

**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN
KOMUNIKASI SOSIAL PADA ANAK REMAJA
DI KECAMATAN PALU SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Pada Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuludin
Adab dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri (UIN)
Datokarama Palu*

Oleh:

**FATUR AGIL ALIF
NIM: 19.4.10.0060**

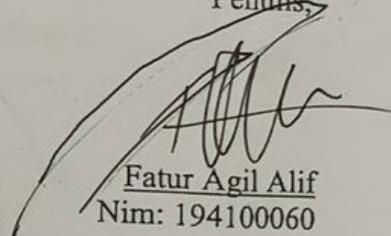
**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM (KPI)
FAKULTAS USHULUDIN ADAB DAN DAKWAH (FUAD)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja Di Kecamatan Palu Selatan” ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan duplikat, tiruan atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 16 Februari 2024 M
Palu, 06 Syaban 1445 H

Penulis,

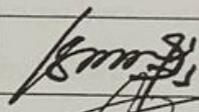
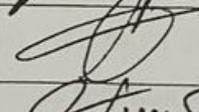
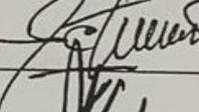
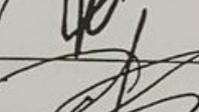
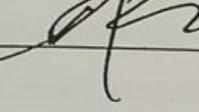


Fatur Agil Alif
Nim: 194100060

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara Fatur Agil Alif NIM: 194100060 dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 16 Februari 2024 M. Yang bertepatan dengan tanggal 06 Syaban 1445 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos) Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam dengan beberapa perbaikan.

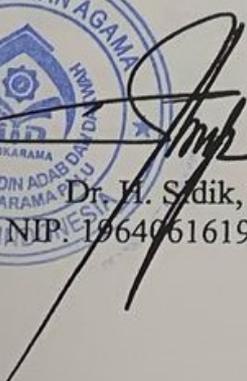
DEWAN PENGUJI

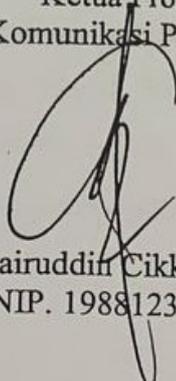
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Dr. Suraya Attamimi, S.Ag., M.Th.I	
Munaqasyah I	Taufik, S.Sos.I., M.S.I	
Munaqasyah II	Mursyidul Haq Firmansyah, M.Phil	
Pembimbing I	Prof. H. Nurdin, S.Pd, S.Sos, M.Com, Ph.D	
Pembimbing II	Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I.M.Pd.I	

MENGETAHUI :

Dekan Fakultas
Ushuluddin Adab dan Dakwah

Ketua Program Studi
Komunikasi Penyiaran Islam


Dr. H. Sidik, M.Ag
NIP. 196406161997031002


Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I.M.Pd.I
NIP. 198812302019031005

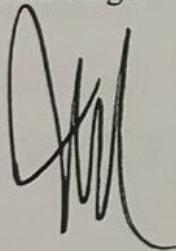


PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan” Oleh Mahasiswa Atas Nama Fatur Agil Alif NIM: 194100060, Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan dihadapan dewan penguji.

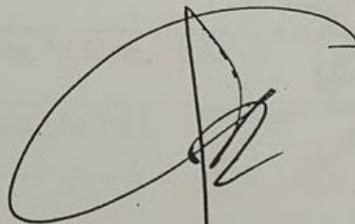
Palu, 16 Februari 2024 M
06 Syaban 1445 H

