

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI  
BAWAH UMUR DALAM PEMBENTUKAN  
KARAKTER ( STUDI DESKRIFTIF KUALITATIF  
PADA ANAK DI JALAN PEMBANGUNAN 1 DESA  
SEKIP, LUBUK PAKAM )**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**DHARA SUCI DWI LESTARI**

**1403110057**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Konsetrasi : Broadcasting**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2018**

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

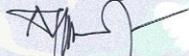
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama : Dhara Suci Dwi Lestari  
NPM : 1403110057  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DIBAWAH UMUR DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER (STUDI DESKRIPTIF KUALITATIF PADA ANAK DI JALAN PEMBANGUNAN 1 DESA SEKIP LUBUK PAKAM)

Medan, 28 Maret 2018

Pembimbing



**JUNAIDI, S.PdI., M.Si**

Disetujui Oleh  
KETUA PROGRAM STUDI



**NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom**

Pt. Dekan



**Dr. RUDIANTO, M.Si**

## PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : Dhara Suci Dwi Lestari  
 NPM : 1403110057  
 Program Studi : Ilmu Komunikasi  
 Pada hari : Kamis, 28 Maret 2018  
 Waktu : 08.00 s/d selesai

## TIM PENGUJI

PENGUJI I : ABRAR ADHANI.S.sos, M.I.kom

PENGUJI II : ELVITA YENNI.S.s,M.Hum

PENGUJI III : JUNAIDI, S.Pdi,M.Si

## PANITIA UJIAN

Ketua



Dr. RUDIANTO, M.Si



Sekretaris

Drs, ZULFAHMI, M.I.Kom

**PERNYATAAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, Dhara Suci Dwi Lestari, NPM 1403110057, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dikum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam karya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 24 Maret 2018

Yang menyatakan,



Dhara Suci Dwi Lestari

## ABSTRAK

Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak dibawah umur dalam pembentukan karakter di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip Lubuk Pakam. Tipe pada penelitian ini adalah *Kualitatif*. Secara teoritis penelitian ini menambah ilmu pengetahuan sosial serta tahu akan dampak positif serta negatif dalam penggunaan gadget pada anak dibawah umur, serta lebih tahu akan waktu dan batasan tentang mengenai penggunaan gadget pada anak dibawah umur dalam pembentukan karakter anak. Hasil penelitian yang diteliti : 1) bahwa ada sebagian orang tua yang membatasi anak dalam bermain gadget dan bahkan ada juga orang tua yang tidak membatasi anak dalam bermain gadget, 2) ada sebagian orang tua tidak tahu dampak dari penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak terutama pada perkembangan anak, 3) ada sebagian orang tua mengawasi anak ketika bermain gadget dan ada juga orang tua yang tidak terlalu sering mengawasi anak dalam bermain gadget dengan alasan bahwa orang tua tersebut seorang pekerja dan tidak selalu disamping anak tersebut, 4) bahkan peneliti menemukan sosok anak yang karakternya berubah akibat terlalu sering menonton dan bermain game yang bersifat kekerasan sehingga anak tersebut jadi tempramental. Sebaiknya orang tua harus lebih berhati – hati, mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan gadget sehari – hari.

Seharusnya gadget digunakan untuk hal yang positif. Dan sebaiknya gadget tidak sembarangan digunakan oleh anak yang masih berumur 4 – 8 tahun. Karena itu masih masa anak – anak untuk bermain dengan teman sebaya dan berinteraksi sosial secara langsung oleh lingkungan.

Kata kunci : Gadget, Dampak Penggunaan Gadget, Durasi, Pembentukan Karakter

## KATA PENGANTAR



*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

*Alhamdulillah* *rabbil'alamin*, dengan mengucapkan puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah dan karunia-Nya yang telah memberikan penulis kesehatan, kesempatan dan keselamatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI BAWAH UMUR DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER”. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini yang masih jauh dari kata sempurna dan tidak lepas dari hambatan dan kesulitan dalam mengerjakannya. Pada kesempatan ini penulis sertakan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi ini semoga setiap ilmu yang dosen berikan menjadi berkah. Dan tidak terlupakan ucapan terima kasih serta dukungan dari Ibunda tercinta Sri Dharmawati yang telah mendoakan dan Almarhum Ayahanda tercinta Drs.Waliyadi yang semasa hidupnya telah memberi dukungan secara materil dan tidak lupa buat kakak dan adik penulis Gadis Iga Pratiwi dan Ajie Fakhri Zaidan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak ditemukan kesulitan – kesulitan namun karena bantuan, dukungan, dan nasehat – nasehat dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak – banyaknya kepada :

1. Ibunda tercinta Sri Dharmawati dan Almarhum Ayahanda tercinta Drs.Waliyadi yang telah memberi dukungan baik moril serta doa restu yang sangat bermanfaat sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kakek dan nenek tersayang yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Kakak serta adik tercinta Gadis Iga Pratiwi dan Ajie Fakhri Zaidan yang selalu memberi perhatian dan dukungn.
4. Bapak Dr. Agussani M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Rudianto, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Alm. Bapak Drs. Tasrif Syam, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Nurhasannah Nasution S.Sos., M.Ikom selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Junaidi, S.Pdi.M.Si sebagai pembimbing yang telah berjasa memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sampai penulisan skripsi ini dapat selesai.

9. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik khususnya jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Seluruh Staff Biro Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
11. Kepada narasumber atau informan yang telah bersedia penulis wawancarai
12. Kepada teman – teman semester IKO A pagi.
13. Kepada teman seperjuangan Kelas 7 Broadcast E Sore.
14. Untuk sahabat – sahabat tercinta yang bahkan bukan sebagai sahabat sudah seperti saudara Fidy Rizky Amalia, Khairiza Ulfa dan Meilinda Rahmasari Rifendra semoga sukses dengan profesi masing – masing.
15. Untuk kawan – kawan seperjuangan Muhammad Wildan Pratama, Siti Rahmadianti, Melati Kuntarsi, Maya Septiani, Misdar Br.Brutu, Gita Nurul, Dzul Amri Luthfi,
16. Untuk sahabat SMK yang penulis sayangi Karina Margaretha Sirait, Siti Raudhatul Sovha dan Widya Lestari
17. Untuk sahabat SMP yang penulis sayangi Gian Pramana Putri, Aulia Putri dan Puji

Semua pihak yang tidak dapat satu persatu. Penulis menyadari dalam pengerjaan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi pembahasan ,aupun penulisan. Dalam hal ini penulis mengharapkan kritik dan

saran yang membangun sebagai bahan masukan untuk menyempurnakan Skripsi ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak dan semoga seluruh semangat, bantuan yang telah kalian berikan kepada penulis akan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT , amin yarabbal'amin.

Medan, Maret 2018

Penulis

DHARA SUCI DWI LESTARI

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan di bidang teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Dan membuktikan bahwa daya pikir masyarakat semakin maju dan berkembang dengan sangat pesat, contoh perkembangan yang sangat pesat pada saat ini adalah

penyempurnaan penemuan pesawat telpon oleh Alexander Graham Bell. Saat ini, komunikasi manusia tergantikan dengan penemuan medium yang lebih maju.

Penggunaan komputer, internet, teknologi telepon serta seluler satelit memungkinkan manusia berkomunikasi dengan lebih mudah. Percakapan antar manusia tidak lagi harus berhadapan – hadapan atau bertatap muka, perkembangan gadget dari masa ke masa semakin menjadi – jadi di abad yang sekarang serba modern ini.

Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam (*handphone*). *Handphone* berkembang dari pesawat elektronik telephone bedanya telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa di bawah kemana – mana). Hampir setiap individu mulai dari anak – anak hingga orang tua kini memiliki *handphone*. Dan kini gadget atau *handphone* seperti kebutuhan masyarakat yang

Sangat penting dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang di tawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri. Salah satu contoh kasus mengenai anak mengalami gangguan jiwa karena kebanyakan bermain gadget yang ditulis di berita online AntaraNews.com :

*M.astro (2018) – “ dalam beberapa bulan terakhir Poli jiwa RSUD bondowoso, Jawa Timur. Merawat dua siswa yang kecanduan gadget dan laptop hingga menimbulkan guncangan jiwa. kedua pasien itu terdiri dari anak SMP dan SMA, Dokter spesialis jiwa RSUD Koesnadi dr Dewi Prisca Sembiring menjelaskan “ bahwa tingkat kecanduan kedua anak itu sudah tergolong parah bahkan salah satunya sampai membentur – benturkan kepalahnya ke tembok ketika sangat ingin memainkan gadget, namun tidak di ijin orang tuanya. Banyak anak yang mengalami hal serupa namun orang mereka enggan membawa anaknya ke rumah sakit atau kurang menyadari tentang masalah yang sedang di hadapi oleh si anak. Masalah kejiwaan ini tidak identik dengan gila tapi, mereka yang mengalami tekanan dan lainnya. bahkan si anak sudah pada taraf tidak mau sekolah menurut dr Dewi Prisca Sembiring hasil psikotest terhadap salah seorang anak menunjukkan bahwa pasien itu telah mengidentifikasi dirinya sebagai pembunuh”*

Dari pernyataan kasus diatas sudah dapat di simpulkan bahwa memang bermain gadget terlalu sering dapat mengakibatkan gangguan jiwa dan orang tua harus mengawasi anak dalam memainkan gadget karena akan menimbulkan dampak negatif. *Gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak – anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjojo, Psi (2014) yaitu :

*“Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkumunikasi. Membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan beragam informasi yang juga bias mendorong anak menjadi lebih kreatif).Anak akan lebih mudah dalam mencar isegala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain atau pun bermain sambil belajar. Dalam usia ini,*

*anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”*

Namun penggunaan gadget secara *countinue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku atau karakter terutama dalam pembentukan karakter pada anak yang selalu memainkan gadget. Anak yang cenderung terus menerus di suguhkan gadget oleh orang tua akan sangat tergantung dan akan menjadi kegiatan yang harus dilakukan.

Sering bermain gadget anak akan kehilangan interaksi sosialnya terhadap orang yang ada disekitar, anak tersebut akan fokus kepada gadget yang sedang di mainkannya. Ini sangat mengkhawatirkan sebab anak – anak akan lebih sering bermain gadget dari pada harus belajar dan tidak akan mepedulikan orang yang ada disekitarnya.

Kemudahan untuk mengakses informasi yang ditawarkan oleh smartphone anak akan kesulitan dalam memilih hal yang negatif atau positif. kemudahan tersebut anak akan ada rasa ingin tahu dan anak – anak akan lebih mudah mengakses konten dewasa yang memicu tindakan kriminal, anak dibawah umur akan menirukan atau mengikuti karakter yang ia lihat dari gadget yang anak miliki.

