikir ada yang menegur waktu saya nogkrong dan teguran tersebut tidak saya jawab itu membuat miss komuikasi yang merasa diri saya sombong pada masyarakat di desa saya itu kepribadian saya yang kurang baik bersoalisasi pada komunikasi Android.<sup>80</sup>

<sup>79</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

<sup>80</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



## BAB IV

# UPAYA MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADJET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MEDIA REMAJA DI DESA RENGAS BANDUNG

### A. Strategi Dalam Mengatasi Persoalan Dampak Negatif Gadget Terhadap Interaksi Remaja

#### 1. Upaya Secara Preventif (Pencegahan)

Dalam tinjauan peneliti di lapangan dalam upaya menyikapi penggunaan gadget berlebihan ternyata menggunakan upaya secara preventif di lihat dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua di Desa Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi berikut hasil wawancaranya:

Berdasarkan hasil wawancara selaku orang tua di Desa Rengas Bandung yaitu Ibu Ijun, beliau mengatakan:

“[P]ara remaja seharusnya sudah mengetahui hal ini tetapi mereka sekaligus anak saya tidak mau melakukannya, mereka hanya menggunakan gadget hanya untuk kesenangan mereka belaka tanpa memikirkan hak dan kewajiban mereka sebagai pelajar pada umumnya, saya sebagai orang tua yang mengetahui ini selalu mengontrol anak saya dalam hal penggunaan gadgetnya dalam bidang pendidikan, dimasa pandemi saat ini para guru selalu memberikan tugas kepada murid melalui aplikasi whatsapp dan melakukan pembelajaran menggunakan zoom atau google meeting yang dapat menunjang sistem belajar pada masa sekarang, saya sebagai orang tua selalu memngecek apakah ada tugas yang diberikan dari guru atau tidak, jika ada tugas maka saya akan menemani anak saya untuk mengerjakan tugas tersebut dengan senang dan sabar dan menggunakan aplikasi pencarian untuk mencari jawaban dari soal yang di berikan oleh gurunya, itulah cara saya mengajarkan anak saya untuk



menggunakan aplikasi dengan \bijak sesuai dengan kewajibannya sebagai pelajar”.<sup>81</sup>

Penulis melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang lain dari Bapak Sekdes Desa Rengas Bandung Sunarto yang beliau katakan :

“[A]plikasi dalam penggunaan Android khususnya gadget dapat berfungsi dalam berbagai macam, ada aplikasi yang hanya sekedar mencari hiburan dan ada pula aplikasi yang dapat menjang aspek keilmuan dari para pelajar, kita sebagai orang tua harus memantau apa yang anak lakukan jika sedang bermain gadget apakah hanya untuk kesenangannya saja atau kesenangan dan membantu pelajaran dia di sekolah, yang terpenting pada saat ini adalah gadget jangan menjadi dua mata pisau yang sangat mengerikan kita sebagai orang tua tidak mau bahwa anak mereka yang menggunakan gadget hanya mendapatkan yang buruknya saja dalam penggunaan mereka, para orang tua menginginkan dampak positif dari penggunaan gadget tersebut”.<sup>82</sup>

Berdasarkan hasil wawancara selaku orang tua di Desa Rengas Bandung, yaitu Ibu Okta, beliau mengatakan:

”[P]engurangan waktu bermain *game* dan *streaming* vidio di sosial media adalah hal yang sangat di perlukan terutama bagi anak saya yang selalu menggunakan gadget di setiap saat. Saya sebagai orang tua selalu memberikan perhatian kepada anak saya walaupun hanya hal kecil semisal mengingatkan untuk mengerjakan tugas sekolah terlebih dahulu sebelu bermain gadget maka anak saya akan mengerjakannya terlebih dahulu, dari apa yang sering saya lakukan dapat membuat dia merasa nyaman dan tidak terlalu panik apa bila tugas sekolah mereka sudah di selesaikan di awal waktu, maka dari itu pentingnya para orang tua untuk selalu memberikan perhatian kecil pada anak mereka yang terkait dengan penggunaan *Gadget* berlebihan ini”.