Pembimbing I



Prof. H. Nurdin, S.Pd, S.Sos, M.Com, Ph.D
NIP: 196903011999031005

Pembimbing II



Dr. Hairuddin Cikka, S.Kom.I.M.Pd.I
NIP: 198812302019031005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah swt karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan”. Shalawat serta salam junjungan kepada Nabi Besar Muhammad saw yang telah menyampaikan petunjuk dari Allah swt berupa ajaran agama islam yang sempurna dan satu-satunya karunia paling besar bagi seluruh alam semesta.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S.Sos) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri Daokarama Palu. Penulis menyadari bahwa dukungan, bantuan, serta doa yang diberikan oleh berbagai pihak sangat berarti hingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Dan penulis juga yakin bahwa tidak ada yang dapat menolong kecuali atas izin dan kehendak dari Allah swt. Sehingga dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimah kasih yang sebesar-besarnya baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Pertama-tama penulis ingin mengucapkan rasa terimah kasih yang ikhlas dan penuh hormat kepada kedua orang tua saya Ayahanda Ratno Makarama dan Ibunda Rahmawati Labanu yang sangat saya sayangi dan cintai, yang selalu mendoakan dan mensupport serta mendidik, hingga begitu banyak berkorban dalam hal pendidikan penulis sampai ke jenjang perguruan tinggi ini. Serta tak lupa pula rasa terimah kasih ini kepada saudara-saudara saya yaitu, Magfira Annisa Nofri Safira, Meydina Nurul Farahdila, Fandi Fikaldi Septiandi, Fiki Fikry Rizki Augusta, Nayla Alifia Oktazira yang selalu memberikan motivasi dan selalu meluangkan waktu dalam membantu penulis dalam segala hal.

2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S. Tahir M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, Bapak Prof. Dr. Hamka, S.Ag, M.Ag. Selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Prof. Dr. Hamlan, M.Ag. Selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Faisal Attamimi, S.Ag., M.Fil.I. Selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama beserta segenap unsur pimpinan yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam segala hal.
3. Bapak Dr. H. Sidik, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Bapak Dr. Suraya Attamimi, S.Ag, M.Th.I. Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Ibu Dr. Nurhayati A.R, S.Agm, M.Fil.I. Selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, serta Bapak Dr. Tamrin Talibe, S.Ag, M.A. Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Alumni, dan kerja sama.
4. Bapak Hairuddin Cikka, S.Kom.I, M.Pd.I. Selaku Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam dan Bapak Mursyidul Haq Firmansyah, M.Phil. Selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI).
5. Bapak Prof. H. Nurdin, S.Pd, S.Sos., M.Com, Ph.D. Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Hairuddin Cikka, S.Kom.I, M.Pd.I Selaku Dosen Pembimbing II yang begitu ikhlas dalam membimbing dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai harapan.
6. Bapak Dr. Saude, M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik yang dengan ikhlas dan selalu meluangkan waktunya dalam membantu penulis baik dalam pencarian judul maupun selama masa perkuliahan.
7. Bapak serta Ibu Dosen Fakultas Ushulluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang dengan sabar, ikhlas, serta tulus dalam memberikan ilmu pengetahuan dan nasehat kepada penulis selama perkuliahan.
8. Seluruh Staff Akademik dan Umum Fakultas Ushulluddin Adab dan Dakwah yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis selama masa perkuliahan.

9. Kepada Perpustakaan Univeritas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yaitu Bapak Rifai, S.E, M.M, dan para Staff perpustakaan yang telah memberikan pelayanan dan menyediakan buku-buku sebagai referensi sehingga memudahkan penulis dalam penyusunan skripsi.
 10. Bapak Suharman selaku Bapak Ketua RT/RW di Jalan Tanjung Tada Kecamatan Palu Selatan
 11. Teman-teman angkatan 2019 serta kakak-kakak senior Prodi Komunikasi Penyiaran Islam yang selalu memberikan semangat dan memberikan pengalaman penulis hingga dapat terselesaikan penelitian ini dengan baik.
 12. Untuk Nurmaida yang menjadi support system terbaik kerana selalu ada dan tak henti-hentinya memberikan semanga dan dukungan serta banyak membantu penulis dalam menyusun skripsi ini
 13. Sahabat-sahabat terbaik saya, Rajab, Rafli, Mei yang tentunya tak henti-hentinya mensupport, memberikan semangat, dan begitu banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan tepat waktu.
- Semoga seluruh dukungan, bantuan, serta doa yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal shaleh sehingga mendapatkan balasan kebaikan dan pahala dari Allah swt. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan didalam penyusunan skripsi ini sehingga apabila terdapat kesalahan, penulis mengharapkan koreksi, saran, serta kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Komunikas dan Penyiaran Islam (KPI).