Dimana kebanyakan orang tua membiarkan anak nya memainkan gadget tanpa ada pengawasan yang ketat dan seharusnya orang tua lebih harus berhati – hati dalam menyuguhkan gadget pada anak, karena gadget akan mengeluarkan radiasi. Radiasi tersebut sangat membahayakan buat anak terutama untuk tumbuh kembang otak anak tersebut. Dengan sering orang tua membiarkan anak

memainkan gadget apakah itu termasuk salah satu tindakan yang baik atau tidak buat sistem perkembangan anak dan karakter anak tersebut, dan orang tua jangan selalu membiarkan anak bermain gadget sendirian, orang tua juga memberi batas waktu ketika anak akan bermain gadget. Banyak anak yang selalu bermain gadget tanpa adanya batas waktu sehingga ada perubahan perilaku dan karakter anak tersebut karena menirukan apa yang anak tersebut sering lihat dari gadgetnya tersebut.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana penggunaan gadget pada anak ( aplikasi, intensitas, dan durasi penggunaan gadget ) karakter anak di bawah umur yang selalu main gadget dan serta dampak yang di timbulkan dalam penggunaan gadget pada anak dibawah umur. Hal tersebut perlu dilakukan penelitian karena banyak anak dibawah umur yang memainkan gadget dengan bebas tanpa pengawasan orang tua dan orang tua terkesan membiarkan anak – anaknya memainkan gadget dan mengakses situs internet dengan sendiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas dapat diambil dan dirumuskan masalah sebagai berikut ini :

- A. Durasi penggunaan gadget pada anak dibawah umur di jalan Pembangunan 1 Desa sekip, Lubuk Pakam
- B. Dampak penggunaan gadget pada anak dibawah umur dalam pembentukan karakter

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang di maksud, maka penulis akan meneliti anak dari usia 4 – 8 tahun yang aktif memainkan gadget.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yaitu :

- a. Untuk mengetahui durasi penggunaan gadget pada anak dibawah umur di jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam
- b. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak di bawah umur dan perubahan karakter di jalan Pembangunan 1 Desa sekip, Lubuk Pakam

#### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

- a. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengetahuan dalam bidang komunikasi sebagai bahan referensi, bahan penelitian, dan sumber bacaan bagi mahasiswa – mahasiswi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU
- b. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget pada anak dibawah umur.

- c. Secara Praktis, penulis mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak yang membutuhkan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk membahas sistematika penulisan yang ada, maka penulis dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut :

**BAB I :** Merupakan pendahuluan yang memaparkan latar belakang, perumusan masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian.

**BAB II :** Merupakan uraian teoritis yang menguraikan tentang komunikasi, medis komunikasi ,perkembangan teknologi, dampak, gadget,teori belajar, psikologi perkembangan, anak dibawah umur dan pembentukan karakter

**BAB III :** Merupakan persiapan dari pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang metodologi penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan/narasumber, teknik, serta sistematika penelitian.

- BAB IV : Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang ilustrasi penelitian, hasil wawancara, dan pembahasan.
- BAB V : Merupakan penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1 Komunikasi**

##### **2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Komunikasi berasal dari kata latin “*communicatus*” yang artinya “berbagi” atau “menjadi milik bersama”. Dengan demikian komunikasi berarti suatu upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Pengertian lain, komunikasi adalah “*suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang – lambang, tanda – tanda, atau tingkah laku*”. Komunikasi pada dasarnya dapat terjadi dalam berbagai konteks kehidupan. Peristiwa komunikasi dapat berlangsung tidak saja dalam hidup manusia, tetapi juga dalam kehidupan binatang, tumbu – tumbuhan, dan makhluk – makhluk hidup lainnya. Namun demikian, objek pengamatan dalam ilmu komunikasi dalam konteks hubungan anatar manusia atau komunikasi antar manusia ( *human communication* ).

Banyak yang bercerita mengenai komunikasi. Apakah sebenarnya komunikasi itu. Menurut beberapa ahli dalam Harun (2012:22-23) definisi komunikasi, yaitu :

- a. *Theodorson and the theodorson* : Komunikasi adalah penyebaran informasi, ide – ide, sikap, atau emosi dari seseorang atau kelompok kepada yang lain atau yang lain – lainnya, terutama melalui simbol – simbol.

b. *Hovland, Janis dan Kelley*, 1953: Komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang ( komunikator ) menyampaikan stimuli ( biasanya dalam bentuk kata – kata ) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang – orang lainnya ( khalayak ).

c. *Bereslon dan Steiner*, 1964: Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lainnya. Melalui penggunaan simbol – simbol seperti kata – kata, gambar –gambar, angka – angka, dan lainnya.

d. *Lasswell*, 1960: Komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa”, “mengatakan apa”, “dengan saluran apa”, “kepada siapa”, dan “dengan akibat atau hasil apa”. ( *Who? Says what? In which channel? To whom ? With what effect ?* )

Dari beberapa pengertian komunikasi menurut beberapa para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau makna dari komunikator kepada komunikan melalui media untuk mendapatkan feedback atau tanggapan. Efektivitas komunikasi dapat dilihat dari aktivitas penerima pesan melalui feedback yang dilakukannya. Dari respon penerima tersebut, akan terjadi umpan balik yang menunjukkan adanya efektivitas komunikasi (Sanjaya, 2012:80)

### 2.1.2 Unsur – unsur komunikasi

Menurut Harlord Lasswell ( Mulyana, 2007:69 ) menyebutkan lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu :

- a. Sumber ( *Source* ) atau ( *encoder* ) atau komunikator ( *communicator* ) atau pembicaraan ( *speaker* ) atau originator adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, perusahaan, atau bahkan suatu Negara.
- b. Pesan, yaitu apa yang di komunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat symbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber tadi. Pesan mempunyai komponen yaitu: makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan. Pesan bisa disampaikan melalui tindakan atau isyarat anggota tubuh ( acungan jempol, anggukan kepala, senyuman, tatapan mata, dan sebagainya ).
- c. Saluran atau media, yakni alat atau wadah yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran boleh jadi merujuk pada bentuk pesan yang disampaikan kepada penerima, apakah saluran verbal atau non verbal. Saluran juga merujuk pada penyajian pesan apakah langsung ( tatap muka ) atau lewat media cetak ( surat kabar, majalah ) atau media elektronik ( radio dan televisi )
- d. Penerima ( *receiver* ) atau ( *destination* ) atau ( *decoder* ) atau komunikate ( *communicatee* ) atau khalayak ( *audience* ) atau pendengar ( *listener* ) atau penfsiran ( *interpreter* ) adalah orang yang menerima pesan dari sumber.

Berdasarkan pengalaman masa lalu, rujukan nilai, pengetahuan, persepsi, pola pikir, dan pesannya, penerima pesan ini menerjemahkan atau menafsirkan seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang ia terima. Menjadi gagasan yang dapat di pahami. Proses ini disebut penyediaan balik (*decoding*)

- e. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan ( dari tidak tahu menjadi tahu), perubahan keyakinan, perubahan perilaku, dan sebagainya.

### **2.1.3 Fungsi komunikasi**

Menurut Effendy ( 2007 : 55 ) fungsi komunikasi

- a. Menginformasikan ( to inform )
- b. Mendidik ( to educate )
- c. Menghibur ( to entertain )
- d. Mempengaruhi ( to influence )

### **2.1.4 Tujuan komunikasi**

Pada umumnya komunikasi dapat mempunyai beberapa tujuan dalam widjaja (2010 : 10) antara lain:

- a. Supaya yang kita sampaikan itu dapat di mengerti. Sebagai pejabat atau pun komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan ( penerima ) atau bawahan sebaik – baiknya dan tuntas sehingga mereka dapat mengikuti apa yang kita maksudkan.

- b. Memahami orang lain, kita sebagai pejabat atau pimpinan harus mengetahui benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkannya, jangan mereka menginginkan arah untuk pergi ke Barat tetapi kita memberikan jalan ke Timur.
- c. Supaya gagasan kita dapat diterima oleh orang lain. Kita harus berusaha agar gagasan kita dapat diterima oleh orang lain dengan pendekatan yang persuasif bukan memaksakan kehendak.
- d. Menggerakkan orang lain untuk melakukan segala sesuatu. Menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan. Kegiatan yang dimaksudkan di sini adalah kegiatan yang lebih banyak mendorong, namun penting harus diingat adalah bagaimana cara yang baik untuk melakukannya. Jadi secara singkat dapat disimpulkan bahwa komunikasi itu bertujuan untuk mengharapkan pengertian, dukungan gagasan dan tindakan.

## **2.2 Komunikasi Massa**

### **2.2.1 Pengertian Komunikasi Massa**

Komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. ( Bungin, 2013:17 )

Menurut Tan dan Wright ( Liliweri, 1997:37 ) komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen, dan menimbulkan

efek tertentu. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah radio siaran, televisi, surat kabar dan media elektronik ( Handphone dan Komputer).

Dengan demikian, maka unsur – unsur penting dalam komunikasi massa adalah (Bungin, 2013:7)

#### 1. Komunikator

a. Pihak yang mengandalkan media massa dengan teknologi telematika modern sehingga dalam menyebarkan suatu informasi, maka informasi ini dengan cepat ditangkap oleh publik.

b. Komunikator dalam penyebaran informasi mencoba berbagi informasi, pemahaman wawasan, dan solusi – solusi dengan jutaan massa yang tersebar dimana tanpa diketahui dengan jelas keberadaan mereka.

#### 2. Media Massa

Media massa adalah komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula.

#### 3. Informasi (pesan) massa

Informasi massa adalah informasi yang diperuntukan kepada masyarakat secara massal, bukan informasi yang hanya boleh dikonsumsi oleh pribadi. Dengan demikian, maka informasi massa adalah milik publik, bukan ditunjukkan kepada individu masing – masing.

#### 4. Khalayak (Publik)

Khalayak adalah massa yang menerima informasi massa yang disebarkan oleh media massa.

#### 5. Umpan balik

Umpan balik dalam media massa berbeda dengan umpan balik dalam komunikasi antar pribadi. Umpan balik dalam media massa umumnya bersifat tertunda sedangkan umpan balik dalam komunikasi bersifat langsung

### 2.2.2 Efek Komunikasi Massa

Efek komunikasi massa di definisikan sebagai terjadinya perubahan pada individu atau kelompok khalayak setelah mengkonsumsi pesan – pesan media massa. Adapun efek dari perubahan tersebut adalah (Elvinaro, 2004:51)

#### 1. Efek *Kognitif*

Efek *kognitif* adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Efek *kognitif* membahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan *kognitifnya*. Melalui media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau pun tempat yang belum pernah kita kunjungi secara langsung. Adapun efek proposial *kognitif*, yaitu bagaimana media massa memberikan manfaat yang dikehendaki oleh masyarakat.

#### 2. Efek *Afektif*

Efek ini kadarnya lebih tinggi dari pada efek *kognitif*. Tujuan dari komunikasi massa bukan sekedar memberitahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari pada itu, khalayak di harapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah, termotivasi dan sebagainya.

### 3. Efek *Behavioral*

Efek *Behavioral* merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku tindakan atau kegiatan. Seperti adegan kekerasan dalam film atau televisi akan menyebabkan orang menjadi beringas.

#### **2.3.1 Komunikasi Interpersonal**

Pengertian komunikasi Interpersonal menurut Effendi ialah komunikasi antar komunikator dan komunikan, komunikasi ini dianggap paling efektif dalam mengubah pola pikir, sikap, pendapat atau perilaku seseorang.

Definisi komunikasi interpersonal ialah komunikasi yang paling efektif yang didalamnya terdapat seorang komunikator dan komunikan yang saling melakukan komunikasi demi tersampainya sebuah pesan yang mampu mengubah pola pikir, sikap dan perilaku seseorang yang bersifat secara langsung sehingga komunikator dapat mengetahui bagaimana tanggapan dan respon komunikan di saat itu juga. Apakah memiliki respon positif ataupun negatif sehingga komunikator dapat melakukan sesi pertanyaan apabila komunikan tidak puas dengan jawaban atau penjelasan dari komunikator tersebut.