Penulis melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang lain dari Ibu Okta yang beliau katakan:

<sup>81</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 2 Agustus 2022.

<sup>82</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



“[S]aya sebagai orang tua yang selalu mengutamakan pendidikan selalu melakukan hal ini kepada anak saya yang duduk di bangku sekolah SMA, maka dari itu penggunaan gadget hanya sebatas sebagai alat hiburan yang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari, jangan sampai anak dikendalikan oleh alat tetapi kita sebagai manusia lah yang mengendalikan alat, aspek seperti itu sudah saya tanamkan kepada anak saya dan dampaknya mereka selalu menggunakan gadget selagi ada keperluan penting dan waktu luang, jika ada tugas sekolah yang sulit dicari jawabannya di buku maka Android digunakan untuk pemecahan masalah tersebut, dan ketika ada waktu luang atau tugas-tugas dari sekolah sudah diselesaikan semua maka Android hanya di gunakan sebagai alat hiburan dan ketika waktu sholat atau saya meminta tolong sesuatu maka penggunaan Android harus dihentikan sejenak ketika sudah selesai boleh melanjutkan bermain gadget”.<sup>83</sup>

Berdasarkan hasil wawancara selaku orang tua di Kelurahan Kenali Asam

Bawah, yaitu Ibu Ijun beliau mengatakan:

“[K]ejadian seperti ini sangatlah sering di alami oleh kebanyakan remaja di luar sana yang sudah memiliki gadget atau komputer sama seperti anak saya yang sudah memiliki komputer di dalam kamarnya, di dalam keluarga menerapkan waktu tidur pada jam Sembilan malam dan paling lambat jam sebelas malam itu bertujuan agar anak saya tidak merasa kelelahan ketika memulai hari berikutnya, dan tidak lupa saya menyarankan kepada suami saya untuk mengecek kamar dia setelah pulang kerja dikarenakan dia pulang kerja jam sebelas malam, jika tidak di cek takutnya anak saya Selalu main *game* sampai larut malam ataupun sampai dini hari, setelah kegiatan itu selalu di lakukan anak saya selalu tidur dengan tepat sesuai waktu yang sudah di sepakati oleh suami”.

Penulis melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang lain dari Bapak Kepala

Dusun Yamin yang beliau katakan:

”[S]eperti yang sudah istri saya katakan, saya selalu mengecek kamar anak saya setelah saya pulang kerja, dikarenakan saya kerja pada hari senin sampai jumat maka di malam hari itulah saya selalu mengecek kamar anak saya, dan pada saat hari libur saya mengecek kamarnya jam duabelas dikarenakan hari libur adalah harinya santai bagi semua orang tetapi santai yang ada batasannya maka dari itu

<sup>83</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



di jam duabelas adalah jam yang tepat bagi saya untuk selalu mengecek anak saya apakah dia begadang atau tidak, saya tidak melarang anak saya untuk bermain komputer pada hari libur, dia bebas melakukannya asalkan tidak lupa beribadah dan kebutuhan lainnya yang dia perlukan”.

## 2. Upaya Secara Kuratif (Pengobatan)

Dalam tinjauan peneliti di lapangan dalam upaya menyikapi penggunaan *gadget* berlebihan ternyata menggunakan upaya secara kuratif di lihat dari hasil wawancara peneliti dengan orang tua di Desa Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi berikut hasil wawancaranya: Berdasarkan hasil wawancara selaku orang tua di Kelurahan Kenali Asam Bawah, yaitu Ibu Nurhandayani, beliau mengatakan:

“[D]ari pendapat saya selama memperhatikan anak saya yang selalu menggunakan gadget dia selalu menggunakan setiap saat dimana pun dan kapan pun dia berada, seperti saat pergi kepasar bersama saya, pandangan anak saya tidak bisa lepas dari layar gadget dan anak saya tidak kenal waktu dikala menggunakan gadget seperti saya mempergoki anak saya masih bermain gadget saat jam empat dini hari saat saya mau menyiapkan sarapan dan membereskan pekerjaan rumah, anak saya masih menggunakan gadget itulah yang mendasari bahwa hal yang paling pertama adalah membatasi penggunaan gadget tidak perlu terlalu lama asalkan pola hidupnya teratur dan tau tempat dimana dia harus menggunakan gadget di tempat yang semsetinya”.<sup>84</sup>