Palu, 01 Februari 2024

Penulis,

Fatur Agil Alif

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Penegasan Istilah.....	6
E. Garis-Garis Besar Isi	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Kajian Teori.....	11
C. Kerangka Pemikiran	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	27
B. Lokasi Penelitian	27
C. Kehadiran Penelitian	28
D. Data dan Sumber Data	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	31
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Gambaran Umum Kecamatan Palu Selatan	35
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan	40
1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan.....	41
2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Remaja di Kecamatan Palu Selatan	45
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 0.1 : Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	38
Tabel 0.2 : Keagamaan Penduduk Kecamatan Palu Selatan.....	39
Tabel 0.3 : Sarana Pendidikan Kecamatan Palu Selatan.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 0.1 Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 0.2 Struktur Organisasi Kecamatan Palu Selatan.....	36
Gambar 0.3 Peta Administrasi Kecamatan Palu Selatan	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara

Lampiran 2 : Blanko Pengajuan Judul Skripsi

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 : Surat Balasan Izin Penelitian Kecamatan Palu Selatan

Lampiran 5 : Surat Keterangan Pembimbing

Lampiran 5 : Dokumentasi Wawancara

ABSTRAK

Nama : Fatur Agil Alif
NIM : 194100060
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja Di Kecamatan Palu Selatan

Skripsi ini membahas tentang “ Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan”. Pada prakteknya dilapangan apakah penggunaan gadget pada anak saat ini memberikan dampak yang positif, khususnya pada anak remaja di kecamatan palu selatan. Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah Bagaimana bentuk penggunaan gadget pada anak remaja di kecamatan palu selatan? Bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja di kecamatan palu selatan.

Metode yang penulis gunakan yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui serangkaian wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, lalu data akan dianalisis dengan mereduksi data, yaitu memilih dan memilah data yang dibutuhkan dalam penelitian, setelah itu data disajikan dalam bentuk narasi, dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dari data tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian ini perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek: gerakan, berpikir, perasaan, interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya, perkembangan tersebut tentunya tidak terlepas dari adanya pendidikan orang tua yang bertanggung jawab atas pendidikan anak adalah dengan memberikan keteladan, pembiasaan, nasehat dan perhatian. Peran orang tua dan keluarga sangat dibutuhkan pada usia anak remaja saat dalam pertumbuhan yang dimana sangat rentan dengan sosial media yang serbah canggih dan memiliki keingintahuan yang besar. Gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai populasi penduduk terbanyak keempat di dunia dan juga termasuk sebagai salah satu negara pengguna gadget terbesar. Disebuah perusahaan media, data, dan riset online di bidang ekonomi dan bisnis yang didirikan pada tanggal 1 April 2012 di Jakarta, mereka juga dipercaya karena telah terdaftar di KOMINFO (kementerian komunikasi dan informatika) bahwa smartpone yang telah digunakan oleh masyarakat Indonesia dari tahun 2016 ada 65, 2 juta unit smartphone, pada tahun 2017 meningkat menjadi 74,9 juta unit smartphone, tahun 2018 meningkat lagi menjadi 83,5 juta unit smartphone sampai pada tahun 2022 badan pusat statistik (BPS) mencatat persentase penggunaan smartphone di indonesia mencapai 67,88%.¹ . Dari apa yang telah kita lihat di lingkungan kita pengguna *gadget* bukan hanya orang dewasa namun juga anak remaja bahkan anak usia dini telah mahir menggunakannya.

Hal ini tidak dapat dipungkiri karena adanya perkembangann zaman, semuanya menjadi mudah dan praktis dengan adanya *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang sangat dibutuhkan dizaman sekarang ini sebagai salah satu alat untuk mempermudah pekerjaan manusia. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet).

¹ Oik yusuf, pengguna internet Indonesia nomor enam dunia, sorotan_mediahasil web Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia-kementrian Komunikasi dan Informatika. (diakses 07 Februari 2024).

teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berskala luas dalam kehidupan manusia.