### 2.3.2 Pentingnya Hubungan Interpersonal

William Schutz (1966), seorang psikolog, mengembangkan teori mengenai kebutuhan interpersonal. Ia menegaskan bahwa hubungan interpersonal yang berkelanjutan tergantung dari seberapa baik hak tersebut berkaitan dengan tiga kebutuhan dasar. Kebutuhan pertama adalah *afeksi*, yaitu keinginan untuk memberi dan mendapatkan kasih sayang. Kebutuhan kedua adalah *inklusif*, yaitu keinginan untuk menjadi bagian dari kelompok sosial tertentu. Kebutuhan ketiga adalah *kontrol*, yaitu kebutuhan untuk mempengaruhi orang atau peristiwa dalam kehidupan. (Wood, 2013: 12-13)

### 2.3.3 Komponen-Komponen Komunikasi Interpersonal

Dalam proses komunikasi terdapat 9 komponen komunikasi (Aw, 2011: 7-9) yaitu:

1. *Sumber/komunikator* yaitu orang yang mempunyai keinginan untuk berkomunikasi
2. *Encoding* yaitu tindakan memformulasikan isi pikiran ke dalam simbol-simbol, kata-kata sehingga komunikator merasa yakin dengan pesan yang disusun dan cara penyampaiannya.
3. *Pesan* yaitu hasil dari *encoding*.
4. *Saluran* yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima.
5. *Penerima/komunikan* yaitu seseorang yang menerima, memahami pesan.

6. *Decoding* yaitu kegiatan internal dalam diri penerima. Misalnya telinga mendengar suara atau bunyi, mata melihat objek dan sebagainya. Proses sensasi dilanjutkan dengan persepsi, yaitu proses memberi makna atau *decoding*.
7. *Respon* yaitu tanggapan terhadap pesan
8. *Gangguan (noise)* yaitu gangguan atau membuat kacau penyampaian dan penerimaan pesan.
9. *Konteks komunikasi* yaitu menunjuk pada tiga dimensi yaitu ruang, waktu, dan nilai (adat istiadat dan norma sosial).

#### **2.3.4 Model Komunikasi Interpersonal**

Ada beberapa model komunikasi dalam komunikasi interpersonal (Wood,2013: 19-21) yaitu:

##### 1. Model Linear

Dalam komunikasi interpersonal digambarkan sebagai bentuk linear atau searah, proses dimana seseorang bertindak terhadap orang lain. Ini adalah model lisan yang terdiri dari lima pertanyaan yaitu:

Siapa?

Apa yang dikatakan?

Sedang berbicara dimana?

Berbicara pada siapa?

Apa dampak dari pembicaraan tersebut?

Model linear awal ini memiliki kekurangan yang nyata. Hal tersebut digambarkan sebagai komunikasi satu arah dari pengirim ke penerima pasif. Implikasinya adalah pendengar tidak pernah mengirim pesan dan hanya menyerapnya secara pasif apa yang dikatakan oleh pembicara. Sebagai respons dari komunikator, pendengar biasanya akan mengangguk, mengerutkan dahi, tersenyum, terlihat bosan dan tidak tertarik. Terdapat kekeliruan dalam Model Linear, yaitu menampilkan proses mendengar sebagai tahap setelah proses berbicara, padahal pada kenyataannya, berbicara dan mendengar adalah dua proses yang terjadi secara bersamaan. Ketika berkomunikasi di dunia maya, begitu kita mengirim pesan, saat itu juga kita dapat menerima pesan balasan dari lawan bicara. Orang-orang yang terlibat dalam proses komunikasi sering kali mengirimkan dan menerima pesan, serta beradaptasi antara satu dengan lainnya.

## 2. Model Interaktif

Model interaktif menggambarkan komunikasi sebagai proses di mana pendengar memberikan umpan balik sebagai respons terhadap pesan yang disampaikan oleh komunikator. Model interaktif menyadari bahwa komunikator menciptakan dan menerjemahkan pesan dalam konteks pengalaman pribadinya. Semakin banyak pengalaman seorang komunikator dalam berbagai kebudayaan, akan semakin baik pemahamannya terhadap orang lain. Ketika pengalaman berkomunikasi masih minim, kesalahpahaman sangat mungkin terjadi.

### 3. Model Transaksional

Yaitu menekankan pada pola komunikasi yang dinamis dan berbagai peran yang dijalankan seseorang selama proses interaksi. Salah satu ciri dari model ini adalah penjelasan mengenai waktu yang menunjukkan fakta bahwa pesan, gangguan, dan pengalaman senantiasa berubah dari waktu ke waktu. Model transaksional menganggap bahwa gangguan muncul di seluruh proses komunikasi interpersonal. Pengalaman dari setiap komunikator dan pengalaman yang dibagikan dalam proses komunikasi berubah setiap waktu. Ketika bertemu dengan orang baru dan menemukan pengalaman yang memperkaya perspektif, kita mengubah cara berinteraksi dengan orang lain. Interaksi yang dilakukan intens dalam waktu cukup lama akan membuat hubungan personal menjadi semakin santai dan akrab.

Model komunikasi transaksional tidak melihat seseorang berperan sebagai komunikator maupun komunikan. Kedua pihak yang berkomunikasi berada dalam posisi setara dan saling bertukar pesan secara bersamaan. Artinya, selama proses berkomunikasi, anda bisa jadi pihak yang mengirimkan pesan (dengan berbicara atau menganggukkan kepala), menerima pesan, atau melakukan keduanya dalam waktu bersamaan (menginterpretasikan pesan dari orang lain sambil menganggukkan kepala sebagai tanda setuju). Oleh karena komunikasi interpersonal melibatkan banyak orang, maka di dalamnya terdapat tanggung jawab etika (Rothwell,2004). Perilaku verbal dan non verbal bersifat *resiprokal*, saling mempengaruhi satu sama lain.

Model komunikasi transaksional tidak melihat seseorang berperan sebagai komunikator maupun komunikan. Kedua pihak yang berkomunikasi berada dalam posisi setara dan saling bertukar pesan secara bersamaan. Artinya, selama proses berkomunikasi, anda bisa jadi pihak yang mengirimkan pesan (dengan berbicara atau menganggukkan kepala), menerima pesan, atau melakukan keduanya dalam waktu bersamaan (menginterpretasikan pesan dari orang lain sambil menganggukkan kepala sebagai tanda setuju). Oleh karena komunikasi interpersonal melibatkan banyak orang, maka di dalamnya terdapat tanggung jawab etika (Rothwell,2004). Perilaku verbal dan non verbal bersifat *resiprokal*, saling mempengaruhi satu sama lain.

## **2.4 Media Komunikasi**

### **2.4.1 Pengertian Media Komunikasi**

Media komunikasi merupakan sebuah sarana atau alat yang dipakai sebagai penyampaian pesan dari komunikator kepada khalayak. Media sangat dominan dalam berkomunikasi ialah pancaindra manusia seperti mata, telinga.

Media juga adalah jendela yang memungkinkan semua orang dapat melihat lingkungan yang lebih jauh, untuk penafsir yang membantu memahami pengalaman, untuk landasan penyampai informasi, sebagai komunikasi interaksi yang merupakan opini audiens, sebagai penanda pemberi petunjuk atau intruksi, sebagai filter atau penbagi fokus dan pengalaman terhadap orang lain, cermin yang merefleksikan diri kita serta penghalang yang menutupi kebenaran. Media komunikasi juga dijelaskan untuk sebuah sarana yang dipakai untuk memproduksi, mengolah, reproduksi, serta mendistribusikan untuk

menyampaikan sebuah informasi. Media komunikasi sangat berperan penting untuk kehidupan seluruh masyarakat. Dengan sederhana, media komunikasi merupakan perantara dalam menyampaikan sebuah informasi dari komunikator kepada komunikan yang memiliki tujuan agar efisien dalam menyebarkan pesan atau informasi.

Komunikasi adalah perpaduan yang berlangsung dengan dasar persamaan persepsi. Berdasarkan jangkauannya media komunikasi eksternal merupakan suatu media komunikasi yang dipakai untuk menjalin hubungan dan menyampaikan pesan informasi dengan pihak-pihak luar, misalnya: Media komunikasi tertulis/cetak, radio, televisi/TV, telepon, telepon selular (Handphone), surat dan internet. Sedangkan media komunikasi internal ialah seluruh sarana penyampaian dan penerimaan pesan informasi dikalangan publik internal, dan pada umumnya mempunyai sifat non-komersial. Penerima atau pengirim informasinya adalah orang-orang publik internal.

Media yang bisa dipakai sebagai komunikasi internal yaitu, seperti: surat. Telephone, papan pengumuman, majalah bulanan, media komunikasi cetakan (printed material), media pertemuan dan pembicaraan.

#### **2.4.2 Jenis – jenis Media Komunikasi, Berdasarkan Fungsi Media**

- a. Fungsi Produksi : Media komunikasi sangat bermanfaat agar menghasilkan suatu informasi.
- b. Fungsi reproduksi : Media komunikasi bermanfaat agar memproduksi ulang serta menggandakan informasi.

- c. Fungsi penyampaian informasi : Media komunikasi memiliki fungsi agar bisa mengkomunikasikan serta menyebarluaskan pesan terhadap komunikan sebagai sasaran informasi.

Fungsi media komunikasi menurut Burgon Dan Huffner : Efisiensi penyebaran informasi, Memperkuat eksistensi informasi, Menghibur, kontrol sosial.

### **2.4.3 Perkembangan Teknologi**

Noegroho ( 2010 ) – Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang sangat signifikan Perkembangan teknologi terlihat jelas bahwa sebelum adanya gadget atau teknologi canggih banyak media komunikasi yang ada dan digunakan oleh masyarakat. Media komunikasi itu seperti media cetak, radio, film, televisi, komputer, sistem TV kabel, satelit dan sebagainya, dan telah diadopsi dan masuk ke seluruh penjuru dunia.

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Menurut Roger ( Noegroho, 2010 : 3 )

Teknologi Komunikasi merupakan aspek yang sangat menentukan dalam masyarakat modren seperti USA, Jerman, Jepang dan sebagainya. Teknologi komunikasi diartikan sebagai perlengkapan hardware, struktur organisasi, dan nilai – nilai sosial dimana individu – individu mengumpulkan

memproses dan tukar – menukar informasi dengan individu – individu lain. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global. Perkembangan teknologi informasi sangat pesat, sering kali ‘mendikte’, karena kompetitor telah mengadopsinya. Sehingga jika kita tidak ikut membeli teknologi informasi terbaru akan “ketinggalan” memberi nilai tambah kepada konsumen.

Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi. Berdasarkan pandangan para cendekiawan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, serta terkait pada produktivitas kerja saat itu dan kompetitif.

## **2.5 Gadget**

### **2.5.1 Pengertian Gadget**

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

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hamper semua

orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

*Gadget* telah menjadi lingkungan terlekat bagi anak ( Montolalu, 2008 ) menyatakan bahwa “Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya”. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini.

Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini. Terlepas dari itu semua, gadget juga memiliki dampak positif dan negatif bagi siapa saja penikmatnya. Terlebih lagi bagi anak-anak yang sudah mulai menggunakan gadget dalam setiap aktifitasnya, dampak negative dan positif juga pasti akan terjadi. Orang tua harusnya mampu memantau anak-anaknya dalam menggunakan gadget dengan baik agar tidak menimbulkan dampak negatif..

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

Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaannya untuk *browsing*, *chatting*, *sosial media*, dll. Penggunaan gadget pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

### **2.5.2 Penggunaan gadget pada anak dibawah umur**

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

Syara ( 2006 ) menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa tidak bisa di pungkiri bahwa perkembangan teknologi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaannya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa biasa digunakan untuk alat komunikasi mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game* ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian gadget pada anak dibawah umur biasanya terbatas penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game dan menonton kartun.