Penulis melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang lain dari ibu Sri Setia Ningsi yang beliau katakan:

<sup>84</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



“[F]enomena penggunaan *handphone* berlebihan sudah menjadi penyakit di dalam lingkungan masyarakat khususnya di zaman modern seperti sekarang ini, para remaja juga tidak tanggung-tanggung untuk menggunakan gadget mereka yang mengakibatkan lupa dengan waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk kegiatan yang lebih positif ketimbang bermain *handphone* seharian penuh, pembatasan waktu penggunaannya adalah salah satu jalan yang baik agar kedepannya beberapa remaja khususnya anak saya bisa terhindar dari berbagai penyimpangan yang di akibatkan dari penggunaan gadget berlebihan”<sup>85</sup>

Berdasarkan hasil wawancara selaku orang tua Desa Rengas Bandung Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi yaitu Bapak Kaur Umum Supriyadi, beliau mengatakan:

“[M]omen berharga dalam keluarga adalah sebuah anugrah yang di berikan oleh Allah SWT atas segala jeripayah kita dalam membangun sebuah keharmonisan dalam keluarga, salah satunya apa yang saya lakukan dengan anak laki saya yang menginjak bangku SMA, saya selalu mengajak dia pergi memancing di pemancingan dekat rumah disaat akhir pekan dikarnakan hari biasa selalu kerja di kantor, dikarnakan anak saya selalu memainkan *handphone* disaat waktu *weekday* dimana memiliki kesibukan masing-masing, maka dari itu saya selalu menyuruh anak saya untuk meletakkan gadget di rumah saat kita sedang pergi memancing agar mendapatkan momen ayah dan anak, tidak perlu hiburan yang mewah, tetapi kedekatan orang tua dan anak adalah yang terpenting bagi saya”.<sup>86</sup>

Penulis melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang lain dari Ibu Ade yang beliau katakan:

“[B]agi saya dan suami saya momen penting itu harus di nikmati dengan sebaik mungkin jika suami saya selalu mnegajak anak saya pergi memancing saat akhir pekan, maka berbeda lagi pada saat libur panjang, kami sekeluarga pergi ke *mall* yang ada di Kota Jambi ataupun pergi ke tempat-tempat wisata yang ada di Jambi karna waktu itulah yang tepat untuk mengeratkan hubungan

<sup>85</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

<sup>86</sup> Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.



kekeluargaan, selama kami melakukan kegiatan tersebut kami melihat bahwa anak kami jarang sekali menggunakan gadget dikala sedang bersama hanya sesekali ketika sedang di perjalanan menuju tempat tujuan dan sedang menunggu, selebihnya dia meletakkan gadget di saku celananya, momen liburan bersama keluarga sangatlah menyenangkan tanpa ada gadget diantara kita sekeluarga”

### 3. Upaya Represif (Hukuman)

Dalam kasus penggunaan gadget berlebihan bagi remaja di Desa Rengas Bandung peneliti tidak menemukan adanya upaya penyelesaian secara represif, biasanya dari upaya ini yang di kaitkan dengan penggunaan gadget berlebihan maka akan di temukan kasus seperti, remaja yang di masukan pendidikan pesantren dikarenakan selalu menggunakan gadget berlebihan dan sudah tidak bias di nasehati oleh karena itu orang tua memutuskan memasukan pesantren anaknya, dan kasus kedua yaitu orang tua memotong uang saku anaknya lantaran selalu menggunakan uangnya hanya untuk keperluan gadgetnya saja yang di prioritaskan sehingga keperluan lainnya terbengkalai

Dari beberapa upaya dalam mengatasi penggunaan *gadget* berlebihan yang sudah di kemukakan oleh para orang tua di Desa Rengas Bandung peneliti menemukan bahwa upaya preventif menjadi salah satu upaya yang dominan digunakan oleh para orang tua di Desa Rengas Bandung, begitu pula salah satu hasil wawancara yang dikemukakan oleh Ibu Okta yang berkaitan dengan upaya preventif.