Transformasi tersebut telah memunculkan perubahan dalam berbagai pola hubungan antar manusia (*patterns of human communication*), yang pada hakikatnya adalah interaksi antar pribadi (*interpersonal relations*). Pertemuan tatap muka (*face to face*) secara berhadapan dapat dilaksanakan dalam jarak yang sangat jauh melalui tahap citra (*image to image*)

Isi pesan media komunikasi seringkali tidak mempengaruhi masyarakat yang kini melainkan bentuk dan jenis media itu sendiri. Banyak bentuk-bentuk teknologi baru dalam komunikasi yang kita kenal, seperti telepon selular (*gadget*), surat elektronik, satelit, mesin faksimili, dan lain-lain. Teknologi komunikasi dalam wujud *gadget* merupakan fenomena yang paling unik dan menarik dalam penggunaannya. *Gadget* yang mudah dibawa kemana saja kini tidak lagi mengenal usia dan kalangan, bahkan disebut sekarang ini *gadget* telah menjadi “teknologi yang merakyat”. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan SMS (*short messages service*) saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi.²

Gadget tidak hanya memiliki kekurangan tapi juga memiliki kelebihan yang dapat memberikan pengetahuan bagi anak sesuai bahan tontonannya. Salah satunya

² Abdullah. Ahmad Dahlan. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Piker Siswa SMP Negeri 2 Uluweng Kabupaten Bone. Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 7. 2021

pengenalan angka dan huruf. Anak usia dini yaitu anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Untuk itu sangat penting untuk memperhatikan gerak gerik, tingkah laku serta emosinya agar pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan umurnya. Bukan hanya memperhatikan masa pertumbuhan mereka, namun juga pada masa sekolah dan masa pra sekolah karena akan berpengaruh besar pada pertumbuhan serta perkembangannya nanti.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi sosio-emosional anak karena anak akan menjadi seorang yang pendiam, penyendiri, pemarah serta malas untuk melakukan aktifitas lainnya. Mereka hanya asyik dengan dunia mereka sendiri karena di dalam *gadget* tersebut banyak aplikasi-aplikasi yang menyenangkan mereka seperti game, dan aplikasi tontonan seperti *youtube* yang sangat menarik bagi mereka karena bahan tontonan di dalam bukan hanya ada satu tapi ada jutaan bahan tontonan didalamnya dengan berbagai situs. Nah jika anak tidak diawasi dalam menggunakan *gadget* bisa saja bahan tontonannya nanti sudah tidak senonoh atau tidak sesuai dengan umurnya. Karena anak yang pada usia dini sebagai peniru yang ulung maka mereka bisa saja menirukan langsung apa yang mereka nonton tadinya, jika bahan tontonannya tidak baik maka apa yang mereka lakukan akan tidak baik juga.³

Fenomena penyimpangan sosial yang sering muncul dalam berita di berbagai media (baik cetak maupun elektronik) yang menimpa kalangan remaja di Indonesia (pada khususnya), memberikan gambaran kepada semua khalayak bahwa telah terjadi dekadensi moral. Munculnya video porno, aksi bullying dan kekerasan yang

³ Nurul Hasanah. Skripsi, *Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosio emosional anak di RA DWP 1 KANWIL DEPAG Provinsi Sulawesi Tengah, Skripsi Fakultas Pendidikan islam anak usia dini*, Institute Agama Islam Negeri Palu. 2020

diperankan oleh kalangan remaja usia sekolah (bahkan usia yang masih sangat belia yang seharusnya masih bermain) serta penyalahgunaan narkoba memberikan kesan kepada kita semua bahwa moralitas generasi bangsa sudah berada ujung tanduk (kalau tidak mau dikatakan diambang kehancuran). Moralitas adalah sistem untuk menjaga perdamaian, bahkan moralitas adalah pembeda antara manusia dengan makhluk yang lainnya.⁴

Masalah moral adalah suatu masalah yang menjadi perhatian orang dimana saja, baik dalam masyarakat yang telah maju, maupun dalam masyarakat yang masih terbelakang. Karena kerusakan moral seseorang akan mengganggu ketenteraman yang lain. Jika dalam suatu masyarakat banyak yang rusak moralnya, maka akan goncanglah keadaan masyarakat itu. Jika kita tinjau keadaan masyarakat di Indonesia terutama di kota-kota besar sekarang ini akan kita dapati bahwa moral sebagian anggota masyarakat telah rusak atau mulai merosot. Dimana kita lihat, kepentingan umum tidak lagi menjadi nomor satu, akan tetapi kepentingan dan keuntungan pribadi lah yang menonjol pada banyak orang.⁵

Kretivitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu, mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkan. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.⁶

Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawahkan anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill

⁴ Zaenal Arifin. *Perilaku Remaja Penggunaan Gadget. Analisis teori sosiologi Pendidikan*. Vol. 26. No 2. 2015

⁵ K. Komariah. S. *Model Pendidikan Nilai Moral bagi Para Remaja Menurut Perspektif Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 9 No. 1 2011: 45-54.