Pemakaian gadget pun memiliki waktu yang berbeda serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak – anak. Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1 –4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan hingga berkali –kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian pada anak dibawah umur yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Jadi penggunaan media teknologi seperti *Gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak memainkan gadget dimana saja dan rata – rata bentuk penggunaan gadget yang digunakan oleh anak adalah untuk bermain game dan menonton youtube. Penggunaan gadget pada anak dibawah umur biasa dilakukan pada saat dirumah pada saat makan atau pada saat mau tidur. Budyatna (2005:90) mengemukakan bahwa bentuk pendekatan komunikasi yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, dimana proses komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan timbal balik. Disini Budyatna (2005:101) melihat bahwa dengan munculnya penggunaan *Gadget* mempengaruhi proses yang transaksional tersebut. Seringkali komunikasi yang dinamis dan timbal balik dirasakan menurun kualitas dan kuantitasnya pada interaksi tatap muka.

Aplikasi penggunaan gadget pada anak dibawah umur Penggunaan gadget pada anak dibawah umur biasanya di pakai untuk bermain game dari total

keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak dibawah umur adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak – anak. Sedangkan hanya sedikit yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau melihat video pembelajaran. Nurrachmawati ( 2014 ) bahwa PC table atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar.

Tetapi terdapat aplikasi hiburan seperti sosial media, *video*, gambar bahkan *video game*. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* dari pada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya.penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak dibawah umur.

### 2.5.3 Pengertian Game

*Game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat belakangan ini. Industri *game* tumbuh dengan cepat tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970. Diawal tahun 1990-an *game* masih biasdianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas,*game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburanuntuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan jugapemelajaran virtual.

Permainan di Negara Barat sebagai pusat industri, kinipertumbuhan *game* baik dari segi produsen maupunkonsumen, juga mulai merabah pasar Asia. Bahkan Asiamemegang prestasi pertumbuhan pengguna *game* di tahun2008.10

Secara sederhana, *game* dipengaruhi tren dan teknologi yang terus berkembang. Setiap terobosan baru dibidang teknologi, khususnya teknologi di bidang komputer, akan membuka arah dan peluang untuk pengembangan *game* yang baru pula.

#### 1) Dampak Game

*Game* memiliki dampak positif dan negatif bagi pemain, yaitu:

Dampak positif bermain game

- a) Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
- b) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan
- c) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- d). Melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan *game* yang berulang kali.
- e) Melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.
- f) Melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun local.
- g) Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata

Dampak positif *game* dapat dilihat pada *game-game* yang menentengahkan *puzzle*, detektif, atau lainnya. *Game* yang berdampak

positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik

#### Dampak Negatif bermain game

a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan  
 Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.

b) Penurunan aktifitas gelombang beta

Penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka yang tetap berlangsung meskipun pemain tidak sedang bermain *game*. Tubuh pemain mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah dan kebutuhan oksigen terpaau meningkat.

c) Game juga dapat menumpuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang disekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidk puasanya itu.

#### 2. Dampak negatif lainnya :

a) Menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyatanya.

b) Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga lupa berinteraksi sosial dalam kehidupannya.

- c) Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikirnya
- d) Anak akan mengalami gangguan mental, dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lipat hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan lebih mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
- e) Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila bila game sudah menjadi candu.

#### **2.5.4 Pengertian Youtube**

*Youtube* adalah merupakan sebuah *website* yang memfasilitasi penggunanya untuk berbagi video yang mereka miliki atau sebatas menikmati berbagai video klip yang di unggah oleh berbagai pihak.

#### **2.5.5 Intensitas Pemakaian Gadget pada anak dibawah umur**

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

Menurut Ferliana (2016), “Anak usia di bawah 5 tahun, boleh-boleh saja diberi gadget. Tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang, kenalkan gadget seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain”.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

## **2.6 Dampak**

### **2.6.1 Pengertian Dampak**

KBBI ( 2010 ) pengertian dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat 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.

Dari penjabaran diatas maka kita dapat membagi dampak ke dalam dua pengertian;

#### **a. Pengertian 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 terutama memperhatikan hal – hal yang baik. Positif adalah suasana jiwa yang menutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada 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. Jadi dapat disimpulkan pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau

memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

#### **b. Pengertian 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.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa dampak adalah pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

### **2.6.2 Dampak Pengenalan Gadget Pada anak**

#### **a). Dampak Positif**

Penggunaan *gadget* memiliki dampak tersendiri bagi para penggunanya, baik orang dewasa ataupun anak-anak. Dampak yang timbul bergantung dengan bagaimana orang tersebut menggunakannya dan memanfaatkannya. Adapun beberapa dampak positif *gadget* pada anak yaitu menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa inggris lebih mudah, serta meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Hal

tersebut dapat terjadi apabila orang tua mampu memberikan pengawasan, penegasan, serta pendekatan kepada anak terhadap *gadget* dengan baik.

#### b). Dampak Negatif

Selain memiliki dampak positif, penggunaan *gadget* juga dapat berdampak negative bagi anak. Aneka aplikasi *gadget* yang berisi game, video yang mengandung sara, ataupun ajaran sesat sekalipun semua tersedia dan dalam jangkauan akses yang sangat mudah dan cepat dalam hitungan detik saja. Penggunaan *gadget* yang berlebihan (kecanduan), apalagi dengan akses konten yang tidak baik, seperti adegan kekerasan yang anak lihat dalam *game* dan film, serta pornografi, dipercaya mempengaruhi secara negative baik perilaku ataupun kemampuan anak.

## 2.7. Psikologi Perkembangan

### 2.7.1. Pengertian Psikologi Perkembangan

Psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi. Psikologi sendiri merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa inggris, yaitu “*psychologi*” berarti ilmu jiwa. Sejak zaman Yunani kuno, para filosof berusaha mempelajari jiwa, Hipocrates berpendapat jiwa adalah karakter, sedangkan Aristoteles mengartikan jiwa sebagai fungsi mengingat. Sementara itu, John Locke filosof inggris lainnya, beranggapan bahwa jiwa adalah “*kumpulan ide yang disatukan melalui asosiasi*” ( Sarwono,1992 )

Menurut Linda L. Davidoff ( 1991 ), Psikologi perkembangan adalah cabang psikologi yang mempelajari perubahan dan perkembangan struktur

jasmani, perilaku dan fungsi mental manusia, yang biasanya dimulai sejak terbentuknya makhluk itu melalui perubahan hingga menjelang mati.

Richard M. Lerner ( 1976 ) merumuskan psikologi perkembangan sebagai pengetahuan yang mempelajari perasamaan dan perbedaan fungsi – fungsi psikologis sepanjang hidup. Misalnya, mempelajari bagaimana proses berpikir pada anak – anak usia satu, dua atau lima tahun, memiliki persamaan atau perbedaan, atau bagaimana kepribadian seseorang berubah dan berkembang dari anak – anak, remaja sampai dewasa.

Definisi dapat disimpulkan bahwa psikologi perkembangan adalah cabang dari psikologi yang mempelajari secara sistematis perkembangan perilaku manusia secara ontogenetik, yaitu mempelajari proses – proses yang mendasari perubahan – perubahan yang terjadi di dalam diri, baik perubahan dalam struktur jasmani, perilaku, maupun fungsi mental manusia sepanjang rentang hidupnya, yang biasanya dimulai sejak konsepsi hingga menjelang mati.

### **2.7.2. Tujuan Psikologi Perkembangan**

Menurut Mussen, Conger dan Kagan ( 1969 ), dewasa ini psikologi perkembangan lebih menitik beratkan pada usaha – usaha mengetahui sebab – sebab yang melandasi terjadinya pertumbuhan dan perkembangan manusia, sehingga menimbulkan perubahan – perubahan. Oleh sebab itu tujuan komunikasi psikologi perkembangan meliputi :

- a. Memberikan, mengukur dan menerangkan perubahan dalam tingkah laku serta kemampuan yang sedang berkembang sesuai dengan tingkat

umur dan yang mempunyai ciri – ciri universal dalam arti yang berlaku bagi anak – anak di mana saja dan dalam lingkungan sosial-budaya mana saja.

- b. Mempelajari perbedaan – perbedaan yang bersifat pribadi pada tahapan atau masa perkembangan tertentu
- c. Mempelajari tingkah laku anak pada lingkungan tertentu yang menimbulkan reaksi yang berbeda
- d. Mempelajari penyimpangan dari tingkah laku yang dialami seseorang, seperti kenakalan – kenakalan, kelainan – kelainan dalam fungsional inteletknya, dan lain – lain.

### **2.7.3. Manfaat Psikologi Perkembangan**

Bahwa psikologi perkembangan adalah ilmu yang mempelajari tentang perkembangan tingkah laku manusia. Oleh sebab itu menurut Seifert dan Hoffnung ( 1994 ), pengetahuan tentang perkembangan manusia sangat bermanfaat dalam empat hal, yaitu :

- a. Pengetahuan tentang perkembangan dapat memberikan harapan yang realistis terhadap anak dan remaja. Pengetahuan tentang anak yang diberikan psikologi perkembangan hanyalah rata – rata ini dapat membantu untuk mengetahui apa yang diharapkan dari kekhasan masing –masing anak secara pribadi
- b. Pengetahuan tentang perkembangan dapat membantu dalam memberikan respons yang tepat terhadap perilaku anak. Psikologi perkembangan dapat membantu menjawab pertanyaan – pertanyaan

yang berkaitan dengan arti dan sumber pola pikir, perasaan dan tingkah laku anak.

- c. Pengetahuan tentang perkembangan dapat membantu kita mengenal kapan perkembangan normal yang sesungguhnya dimulai.
- d. Studi perkembangan dapat membantu kita memahami diri sendiri. Psikologi perkembangan akan memberikan wawasan dan pemahaman sejarah hidup kita sendiri.

#### **2.7.4. Pengertian Perkembangan Sosial**

Perkembangan sosial merupakan pencapaian seseorang kematangan seseorang dalam hubungan sosial. Hal ini dapat diartikan pula sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta membaur menjadi satu kesatuan dan saling bekerja sama. Sedangkan Hurlock (11) berpendapat bahwa perkembangan sosial merupakan kondisi kemampuan seseorang dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Terdapat beberapa proses yang harus dilakukan agar menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) dengan baik, diantaranya yaitu belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial.

Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu

menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya. Ahmadi (2005) menjelaskan terdapat empat tingkatan perkembangan sosial anak, yaitu :

a). Tingkatan Pertama

Sejak dimulai umur 3 bulan, anak mulai menunjukkan reaksi positif terhadap orang lain, seperti halnya tertawa mendengar suara orang lain.

b). Tingkatan Kedua

Kemampuan anak dalam menunjukkan rasa senang atau pun sedih akan suatu hal yang dapat dilihat dari ekspresi wajahnya dan hal tersebut dapat di praktikan berulang – ulang

c). Tingkatan ketiga

Jika anak lebih dari umur  $\pm 2$  tahun, mulai timbul perasaan simpati (rasa setuju) dan atau rasa antipati (rasa tidak setuju) kepada orang lain, baik yang sudah dikenalnya atau belum.

d). Tingkatan Keempat

Setelah anak berusia 3 tahun awal, anak akan mulai menyadari akan pergaulannya dengan anggota keluarga, anak timbul keinginan untuk ikut campur kegiatan yang dilakukan oleh keluarganya. Dan pada usia 4 tahun, anak makin senang bergaul dengan anak lain terutama teman yang usianya sebaya. Anak cenderung bermain dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anak, karena apabila semakin banyak sahabat atau teman dalam kelompok dapat memicu perselisihan yang biasanya dapat berdampak pertengkaran. Kemudian, pada usia

5-6 tahun ketika memasuki usia sekolah, anak lebih mudah diajak bermain dalam suatu kelompok. Ia juga mulai memilih teman bermainnya, baik itu tetangga yang sebelumnya sudah dia kenal atau teman sebayanya yang baru anak kenal.