“[S]aya sebagai orang tua yang selalu mengutamakan pendidikan selalu memlakukan hal ini kepada anak saya yang duduk di bangku sekolah SMA, maka dari itu penggunaan gadget hanya sebatas sebagai alat hiburan yang sangat





membantu dalam kehidupan sehari-hari, jangan sampai anak dikendalikan oleh alat tetapi kita sebagai manusia lah yang mengendalikan alat, aspek seperti itu sudah saya tanamkan kepada anak saya dan dampaknya mereka selalu menggunakan gadget selagi ada keperluan penting dan waktu luang, jika ada tugas sekolah yang sulit dicari jawabannya di buku maka gadget digunakan untuk pemecahan masalah tersebut, dan ketika ada waktu luang atau tugas-tugas dari sekolah sudah diselesaikan semua maka gadget hanya di gunakan sebagai alat hiburan dan ketika waktu sholat atau saya meminta tolong sesuatu maka penggunaan gadget harus dihentikan sejenak ketika sudah selesai boleh melanjutkan bermain gadget”.

## B. Analisis Penelitian

Analisis data merupakan proses penyederhaan data dalam bentuk yang lebih mudah di baca dan diinterpretasikan. Semua data yang diperoleh dari penelitian ini akan di analisa secara kualitatif deskriptif yang dapat di peroleh hasil akhir memuaskan yang mencakup banyak aspek kehidupan informan atau subyek penelitian dan komunitasnya.

Proses ini diawali dengan menelaah seluruh data yang telah diperoleh dari berbagai sumber, yaitu dari pengamatan yang dilakukan oleh penelitian terhadap perilaku subyek dalam berinteraksi dengan Android yang ada di desa rengas bandung kecamatan jambi luar kota. Data yang di peroleh dari hasil observasi dan wawancara analisis data dalam penelitian ini di lakukan secara kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan remaja pada gadget zaman sekarang ini data yang di kumpulkam dalam penelitian ini berupa kata-kata dan juga gambaran atau deskripsi tentang sesuatu fenomena dengan menganalisis kegiatan yang di lakukan seperti teknologi yang semakin maju pada era yang berbeda yang di lakukan oleh subyek



penelitian yang nanti di harapkan oleh peneliti dapat menjawab permasalahan dalam mengenaui latar belakang pengguna gadget pada remaja terhadap interaksi sosial remaja.

Dampak negatif menjadi salah satu dampak yang dominan dengan apa yang peneliti temukan terutama bagi para remaja yang sudah terkena dampak negatif dari penggunaan gadget ini, peneliti melihat bahwa ada lima dampak negatif yang di alami para remaja seperti salah satu remaja bernama Ade Ardiansyah mengatakan akibat dari penggunaan gadget berlebihan.

“[K]ejadian ini juga sering di alami oleh saya seketika setelah selesai menggunakan gadget pada dasarnya posisi tersebut memang nyaman untuk saya menatap layar gadget saya juga sering melihat bahwa jika ingin menggunakan gadget yang baik maka layar handphone harus sejajar dengan mata agar tidak terjadi nyeri setelah selesai menggunakan gadget tetapi tidak nyaman jika saya melakukan hal itu, setelah selesai menggunakan handphone maka bagian leher saya terasa lelah dan seketika itu saya melakukan peregangan dengan menengok kearah kanan dan kiri agar relax”.