⁶ Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta : Tugu Publisher, 2012), 114-115

dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spiritual, moral, intelektual, dan profesional.⁷

Pada aspek perkembangan emosi anak, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang lain disekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang diterimanya.⁸

Oleh karena itu peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di *gadget* dan orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dalam gadget. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat anak bisa belajar lewat waktu bermain selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, dan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan pokok yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan?
2. Bagaimana Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan?

⁷ Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Yogyakarta: UIN Malang Press, 2008), 43-44

⁸ Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), 61

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menganalisa atau mengamati perkembangan komunikasi remaja melalui *gadget*
- b. Untuk membuktikan sisi positif *gadget* terhadap kemampuan komunikasi remaja di lingkungan social.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan kajian bagi akademis dan menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya berhubungan dengan komunikasi terhadap penggunaan *gadget* pada remaja
- b. Manfaat Praktis Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan referensi bagi para pihak yang berkepentingan dalam pembuatan penulisan yang berhubungan dengan komunikasi terhadap penggunaan *gadget* pada remaja

D. Penegasan Istilah

Sebelum peneliti membahas lebih lanjut tentang skripsi ini terlebih dahulu penulis akan menjelaskan pengertian judul. Sebab judul merupakan kerangka dalam bertindak, apalagi dalam suatu penelitian ilmiah. Dengan penegasan tersebut diharapkan tidak akan terjadi kesalahpahaman terhadap pemaknaan judul dari beberapa istilah yang digunakan, di samping itu langkah ini merupakan proses penekanan terhadap pokok permasalahan yang akan dibahas.

Adapun skripsi ini berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan” Untuk itu perlu diuraikan pengertian dari istilah-istilah judul tersebut sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis merupakan Pemecahan atau perincian suatu subjek menjadi beberapa faset dalam sistem klasifikasi, pemeriksaan yang rinci suatu dokumen dalam rangka penentuan dan penjelasan ciri-cirinya termasuk penyarian, pengelompokan, dan pengindeksan.⁹

b. *Gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dalam berbagai macam fungsi.¹⁰ Contohnya seperti tablet, *smartphone*, *notebook* dan sebagainya. Adapun jenis *gadget* yang akan diteliti penulis yaitu handphone dan *notebook* atau pc.¹¹

c. Komunikasi sosial

Komunikasi sosial dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antar seseorang atau suatu Lembaga melalui penyampaian pesan dalam rangka untuk membangun integrasi atau adaptasi sosial.¹²

d. Remaja

Remaja adalah seseorang yang tumbuh menjadi dewasa mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Dimana remaja mempunyai rasa

⁹ KBBI, 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). (Diakses tanggal 16 mei 2023)

¹⁰ Sinta, “*gadget terhadap perkembangan social anak diTk aisyiyah bustanul atfal VI*”, *jurnal Pendidikan dan pembelajaran katulistiwa*, Vol 7. 2018. Diakses 26 januari 2020

¹¹ KBBI, 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). (Diakses tanggal 16 mei 2023)

¹² KBBI, 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). (Diakses tanggal 16 mei 2023)

keingintahuan yang besar dan sedang mengalami proses perkembangan sebagai persiapan memasuki masa dewasa.¹³

E. Garis-Garis Besar Isi

Penulisan skripsi ini terdiri atas Lima bab, masing-masing bab membahas permasalahan yang diuraikan menjadi beberapa sub bab. Untuk mendapat gambaran yang jelas serta mempermudah dalam pembahasan, secara global sistematika pembahasan.

Bab I, Merupakan bab pendahuluan yang menguraikan beberapa sub antara lain latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan garis-garis besar isi.

Bab II, Merupakan bab tinjauan pustaka yang memaparkan beberapa sub antara lain penelitian terdahulu, dan beberapa teori yang erat kaitannya dengan judul penelitian yang diangkat.

Bab III, Merupakan bab yang membahas metode penelitian sebagai dasar pengembangan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut antara lain: jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data sebagai acuan penelitian penulis.