#### **2.7.5. Bentuk – bentuk perkembangan sosial**

Susanto ( 2008 ) mengemukakan bahwa pada usia anak – anak mereka mulai bergaul atau berhubungan sosial baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya, maupun teman bermainnya, anak mulai mengembangkan bentuk – bentuk tingkah laku sosial seperti berikut :

a) **Pembangkangan**

Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi yang di tunjukkan anak terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.

b) **Agresif**

Merupakan tindakan atau perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata – kata (verbal). Agresif ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap anak frustrasi.

c) **Berselisih atau bertengkar**

Hal ini terjadi apa bila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain.

d) **Menngoda atau mengejek**

Merupakan sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata – kata ejekkan) sehingga menimbulkan reaksi marah.

e) Persaingan

Merupakan salah satu keinginan anak untuk dapat atau mampu melebihi orang lain.

f) Simpati

Merupakan sikap emosional yang mendorong anak untuk menaruh perhatian terhadap orang lain. Mau mendekati atau bekerja sama baik dengan teman sebayanya. Sedangkan Piaget (2002) berpendapat bahwa bentuk – bentuk nyata dari perkembangan sosial anak :

a) Usia 4 tahun

Perkembangan sosial anak usia 4 tahun seharusnya adalah ;

- (1) Sangat antusias terhadap suatu hal atau kegiatan
- (2) Suka bekerja dengan teman 2 atau 3 yang mereka anggap sudah dekat.
- (3) Dapat membereskan alat permainannya
- (4) Selalu bersikap ingin menarik perhatian demi mendapatkan pujian.

b) Usia 5 tahun

Perkembangan sosial anak usia 5 tahun adalah:

- (1) Segan terlalu lama di rumah

- (2) Ingin disuru,penurut suka membantu
- (3) Senang pergi sekolah
- (4) Gembira bila pergi dan pulang sekolah
- (5) Terkadang malu dan sukar untuk berbicara
- (6) Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain.

c) Usia 6 tahun

Perkembangan sosial anak usia 6 tahun yang seharusnya adalah:

- (1) Mulai lepas dari sang ibu
- (2) Menjadi pusatnya sendiri
- (3) Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling benar dan mau menang
- (4) Antusiasme yang implusif dan kegembiraan yang meluap – luap menular keteman.

## **2.8. Anak Dibawah Umur**

### **2.8.1. Pengertian anak dibawah umur**

suatu kondisi fisik dan psikologis yang masih di bawah standart didasarkan pada usia maupun perkembangan sesuai dengan tahap – tahap perkembangan yang umum. Ciri – ciri anak dibawah umur beberapa ciri anak di bawah umur yaitu : belum memiliki pemahaman atau penalaran yang pasti, usia di bawah 11 tahun, masih memiliki ketergantungan kepada orang lain. Ada proses atau tahapan-tahapan yang harus dilaluinya, yang didalamnya diperlukan

stimulus dari lingkungannya untuk mendukung perkembangannya secara optimal. Untuk itulah orang tua, guru, masyarakat bahkan pemerintah harus mengetahui hakikat anak terlebih dahulu sebelum memberikan stimulus pada mereka, sehingga stimulus atau dukungan yang diberikan pada mereka tidak hanya dapat mengoptimalkan perkembangan anak di setiap aspek perkembangan namun akan berdampak positif bagi diri dan lingkungan anak.

Jean Piaget (1896 – 1980) mengidentifikasi perkembangan individu dalam empat tahap :

1. Usia 0 – 2 tahun dikenal dengan tahap *SensoriMotor*. Pada masa ini perkembangan tertuju pada gerak refleks sebagai bukti adanya kemampuan menyadari ada sesuatu di dekatnya
2. Usia 2 – 7 tahun dikenal dengan tahap praoperasional. Pada masa ini muncul ciri yang disebut dengan egosentris, yaitu kemampuan mengasosiasi sesuatu dengan dirinya.
3. Usia 7 – 18 tahun dikenal dengan tahap operasional konkret. Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk mengenali hierarki.
4. Usia 18 tahun ke atas dikenal dengan tahap formal operasional. Pada masa ini terbentuk kemampuan berpikir proposional dan berpikir dedutif.

## **2.9. Pembentukan Karakter**

### **2.9.1. Pengertian karakter**

Karakter menurut Foerster (Sutarjo Adisusilo 2014: 77) adalah sesuatu yang mengklasifikasikan seorang pribadi. Karakter menjadi identitas, menjadi ciri, menjadi sifat yang tetap, yang mengatasi pengalaman yang selalu berubah. Jadi karakter adalah seperangkat nilai yang telah menjadi kebiasaan hidup sehingga menjadi sifat tetap dalam diri seseorang, misalnya kerja keras, pantang menyerah, jujur, sederhana, dan lain – lain. Dalam pengertian karakter dan watak juga sulit dibedakan. Di dalam watak terdapat sikap, sifat dan tempramen yang ketiganya merupakan komponen – komponen watak. Seperti Pedjawijana (Purwanto, 1990 :145) yang menamakan kedua istilah ini. Ia mengemukakan bahwa “watak atau karakter aku yang ternyata dalam tindakannya terlibat dalam situasi, jadi memang dibawah pengaruh dari pihak bakat, tempramen, keadaan tubuh, dan lain sebagainya.

Watak adalah struktur batin manusia yang tampak dalam kelakuan dan perbuatan, yang tertentu dan tetap”. Dengan mengetahui adanya karakter (watak, sifat, tabiat, ataupun perangai) seseorang dapat memperkirakan reaksi – reaksi dirinya terhadap berbagai fenomena yang muncul dalam dirinya atau hubungannya dengan orang lain. Pengertian karakter sering di kaitkan dengan pengertian moral dan budi pekerti.

Dalam bahasa Indonesia kata moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib batin atau tata tertib hati atau tata tertib hati nurani menjadi bimbingan tingkah laku batin dalam hidup (Muslich, 2011:74).

Dengan karakter itulah kualitas seorang pribadi diukur sedangkan tujuan pendidikan karakter adalah terwujudnya kesatuan esensial si subjek dengan perilaku dan sikap / nilai hidup yang dimilikinya. Jadi, pendidikan karakter dapat dilakukan dengan pendidikan nilai pada diri seseorang.

(Sutarjo Adisusilo, 2014:76) Berbicara soal karakter, maka perlu disimak apa yang ada dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pada pasal 3, yang menyebutkan: “ Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa” Dalam UU ini secara jelas ada kata “ Karakter”, kendati tidak ada penjelasan lebih lanjut tentang apa yang dimaksud dengan karakter, sehingga menimbulkan berbagai tafsiran tentang maksud dari kata tersebut.

Karakter sendiri pada dasarnya harus disesuaikan dengan kondisi sosial, nilai moral, dan berbagai nilai – nilai yang khas yang pada sebuah daerah.

(Darmayati Zuchdi 2008:39) memaknai watak ( karakter ) sebagai seperangkat sifat – sifat yang selalu dikagumi sebagai tanda – tanda kebaikan, kebijakan, dan kematangan moral seseorang. Terminologi pendidikan moral dalam dua dekade terakhir secara umum digunakan untuk menjelaskan pendidikan isu – isu etika. Setelah itu nilai – nilai pendidikan lebih umum pengajaran etika dalam pendidikan moral lebih cenderung pada penyampaian nilai – nilai yang salah. Sedangkan penerapan nilai – nilai itu dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat tidak mendapat porsi yang memadai. Keyakinan siswa dari bermoral

dan tidak bermoral, yaitu keyakinan mengenai mana yang benar dan mana yang salah, mempengaruhi perilaku mereka.

### **2.9.2. Tujuan pembangunan karakter**

Pembangunan karakter menurut Mulyasa bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil yang mengarah pada pembentukan karakter seseorang secara utuh, terpadu dan seimbang. Sesuai dengan standart kompetensi. Melalui pembangunan karakter, seseorang diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai – nilai karakter sehingga terwujud dalam kehidupan sehari – hari.

### **2.9.3. Faktor – faktor Pembentukan Karakter**

Dalam Masnur Muslich dijelaskan bahwa karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan (*fitrah, nature*) dan lingkungan (*sosialisai pendidikan, nurture*). Potensi karakter yang baik sebelum dilahirkan, tetapi potensi – potensi tersebut harus dibina melalui sosialisai dan pendidikan sejak dini.

Karakter kita terbentuk begitu saja, tetapi terbentuk melalui beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu : faktor biologis dan faktor lingkungan.

#### **1) Faktor Biologis**

Faktor biologis yaitu faktor yang berasal dari dalam diri orang itu sendiri. Faktor ini berasal dari keturunan atau bawaan yang dibawak sejak lahir dan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang dimiliki salah satu dari keduanya.

## 2) Faktor Lingkungan

faktor lingkungan termasuknya adat istiadat peraturan yang berlaku dan bahasa yang digerakkan. Sejak anak sudah bergaul dengan orang di sekitarnya. Pertama dengan keluarga, keluarga memiliki posisi paling terdepan dalam memberikan pengaruh terhadap pembentukan karakter. Keluarga adalah lingkungan pertama yang membina dan mengembangkan pribadi anak. Pembinaan karakter dapat dilakukan dengan melalui pembiasaan dan contoh nyata.

### **2.9.4. Manusia yang Berkarakter**

Manusia berkarakter menurut Ngainun Naim, adalah manusia yang dalam perilaku dan segala hal yang berkaitan dengan aktivitas hidupnya sarat dengan nilai-nilai kebaikan. Manusia semacam ini bukan berarti tidak pernah melakukan kesalahan, tetapi selalu berusaha memperbaiki segala bentuk kesalahannya dan terus-menerus memperbaiki diri dari waktu ke waktu. Kriteria semacam ini memang masih terlalu abstrak dan general. Maka, ketikat diterjemahkan ke tataran aplikatif untuk mengetahui kerakteristiknya.

Maka setiap orang akan memiliki kriteria dan pandangan sendiri-sendiri, sesuai dengan latar belakang keilmuan dan landasan berpikirnya. Hal ini wajar karena memang tidak ada kriteria tunggal yang disepakati oleh semua orang. Karakter sendiri pada dasarnya harus disesuaikan dengan kondisi sosial, nilai moral, dan berbagai nilai-nilai yang khas yang ada pada sebuah daerah. Namun demikian, substansi nilainya bersifat universal dan berlaku sepanjang masa.

Misalnya, berbuat baik dengan tetangga adalah nilai yang sifatnya universal. Tetapi dalam tataran implementatif, berbuat baik dengan tetangga itu terapkan secara berbeda antara satu daerah dengan daerah yang lain. (Muslich, 2014:39)

Menurut Maslow, manusia yang berkualitas adalah manusia yang mampu mengaktualisasikan diri, yaitu manusia yang memiliki karakteristik, sebagai berikut: Dapat menerima dirinya, orang lain, dan lingkungan sekitar. Berpandangan realistik. Tidak bersikap pasrah (pasif). Berorientasi pada problem-problem eksternal. Mengapresiasi kebebasan dan kebutuhan akan spesialisasi. Berkepribadian independen dan bebas dan pengaruh orang lain. Mengapresiasi segala sesuatu secara progresif, tidak terjebak pada pola-pola baku. Integratif dan akomodatif terhadap semua kalangan hubungan dengan orang lain sangat kuat dan mendalam, bukan sekadar formalitas.