## BAB V

### PENUTUP

Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget dikalangan remaja desa Rengas Bandung kecamatan jaluko kabupaten muaro jambi. Yaitu : bermain game online, bermain judi online, aktivitas bermain media sosial, untuk sarana komunikasi Android.
2. Akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial desa Rengas Bandung. Terbagi menjadi dua yaitu : positif seperti ada nya remaja yang berprestasi menjadi juara dalam perlombaan game online. Sedangkan akibat negatif nya yaitu : kesehatan menurut timbul rasa malas, prestasi menurun dan kurang bersosialisasi.
3. Upaya untuk mengatasi persoalan interaksi sosial yang diakibatkan penggunaan gadget dikalangan remaja didesa Rengas Bandung yaitu dengan cara preventif (pencegahan), upaya kuratif (pengobatan), upaya represif (hukuman).

#### Saran

Penelitian tentang gadget pada remaja terhadap interaksi sosial remaja di desa rengas bandung ditimbulkan oleh kemajuan teknologi harus terus dilakukan. Penelitian semacam ini penting untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan Android khususnya pada remaja di desa rengas bandung.



## Penutup

Alhamdulillah rabbil'alamin, penelitan pajatkan puji syukur atas segala nikmat, rahmat hidayah serta perlindungan yang telah di berikan Allah SWT sehingga penelitan ini dapat selesai. Tidak lupa pula kepada beberapa pihak terutama kedua bapak ibu pembimbing saya yang sabar, ikhlas dan tulus membatu dalam sekripsi ini. Dengan lapang dada penelitan menyadari akan keterbatasan penelitian memiliki sehingga skripsi yang penelitan susun inilah jau dari kesempurnaan maka dari itu saran dan kritik yang membangun daro berbagi pihak demi tercapainya perbaikan untuk kedepan. Akhir atas izin Allah SWT penilitan berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan barokah khususnya bagi para pembaca umunya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## Dokumentasi

### Hasil wawancara



@ Hak cipta milik UIN Suntha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi.
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## Daftar Pustaka

### iku

McLucan & Richard west Teori Komunikasi Mastarakat (Ghalia Indonesia, Bandung 2010). Hal. 21

Farid Hamid & Morissan, Andi Corry Wardhani, Teori Komunikasi Massa, (Ghalia Indonesia, Bogor. 2010) Hal.31

Ningsih Utami Astari Ina, Pengaruh ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial (Institusi Teknologi Bandung,2006) Hal. 47

Budyatna , Pengembangan Sistem Informasi (Komunika, 2005) Hal 21

Hurlock B, Elizabeth, Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Erlangga, Jakarta,1980), Hal . 61

S.Yusuf, Psikologi Perkembangan anak dan remaja.(Remaja Rosdakarya, Bandung :2011) hal. 14

7. Jhon Santrock Adolecense : Perkembangan Remaja (Erlangga, Jakarta:2003) Hal. 28

Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D (Bandung : Alfabeta, 2010) Hal. 226

Afrullah Mohd, Dkk, Panduan Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa (Falkultas Dakwah Ushuluddin IAIN STS Jambi, 2016) hlm. 63

Muhammad Al, Metologi Dan Aplikasi Riset Pendidikan (Bumi Aksara, Jakarta, 2014), Hal. 288-290 **Internet**

[ps://www..Cyber](https://www..Cyber) law aspek /perkembangan teknologi remaja pada ponsel, pada 17 Juli 2022

### ripsi

aparudin mahasiswa UIN STS Jambi, fakultas ushuluddin jurusan komunikasi peniaran islam yang berjudul “transformasi nilai religiusitas (studi kasus pendangkalan nilai religiusitas remaja dusun ujung tanjung kelurahan dusun kecamatan sarolangun kabupaen sarolangun)”. (IAIN STS Jambi 2015).

aruq Makawi AF mahasiswa program studi sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta.(2016)

ursiwi mahasiswa program studi ilmu pengetahuan sosial fakultas ilmu tarbiyah universitas islam negri Syarif Hidayatullah Jakarta (2016)

## wawancara

pk. WASONO ,Kepala Desa Rengas wawancara Bandung 17 Juli 2022. Kabupaten Batang Hari.

Okta Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

Okta Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 20 Agustus 2022.

iki Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

min Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

udi Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

u Sri Setia Ningsih Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.

u Ijun Hasil Wawancara Di Kalangan Remaja Rengas Bandung, pada Tanggal 25 Agustus 2022.