Bab IV, Merupakan analisis hasil penelitian merupakan hasil yang membahas atau mengemukakan deskripsi hasil yang mengenai terhadap kemampuan komunikasi sosial anak remaja di kecamatan palu selatan.

Bab V, Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran mengenai perkembangan komunikasi sosial.

¹³ KBBI, 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). (diakses tanggal 16 mei 2023)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh penelitian ini tidak dapat dipisahkan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Berikut dibawah ini adalah uraian mengenai penelitian yang mendukung penelitian ini:

1. Analisis *Gadget* terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Putri Hana Febriana, 2017. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, ia akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu juga anak kurang peka bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya, dan tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini. Adapun Perbedaan dari penelitian saya yakni menjelaskan tentang analisis *gadget* terhadap remaja yang menggunakan metode kajian Pustaka dan lebih terfokus kepada dampak positif *gadget* dan lokasi penelitian juga merupakan salah satu perbedaan.¹⁴

¹⁴ Febriana Putri Hana. *Analisis Gadget terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, jurnal Pendidikan anak usia dini. Vol. 01. No.01. 2017, 1-11

2. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak Usia Dini. Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 2017. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pertama, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 76% kriteria penggunaan gawainya sangat rendah. Kedua, sebanyak 87% perkembangan sosial emosionalnya sudah berkembang baik. Ketiga, penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak, walaupun pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan atau tidak bermakna. Keempat sebesar 82% dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Sedangkan sisanya sebesar 91% dipengaruhi oleh factor lain diluar penelitian ini, karena judulnya menggunakan kata gawai maka fokus penelitiannya hanya dengan telepon genggam (handphone) tidak dengan alat elektronik lainnya, Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian *ex post facto*. Adapun perbedaan dari penelitian saya yakni penelitian saya berjudul analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan komunikasi pada remaja menggunakan metode penelitian kualitatif dan hasil penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang positif.¹⁵
3. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak, Yulia Trinika 2015 membahas mengenai penggunaan *gadget* terhadap berperilaku sosial, jenis penelitian kuantitatif dan subjek penelitian anak -anak di TK Kristen

¹⁵ Zakiyyah. Tria Ramdhaniyah. *Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agopedia*. Vol. 01. No. 01. 2017, 1-12

Immanuel pengaruh penggunaan *gadget* pada uji *chi square* menunjukkan nilai $p=0,005$ ($p<0,05$) nilai ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikososial anak. Adapun perbedaan dari penelitian saya yang membahas mengenai penggunaan *gadget* terhadap komunikasi sosial pada remaja jenis penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dan lokasi merupakan salah satu dari perbedaan dari penelitian saya.¹⁶

B. Kajian Teori

1. Anak Remaja

Pada tahun 1974, WHO (World Health Organization) memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut, dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan social ekonomi. Sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut: remaja adalah suatu masa dimana:

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan social-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relative lebih mandiri.

Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh dan perkembangan karateristik. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol

¹⁶ Trinika Yulia. Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak*”, Fakultas Kedokteran. UNIVERSITAS TANJUNGPURA 2015.

(pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu diluar keluarga. Hurlock juga menambahkan definisi masa remaja dengan menggunakan ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya, yaitu: masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Masa remaja secara umum dimulai dengan pubertas, proses yang mengarah kepada kematangan seksual atau fertilisasi, kemampuan untuk bereproduksi. Hurlock juga membagi masa remaja menjadi masa remaja awal (13 hingga 16 atau 17 tahun) dan masa remaja akhir (16 atau 17 hingga 18 tahun). Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati dewasa.¹⁷

Sedangkan Elizabeth Hurlock menyebutkan masa remaja sebagai *adolescence* (masa muda). Bahwa masa puber adalah periode tumpang tindih, karena mencakup tahun-tahun akhir masa kanak-kanak dan tahun-tahun awal masa remaja. Pembagiannya sebagai berikut:

- 1) Tahap prapuber: wanita 11-13 tahun, pria 14-16 tahun.
- 2) Tahap puber: wanita 13-17 tahun, pria 14-17 tahun.
- 3) Tahap pasca puber: wanita 17-21 tahun, pria 17 tahun 6 bulan-21 tahun.¹⁸