Arah dan norma demokratisnya diliputi oleh sikap toleran dan sensitivitasnya. Tidak mencampur adukkan antara sarana dan tujuan. Gemar mencipta, berkreasi, dan menemukan penemuan – penemuan

Dan lain skala besar. Menentang ketaatan dan kepatuhan buta terhadap budaya berjiwa riang secara filosofis. (Naim, 2012:60)

#### **2.9.5. Hubungan Latar Belakang Keluarga Dalam Pembentukan Karakter**

Hubungan dengan anggota keluarga, menjadi landasan sikap terhadap orang, benda, dan kehidupan secara umum. Mereka juga meletakkan landasan bagi pola penyesuaian dan belajar berfikir tentang diri mereka sebagaimana dilakukan oleh anggota keluarga mereka. Akibatnya, mereka menyesuaikan pada

kehidupan atas dasar landasan yang diletakkan ketika lingkungan untuk sebagian besar terbatas pada rumah (B.Hurlock, 2013: 205)

Tidak semua anggota kelompok keluarga mempunyai pengaruh yang sama pada anak. Besarnya pengaruh seseorang anggota keluarga tergantung sebagian besar pada hubungan emosional yang terdapat antara anak dan anggota keluarga itu.

Anak mengisap norma – norma pada anggota keluarga, baik ayah, ibu maupun kanak – kanaknya. Suasana keagamaan dalam keluarga akan berakibat anak tersebut berjiwa agama kebiasaan orang tua dan kanak – kanaknya berbuat asusila akan membentuk kepribadian susila pula.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Metode ialah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah – langkah sistematis. Sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan – peraturan suatu metode. Jadi, metode penelitian adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan – peraturan yang terdapat dalam penelitian. Ditinjau dari sudut filsafat, metodologi penelitian merupakan epistemologi penelitian yaitu yang menyangkut bagaimana kita mengadakan penelitian ( Usman, 2009 : 41 )

Pada bagian ini diuraikan secara rinci mengenai hal – hal yang berkaitan dengan kegiatan penelitian yang meliputi jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan atau narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

#### **3.2. Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang dan perilaku yang dapat diamati ( Moleong, 2014 : 4 )

Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, symbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, focus dan multimetode, bersifat alami dan

holistic, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Dari sisi lain dan cara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif ( Yusuf, 2014 : 329 )

Sedangkan Menurut Krik dan Millier ( Moleong, 2014 : 4 ) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

Berdasarkan metodologi kualitatif dikenal beberapa metode riset antara lain ( Krisyanono, 2006: 62 )

**a. *Metode Focus Group Discussion***

*Metode Focus Group Discussion* atau FGD ( kelompok diskusi terfokus ) adalah metode riset di mana periset memilih orang – orang yang di anggap mewakili sejumlah publik atau populasi yang berbeda.

FGD mungkin periset mendapatkan data yang lengkap dari responden yang biasanya di jadikan landasan suatu program. Pelaksanaan FGD juga relatif cepat, yang terlama adalah waktu rekrutmen responden. FGD juga memungkinkan periset lebih fleksibel dalam menentukan desain pertanyaan, sehingga bebas bertanya kepada responden sesuai tujuan riset.

### **b. Metode Wawancara Mendalam**

Metode wawancara mendalam adalah metode riset di mana periset melakukan kegiatan wawancara tatap muka secara mendalam dan terus – menerus untuk menggali informasi dari responden.

### **c. Metode Observasi**

Metode Observasi adalah metode di mana periset mengamati langsung objek yang diteliti. Observasi sering dipadukan dengan wawancara mendalam. Sering demi keberhasilannya, periset rela mengorbankan kehidupannya demi ilmunya.

### **d. Metode Studi Kasus**

Studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bias digunakan untuk meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis.

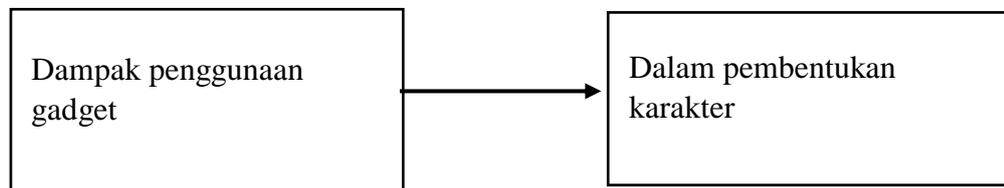
## **3.3. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep penelitian adalah hubungan antara konsep – konsep yang ingin diamati melalui penelitian yang dilakukan. Untuk memudahkan pendeskripsian terhadap masalah yang akan diteliti, penelitian akan menggambarkan masalah tersebut melalui kerangka konsep.

Teori terdiri dari proposisi - proposisi. Proposi adalah hubungan yang terbukti di antara berbagai variabel. Proposi ini biasanya dinyatakan dalam bentuk “*jika, maka*”. Salah satu teori agresi menyatakan bahwa jika individu

mengalami frustrasi, maka ia akan melakukan tindakan yang menimbulkan gangguan pada benda atau orang lain. (Ardial, 2014: 109)

Terkadang kebiasaan penggunaan teori dalam penelitian kuantitatif ikut memengaruhi pendekatan penelitian kualitatif. Pada hal penelitian kualitatif menggunakan pendekatan induktif. Dengan demikian, teori sesungguhnya adalah alat yang akan di uji kemudian dengan data dan instrument penelitiannya. Kebiasaan dan pengaruh itu terkadang membentuk stereotip teoretis terhadap penelitian kualitatif yaitu deskriptif kualitatif, dimana sesungguhnya tipe penelitian itu belum “benar-benar ” kualitatif atau masih banyak dipengaruhi oleh pandangan – pandangan deduktif kualitatif. (Bungin,2008: 27)



Tabel . 1

### 3.4. Definisi Konsep

Konsep merupakan abstraksi dari suatu penelitian. Konsep adalah unsur penelitian yang terpenting dan merupakan definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial ( Singarimbun, 2005:333 )

Konsep – konsep yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

- a. Dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.
- b. Penggunaan gadget adalah aktifitas menggunakan fitur – fitur yang ada pada gadget atau *smartphone* dalam rangka untuk bermain atau berkomunikasi.
- c. Durasi anak bermain gadget merupakan rentang waktu atau lamanya sesuatu hal yang dilakukan. Durasi pemakaian gadget pada anak dengan intensitas tinggi lebih dari 120 menit /hari dalam sekali pemakaiannya berkisar  $\pm 75$  menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali ( lebih dari 3 kali pemakaian ) pemakaian gadget durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan  $\pm 30$  menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Penggunaan gadget memang harus memiliki batasan – batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan gadget.
- d. Konten merupakan informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampain konten dapat dilakukan melalui berbagai medium seperti internet dan televisi. Konten yang selalu di akses dan dibuka oleh anak – anak dalam gadgetnya adalah bermain game dan menonton youtube.
- e. Gadget adalah sebuah benda ( alat atau barang elektronik ) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai inovasi atau barang baru.

- f. Anak dibawah umur adalah suatu kondisi fisik dan psikologis yang masih du bawah standart didasarkan pada usia maupun perkembangan sesuai dengan tahap – tahap perkembangan yang umum.
- g. Pembentukan karakter adalah sifat nyata yang berbeda yang di tunjukan oleh individu, sejumlah atribut observasi yang dapat di amati pada individu. Anak yang selalu bermain gadget dapat menurunkan konsetrasi dalam belajar dan penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Dan karakter mereka seperti akhlak dan budi pekerti. Akhlak pada dasarnya mengajarkan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan Tuhan Allah penciptanya, sekaligus bagaimana seseorang harus berhubungan dengan manusia. Budi pekerti adalah tingkah laku atau perbuatan yang sesuai dengan akal sehat, perbuatan yang sesuai dengan akal sehat itu yang sesuai dengan nilai – nilai, moralitas, dan jika perbuatan itu menjadi kebiasaan dalam masyarakat maka akan menjadi tata krama. Lima jangkakaun nilai budi pekerti , yaitu sikap dan perilaku dalam hubungan: (1) dengan Tuhan, (2) dengan diri sendiri, (3) dengan keluarga, (4) dengan masyarakat, (5) serta dengan alam semesta.

### **3.5. Informan /Narasumber**

Moleong, (1989), Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian, jadi harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian dan harus suka rela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal. Menurut Sanafiah Faisal (1990) dalam Sugiyino (2008) dengan mengutip pendapat dari

Spreadley mengemukakan bahwa informan sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Subyek yang menguasai atau memahami medan aktifitas yang menjadi sasaran penelitian. Dalam hal ini biasanya ditandai oleh kemampuan memberikan informasi diluar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
- b. Subyek tergolong masih berkecimpung pada lingkungan dan kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.
- c. Subyek mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.

Penelitian mengenai dampak penggunaan gadget pada anak dibawah umur dalam pembentukan karakter memerlukan yang berkaitan langsung dengan masalah yang di teliti untuk memperoleh data dan informasi yang akurat. Narasumber yang di maksud adalah Orang Tua anak / Wali anak.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dan informasi yang di butuhkan dalam penelitian kualitatif ini adalah kata – kata dan tindakan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

- a. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dimana 2 oarang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi – informasi atau keterangan – keterangan yang di dapatkan oleh informan yang di wawancarai.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengamati apa saja yang dilakukan oleh anak – anak usia 4 – 8 tahun di jalan pembangunan 1 desa sekip, lubuk pakam yang menggunakan gadget.

c. Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan dengan mencari referensi atau literatur – literatur yang berasal dari jurnal, keterangan, laporan maupun buku – buku penunjang penelitian.

### 3.7. Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen ( Moleong, 2014: 248 ) analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah – milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, apa yang dipelajari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Di pihak lain analisis data kualitatif menurut Seiddel ( Moleong, 2014: 248 )

Proses berjalan sebagai berikut :

- a. Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap ditelusuri.
- b. Mengumpulkan, memilah – milah, mengklarifikasikan, mengintensitaskan, membuat ikhtisar dan membuat indeksny.

- c. Berpikir, dengan membuat jalan agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan – hubungan, dan membuat temuan – temuan umum.

Penelitian kualitatif ialah penelitian riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis serta lebih menonjolkan proses dan makna. Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya .

Riset penelitian ini menggunakan metode wawancara mendalam (*Depth Interviews*) yang didalamnya terdapat kegiatan wawancara tatap muka secara terus- menerus untuk menggali informasi dari responden.

### **3.8. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

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

Penelitian mengenai dampak penggunaan gadget pada anak dibawah umur dalam pembentukan karakter dilakukan di Jalan. Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam pada anak yang berusia 4 – 8 tahun yang selalu memainkan gadget.

Dan waktu penelitan dilakukan pada akhir bulan februari 2018.

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan menguraikan data dari hasil penelitian yang dilakukan tentang

“Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dibawah Umur Dalam Pembentukan Karakter (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Anak Di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam)”.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi yang dilaksanakan mulai tanggal 5 / 8 maret 2018 di lingkungan Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam.

#### **4.1. Deskriptif Identitas Responden**

Pada penelitian ini data yang diperoleh dengan cara wawancara kepada seluruh informan yaitu orang tua yang memiliki anak usia 4 – 8 tahun yang intens memainkan gadget yang berjumlah 5 orang. Untuk mengukur identitas responden dalam penelitian ini, peneliti perlu melihat identitas responden dalam penelitian ini dalam deskripsi nama orang tua, nama anak dan usia anak.

**Tabel 1.2 Data Informan Orang Tua anak Yang Diteliti**

No	Nama Ibu	Nama Ayah	Nama Anak	Usia anak	Keterangan
1	Leli	Irwansyah	Fadli Ibrahimsyah	8 tahun	Anak ke 2
	Dewani	Putra	Maher Nabawisyah	5 tahun	Anak ke 3
2	Juli	Dadang	Arda wahyudi	5 tahun	Anak ke 1
	Irmayani	Wahyudi	Alfariza wahyudi	5 tahun	Anak ke 2
3	Ruri	Ahmad Zikri	Khumaira Syahira	8 tahun	Anak ke 1
	Tania		Rivana Syahira	6 tahun	Anak ke 2
4	Risma	Joni Ariansyah	Rama Ariansyah	7 tahun	Anak ke 3
5	Ayu Dwi	Arifin Huda	Azka Putra Huda	5 tahun	Anak ke 1

Sumber : Dokumen Wawancara

Dari tabel 1.2 keseluruhan informan berjumlah 5 orang yang memiliki anak usia 4 – 8 tahun yang dipilih secara intens memainkan gadget untuk di wawancarai oleh peneliti.

## 4.2. Wawancara Informan

### A. Wawancara 1

Peneliti: Apa ibu/bapak membatasi atau memberikan durasi pada anak dalam menggunakan gadget ?

Informan 1: Saya sangat membatasi anak setiap menggunakan gadget, anak saya hanya boleh bermain gadget pada akhir pekan saja, dan saya pun akan memberikan batasan waktu atau durasi pada anak saya ketika anak saya sedang asik bermain gadget. Kalau tidak diberi batas waktu mereka akan lupa pada tanggung jawab sekolahnya.

Informan 2: Saya sangat membatasi dan memberikan durasi waktu pada anak saya ketika ia ingin menggunakan gadget nya. Batasan waktu itu penting agar anak tidak menjadi kecanduan kepada gadgetnya.

Informan 3: Saya begitu membatasi dan terkadang saya meberikan durasi anak untuk bermain gadget.

Informan 4: Saya tidak terlalu membatasi anak saya dalam memainkan gadget karena saya tahu bahwa anak saya tipe anak yang mudah bosan dalam bermain. Jadi saya tidak terlalu membatasinya.

Informan 5: Saya selalu membatasi anak saya dalam menggunakan gadget. Karena saya takut dengan tumbuh kembang anak saya dalam berpikir yang di akibatkan terlalu sering mainkan gadget.

## **B. Wawancara 2**

Peneliti: Bagaimana tindakan selanjutnya agar anak tidak terlalu sering menggunakan gadget ?

Informan 1: Harus ada pernjanjian dengan anak bahwa gadget hanya boleh digunakan ketika anak libur sekolah. Dan saya selalu memberi pemahaman bahwa terlalu sering memainkan gadget ada dampak kecil yang akan kamu dapat yaitu mata kamu akan menjadi rusak karena terlalu intens memainkan gadget.

Informan 2: Pernyataan informan kedua dalam wawancara kedua saya hanya sedikit memarahi ketika anak saya terlalu aktif memainkan gadget.

Informan 3: Pernyataan Informan ketiga saya akan menyembunyikan gadget yang ada dirumah agar anak saya setiap pulang sekolah tidak langsung memainkan gadgetnya.

Informan 4: Pernyataan Infoman keempat memberikan arahan ketika anak saya terlalu sering menggunakna gadget, dan sedikit memarahinya.

Informan 5: Pernyataan informan kelima terkadang saya akan memarahinya karena gadget yang ia mainkan membuat ia jadi tidak terlalu fokus belajar apa bila guru disekolah memberinya tugas rumah maka konsentrasinya akan menurun kalau dibiarkan terus memainkan gadget.

### C. Wawancara 3

Peneliti: Bagaimana mengawasi anak dalam menggunakan gadget ?

Informan 1: Pengawasan mungkin tidak terlalu saya orang tua yang bekerja baik suami maupun saya sendiri sebagai ibu rumah tangga yang bekerja juga diluar jadi saya tidak terlalu sering mengawasi anak saya dalam memainkan gadget.

Informan 2: Pernyataan informan kedua dalam wawancara ketiga bahwa informan juga seorang pekerja yang dimana ia tidak terlalu sering mengawasi anak dalam menggunakan gadget.

Informan 3: Pernyataan informan ketiga bahwa ia selalu mendampingi ketika anak bermain gadget. Karena gadget tidak selalu membawa pengaruh baik buat anak gadget juga bisa membawah pengaruh buat perilaku anak jika dalam penggunaannya tanpa pengawasan

Informan 4: Pernyataan informan keempat saya tidak terlalu mengawasi anak saya dalam ketika bermain gadget karena saya seorang pekerja. Yang dimana anak saya diasuh oleh kakak asuh.

Informan 5: Pernyataan informan kelima bahwa tidak selalu mendampingi anaknya ketika anak memainkan gadget. Karena ia percaya bahwa anak tersebut hanya menonton kartun dari youtube

#### D. Wawancara 4

Peneliti : Apakah bapak / ibu tahu apa yang dilakukan anak dalam menggunakan gadget ?

Informan 1: Saya mengetahui apa saja yang dilakukan anak saya, anak saya lebih sering menonton youtube dan bermain game di gadget seperti *handphone* walau game itu tidak online. Terkadang pun anak saya bermain game dan menonton youtube di laptop. Konten yang selalu ditonton anak saya di *youtube* yaitu kartun animasi seperti upin ipin dan boboboi itu yang selalu anak saya tonton di *youtube*.

Informan 2: Saya tahu anak saya seperti anak pada umumnya yang selalu membuka *youtube* dan melihat suguhan konten anak – anak seperti marsha and the bear dan upin – ipin. Sesekali pun anak saya bermain game yang telah terinstal di *handphone*.

Informan 3: Saya tahu apa saja yang dilakukan anak saya, terkadang anak saya hanya bermain game. Tapi anak saya memang lebih intens bermain game dari pada menonton tontonan yang ada di *youtube*. Anak saya seperti tidak tertarik untuk menonton ia lebih asik dengan game yang ada di gadgetnya.

Informan 4: Anak saya lebih sering menonton *youtube* yang saya tahu anak saya selalu menonton konten yang saya lihat seperti ada perang dan tembak – tembakan begitu juga ketika ia asik bermain game. Game yang selalu ia mainkan seperti game perang dan tembak – tembakan

Informan 5: Anak saya lebih sering menonton *youtube* dan anak saya lebih senang tentang konten islami seperti lagu – lagu islami, seperti tentang belajar asmaul husna. Karena ia disekolahnya ada diajarkan seperti itu jadi ia mengaplikasikannya dirumah.

#### **E. Wawancara 5**

Peneliti: Apakah ada perubahan karakter pada anak bapak / ibu karena terlalu sering memainkan gadget ?

Informan 1: Perubahan pada anak saya ada positif dan negatif. Bagi anak saya yang berumur 8 tahun gadget bisa membantu ia mengerjakan tugas dari sekolah tidak jarang sekolah sekarang akan menyuruh siswanya untuk mencari suatu melalui internet itu sisi positifnya, kalau sisi negatifnya anak saya jadi lupa waktu dan lupa akan tanggung jawabnya dan anak saya ini jadi sedikit pemaarah apabila saya melarang anak saya untuk berhenti bermain gadget karena hanya saya ijin untuk mengerjakan tugas tetapi anak saya bisa tanpa sadar langsung menonton

*youtube*. Itu perubahan yang terjadi pada anak saya yang berusia 8 tahun. Sedangkan untuk anak saya yang berumur 5 tahun ia juga bisa belajar tentang ilmu agama melalui *youtube* walau ia lebih sering menonton kartun. Tapi pada kedua anak saya itu perubahan yang sangat signifikan itu tidak ada, perubahan perilaku dari yang baik menjadi buruk itu tidak. Ada pun perubahan pada anak saya yang berumur 5 tahun contohnya pada tayangan *upin&ipin* dimana ada dialog “betul....betullll....betullll...” anak saya yang berumur 5 tahun selalu mengikuti dialog *upin&ipin* tersebut.

Informan 2: Walau anak saya ada batasan saat bermain gadget namun saya rasa ada perubahan perilaku pada anak saya dan saya rasa juga ada perubahan karakter. Dimana anak saya jadi pemalas terutama malas dalam belajar.

Informan 3: Untuk kedua anak saya sejauh ini tidak ada perubahan. Ada pun perubahan seperti ia jadi malas belajar. Menurut saya itu masih bisa saya atasi dan saya bimbing. Tetapi seperti perubahan sikap dan perilaku itu tidak ada pada anak saya.

Informan 4: Perubahan pada anak saya ada, seperti ia malas sekolah, malas belajar, bahkan ia malas berinteraksi sosial pada

teman – teman dilingkungannya bahkan anak saya asik dengan gadget yang ia miliki. Karakter anak saya jadi seperti seorang tempramental, segala sesuatu yang ia inginkan harus terpenuhi bahkan ia akan merontah – rontah dan membanting sesuatu yang ada didekatnya ketika apa yang ia inginkan tidak terpenuhi.

Informan 5 : Untuk saat ini tidak ada perubahan dalam perilaku dan karakter pada anak saya. Selagi apa yang saya berikan tontonan bisa menjadi tuntunan.

#### **F. Wawancara 6**

Peneliti: Apakah ibu / bapak tahu dampak anak terlalu sering memainkan gadget ?

Informan 1: Dampak dari penggunaan gadget itu sangat amat mengkhawatirkan bagi anak yang masih harus berkembang dan belum tahu memilih mana yang baik dan mana yang buruk. Gadget terutama handphone sangat gampang di jumpai bahkan sudah seperti kebutuhan bagi masyarakat jaman sekarang. Anak usia dini sudah tahu cara mengoperasikan gadget tersebut. Jadi gadget bagi anak itu sangat buruk, buat daya ingatnya,

pola berpikirnya dan bahkan anak susah untuk berinteraksi sosial.

Informan 2: Gadget ada dampak positif dan negatif tetapi gadget Lebih sangat menonjolkan dampak negatif bagi anak yang selalu bermain gadget apa lagi bermain gadget tanpa adanya pengawasan orang tua.

Informan 3: Setahu saya gadget banyak dampak negatifnya buat anak – anak yang masih dibawah umur. Akan merusak perkembangan anak tersebut. Gadget bisa membawak dampak buruk buat perilaku anak.

Informan 4: Saya kurang tahu tentang dampak dari penggunaan gadget. Yang saya tahu gadget bagus buat anak dia jadi tahu tentang menggunakan gadget dan anak tidak ketinggalan jaman.

Informan 5: Gadget contohnya seperti handphone itu memiliki radiasi yang sangat kuat, bisa merusak jaringan – jaringan otak anak. Bahkan anak bisa berkurang daya tangkapnya karena terlalu sering menggunakan gadget.

#### **G. Wawancara 7**

Peneliti: Apakah menurut bapak/ibu ketika anak menangis memberi tontonan pada gadget itu suatu solusi agar anak menjadi diam ?

- Informan 1: Menurut saya memberikan tontonan pada anak yang menangis bukan suatu solusi, itu bisa menjadi suatu boomerang buat orang tua. Karena itu akan menjadi senjata agar ia akan selalu menonton dan bermain gadget dan dengan cara menangis terlebih dahulu ia akan mendapat kan itu.
- Informan 2: Saya tidak setuju dengan cara memberi tontonan untuk mendiamkan anak yang menangis, karena gadget dan tidak sepenuhnya memberi dampak baik buat anak. Apalagi anak disuguhi tontonan yang dimana mudah diakses sama anak ketika di youtube sudah ada cara sensor bicara. Dengan menyebutkan apa yang ingin kita tontonan tersebut akan muncul
- Informan 3: Menenangkan anak yang sedang menangis bukan dengan memberi tontonan yang ada pada gadget tetapi dengan cara memeluk dan menyangi nya. Cari tahu apa sebab anak menangis, kalau diberi tontonan anak akan menjadi kecanduan.
- Informan 4: Saya setuju tidak setuju tetapi terkadang anak sekarang ini lebih banyak menangis karena ia ingin memainkan gadget. Dan orang tua pun terkadang sudah tidak tahu bagaimana mendiamkan dan akhirnya memberikan anak

tersebut tontonan atau tidak di perbolehkan main game di gadget.

Informan 5: Saya rasa itu bukan suatu solusi. Bisa saja anak menangis dengan alasan lain cuma anak belum tahu cara mengungkapkan nya dan orang tua yang seharusnya lebih peka terhadap yang sedang dirasakan anak kenapa sehingga ia menangis tanpa henti.

#### **4.3. Hasil Pembahasan**

Hasil dari wawancara dan penelitian diatas bahwa dampak dari penggunaan gadget pada anak dibawah umur dalam pembentukan karakter di Jalan Pembangunan 1 Desa Sekip. Lubuk Pakam. Teknologi telah membentuk cara berfikir dan berperilaku individu dalam masyarakat. Teknologi telah mengarahkan manusia bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi lain kemajuan dan perkembangan teknologi khususnya alat komunikasi yaitu gadget pada akhirnya berpengaruh juga pada pola pikir anak dan perkembangan anak bahkan perubahan karakter pada anak dibawah umur. Dan dari hasil penelitian tentang batasan waktu atau durasi penggunaan gadget pada anak dibawah umur. Ada sebagian orang tua yang tidak memberikan batasan atau durasi waktu pada anak ketika anak sedang asik bermain game offline serta menonton *youtube* pada gadgetnya, orang tua seharusnya berhak memberikan peranan pada anak dalam membatasi waktu penggunaan dengan cara memberi pemahaman pada anak atau tidak orang tua memberi perjanjian pada anak serta ada juga orang tua yang memberi batasan waktu agar anak lebih menjadi fokus dalam belajar.

Hasil penelitian tentang dampak dari penggunaan gadget pada anak, bahkan ada sebagian orang tua sudah tahu dampak dari penggunaan gadget pada anak dibawah umur, masih saja memberikan anak tersebut gadget dengan bebas tanpa adanya batasan waktu atau durasi bermain gadget. Anak dibawah umur perlu batasan waktu saat anak bermain gadget karena kalau tidak ada batasan anak akan menjadi sosok pemalasan dan akan menjadi candu dalam bermain gadget.

Dan dimana anak tersebut masih harus lebih banyak berinteraksi pada orang tua bukan pada gadget yang hanya bisa merusak perkembangan anak dibawah umur. Gadget sendiri memiliki dampak positif walau lebih cenderung dampak negatif pada gadget tersebut. Dampak positif pada gadget itu sendiri yaitu, memudahkan untuk berinteraksi dengan anak ketika anak sedang jauh, mempersingkat jarak dan waktu karena dalam era perkembangan gadget yang canggih didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, mempermudah anak untuk mendapatkan edukasi pendidikan yang belum diberikan di sekolah sedangkan dampak negatif pada gadget yaitu membuat anak lupa waktu ketika ia asik memainkan gadgetnya, aplikasi yang ada didalam gadgetnya membuat anak lebih mementingkan dirinya sendiri bahkan tidak menganggap orang yang mengajak mereka ngobrol, anak akan menjadi kecanduan dalam bermain gadget terutama ketika anak sudah kecanduan bermain game pada gadgetnya dan gadget memudahkan mereka untuk mengakses situs yang tidak selayaknya diakses berbagai hal yang mudah diakses adalah video kekerasan dan berbentuk pornografi, anak akan mendapatkan dampak negatif dari apa yang anak tonton seperti anak seringkali tidak mengontrol kata – katanya, mereka menggunakan

kata – kata kasar, mengejek, serta sering kali anak akan mncemooh teman sebaya mereka karena pengaruh media sosial yang ada di gadget mereka.

Pengawasan orang tua pun sangat penting ketika anak bermain gadget, karena anak belum dapat memilih mana baik dan buruk. Orang tua wajib mengawasi dan memberi pemahaman pada anak saat anak bermain gadget. Agar anak juga dapat pemahaman dari orang tua tentang gadget yang anak gunakan dan tentang aplikasi yang dibuka oleh anak contohnya seperti menonton *youtube* ketika anak menonton *youtube* orang tua wajib disamping anak dan mendampingi anak karena konten yang tersedia di *youtube* bukan hanya untuk tontonan anak saja. Tetapi disitu terkadang juga tersedia tontonan yang dimana semestinya anak tidak wajib menontonnya, seperti ada tontonan berunsur pornografi sementara anak belum dapat pemahaman tentang pornografi itu akan bertampak buruk bagi perkembangnya ketika anak tersebut melihat tayangan itu. Jadi anak harus ada pengawasa ketika anak bermain dan menggunakan gadget .

Orang tua juga harus tahu apakah tontonan anak dan game yang anak mainkan ada dampak edukasi atau tidak, kalau tidak orang tua wajib memberi pemahaman agar anak tidak terpengaruh dan terjadi perubahan karakter pada diri anak. Hasil dari penelitian tentang perubahan karakter peneliti mendapti anak yang karakternya berubah dikarenakan terlalu sering menonton tontonan yang yang ada unsur kekerasan sementara anak menonton tonton tersebut tanpa adanya pengawasan orang tua. Tontonan atau game yang selalu ia mainkan dapat merubah karakter anak dari yang awal nya baik bisa menjadi buruk. Perubahan karakter tidak begitu cepat perubahan karakter perlahan – lahan. Bahkan anak

tersebut kini menjadi anak yang sangat agresif dan pemarah juga malas dalam belajar. Apabila orang tuanya tidak mengizinkan ia untuk bermain game atau pun menonton *youtube* dengan gadgetnya anak tersebut akan marah bahkan setaip benda yang ada disekitarnya akan di hancurkan. Perubahan anak tersebut sangat amat dirasakan oleh orang tua nya anak jadi pemalas, pemarah dan agresif bahkan nilai akademis anak pun ikut menurun akibat anak yang tidak terlalu fokus dalam menangkap materi pembelajaran.

Perubahan pembentukan karakter tersebut di karenakan orang tua yang tidak mebatasi anak dalam menggunakan gadget. Dan ada juga hasil dari penelitian anak yang selalu bermain gadget untuk edukasi pendidikan dan ketika ia memainkan gadget dengan adanya pengawasan maupun dampingan orang tua anak itu kini menjadi anak yang pintar dimana gadget yang ia gunakan untuk edukasi pendidikan dan berdampak positif bagi anak tersebut anak tersebut ada pembentukan karakter ketika anak tersebut selalu menonton tayangan di *youtube* yang berkonten pendidikan islmai mau pun pendidikan umum anak tersebut menonton dengan adanya pengawasan orang tua. Gadget pun bukan solusi baik untuk mendiamkan anak ketika anak sedang menangis, gadget hanya bisa membuat anak tenang hanya sesaat. Anak lebih butuh perhatian orang tua ketika anak menangis gadget hanya bisa merusak karakter anak ketika anak tidak ada pemahaman dari orang tua. Anak harus lebih sering berinteraksi sosial, anak yang selalu memainkan gadget susah dalam berinteraksi sosial dilingkungan. Anak dilingkungan tersebut terlalu susah untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. Lebih mengurung diri untuk bermain game di gadget yang ia miliki.

Sementara orang tua memiliki gambaran masa depan tentang anaknya agar anak tersebut dapat menjadi anak yang berprestasi sementara anak tersebut kurang akan interaksi sosial dan bahkan ada yang berubah karakter akibat gadget karakter anak tersebut menjadi temperamental dan termasuk anak yang jahat terhadap teman sebayanya.

Maka dari itu orang tua wajib mengawasi anak yang masih dibawah umur dalam menggunakan *gadget* mau itu untuk menonton atau pun bermain game. Orang tua juga harus membatasi anak dalam bermain gadget. Orang tua juga harus tahu durasi dari penggunaan gadget untuk anak yang masih dibawah pengawasan orang tua. Karena gadget akan berdampak buruk bagi anak ketika anak selalu bermain gadget dan akan ada perubahan pembentukan karakter serta perubahan pola perilaku pada anak. Anak tidak akan mudah berinteraksi sosial pada lingkungan sekitar karena dampak dari seringnya bermain gadget.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan uraian – uraian yang telah dikemukakan pada bab – bab sebelumnya, serta hasil analisis data maka kesimpulan dari penelitian yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dibawah Umur Dalam Pembentukan Karakter.

1. Penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton animasi atau kartun serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam.
2. Intensitas dan batasan waktu bermain anak serta aplikasi apa saja yang dibuka oleh anak ketika anak memainkan gadget tersebut. Sebaiknya anak dibatasi waktu ketika menggunakan gadget.
3. Dampak dari penggunaan gadget bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan dari orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak dibawah umur.
4. Dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget cenderung banyak dirasakan oleh orang tua untuk anak dibawah umur gadget juga dapat memberikan edukasi pendidikan. Dampak Negatif anak cenderung jadi pemalas dan terkadang juga tidak dipungkiri anak jadi lupa waktu, sulit bergaul karena terlalu banyak bermain gadget terutama bermain game akhirnya otak anak – anak tersebut sulit berkembang.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian, penulis ingin memberikan saran antara lain:

1. Orang tua harus lebih intens dalam mengawasi anak dibawah umur ketika memainkan gadget dan orang tua harus tahu mana yang akan berdampak buruk bagi perkembangan anak.
2. Penulis berharap sebaiknya orang tua jangan sembarangan membelikan atau mengasih gadget buat anak ketika anak tersebut masih dibawah 15 tahun. Karena mereka belum dapat memanimalisir mana yang berdampak negatif dan positif.
3. Penulis berharap orang tua harus paham tentang dampak buruk penggunaan gadget pada anak dibawah umur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Bungin, Burhan. 2008. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Desmita. 2016. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya  
Jakarta : Kencana
- Effendi, Onong Uchjana. 2009. *Ilmu Komuniiasi, Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Rencaca Rosada Karya
- Harun, H. Rochajat dan Elvinaro Ardianto. 2012. *Komunikasi Pembangunan & Perubahan sosial: perspektif Dominan, Kaji Ulang, dan Teori Kritis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- J.R, Adisusilo Sutarjo. 2013. *Pembelajaran Nilai – Karakter : Konruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif ( Edisi Revisi )*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksar
- Majid, Abdul & Dian Andayani. 2012. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya

- Noegroho, Agoeng. 2010. *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha ilmu
- Syahra, R. 2006. *Informatika Sosial Peluang & Tantangan*. Bandung: Lipi
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Uno, B. Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, Husaini. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widjaja, H.A.W. 2010. *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zubaedi. 2012. *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan*.

**Sumber Lain :**

<http://chikgunya.wordpress.com/definisi-game>

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/konten>

<http://unmermadiun.ac.id/ejurnal/>

<http://www.dampakpenggunaangadget.co.id>

<http://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya>

<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/>

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### DATA PRIBADI

Nama : **Dhara Suci Dwi Lestari**  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tgl Lahir : Lubuk Pakam, 08 Januari 1997  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Status Perkawinan : Belum Kawin  
Agama : Islam  
Alamat Lengkap : Jalan. Pembangunan 1 Desa Sekip, Lubuk Pakam.  
Kab : Deli Serdang SUMUT  
No. Hp : 0822 7335 9123  
Email : dharasucidwi08@gmail.com

### PENDIDIKAN

1. 2002 – 2008 : SD 101927 Sekip Lubuk Pakam
2. 2008 – 2011 : SMP Negeri 3 Lubuk Pakam
3. 2011 – 2014 : SMK Negeri 1 Lubuk Pakam