Remaja dengan segala sifat dan sistem nilai tidak jarang memunculkan perilaku-perilaku yang ditanggapi masyarakat yang tidak seharusnya diperbuat oleh remaja. Perilaku-perilaku tersebut tampak baik dalam bentuk kenakalan biasa maupun

¹⁷ Wirawan Sarwono Sarlito, "*Psikologi Remaja*," (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 83

¹⁸ Muhammad Al-Mighwar, "*Psikologi Remaja Cetakan II*," (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011), 55

perilaku yang menjurus tindak kriminal. Masyarakat pun secara langsung ataupun tidak langsung menjadi gelisah menghadapi gejala tersebut. Belum lagi ancaman yang muncul dari media seperti tayangan kekerasan, pornografi, dan pornoaksi, sejauh ini kekhawatiran terbesar yang menjadi pusat perhatian banyak kalangan adalah tindak kekerasan yang dilakukan anak-anak muda, dan itu sudah merupakan keadaan gawat yang perlu segera diatasi, namun demikian ada hal lain yang lebih mengkhawatirkan yaitu usia pelaku tindak kriminalitas semakin lama semakin muda.¹⁹

Generasi muda adalah tulang punggung bangsa, yang diharapkan dimasa depan mampu meneruskan tongkat estafet kepemimpinan bangsa ini agar lebih baik. Dalam mempersiapkan generasi muda juga sangat tergantung kepada kesiapan masyarakat yakni dengan keberadaan budayanya termasuk didalamnya tentang pentingnya memberikan filter tentang perilaku-perilaku yang contohnya: minuman keras, narkoba, seks bebas dan lain-lain yang menyebabkan terjangkitnya penyakit HIV/AIDS. Remaja adalah asset masa depan sebuah bangsa, sehingga masa depan bangsa akan ditentukan oleh remaja saat ini.²⁰

2. Pengertian Gadget dan Dampaknya

Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan Pengertian *Gadget* pun menjadi berkembang yang sering kali menganggap *smartphone* adalah sebuah *gadget* dan juga

¹⁹ M. Borba. *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi*. (Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2008). 288

²⁰ A. Sulistianingsih, *Hubungan Lingkungan Pergaulan dan Tingkat Pengetahuan tentang Kesehatan Reproduksi dengan Sikap Seks Bebas pada Remaja*. Skripsi. Fakultas Kedokteran. UNS. Surakarta. 2010

teknologi computer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai *gadget*. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* Gratis dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya.

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan *gadget* memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia. Sekarang ini banyak *gadget* khususnya *smartphone* yang terjual dengan harga terjangkau. Banyak manfaat bagi penggunaanya diantaranya adalah mambantu pertemanan melalui media social.

Secara etimologi, *gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut indrawan *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.²¹ *Gadget* yang berkaitan dengan kemajuan teknologi masa kini yaitu: *tablet*, *smartphone*, *notebook* dan sebagainya. *Gadget* memiliki dampak, yaitu dampak negative dan dampak positif. Namun jika *gadget* digunakan dengan benar maka akan hanya akan memberikan dampak yang positif.

²¹ Indrawan, *Pengaruh dan Pengertian Gadget terhadap Tumbuh Kembang Psikologi Sosial Anak* (<http://library.binus.ac.id>). Diakses pada: 09 Agustus 2023.

Menurut Badwilan, penggunaan *gadget* dapat membawa dampak-dampak tertentu. Dampak-dampak tersebut dibagi pada aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau keselamatan jiwa seseorang. Tetapi yang akan dijelaskan di sini adalah pada aspek psikologis dan sosial:²²

a) Aspek Psikologis

Banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi pemboikotan barang produksi Amerika. Selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Mudahnya akses keluar-masuk pesan tersebut melalui *gadget* membawa dampak negatif, terutama untuk generasi muda sekarang ini.

b) Aspek Sosial

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, sedang di tempat tempat ibadah, dan lain-lain. Selain itu penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalah pahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.²³

²² Badwilan, *Rahasia Dibalik Handphone*. Jakarta: Darul Falah. 2020.

²³ Abdullah, Ahmad Dahlan, *Pengaruh penggunaan gadget terhadap pola pikir siswa SMP Negeri 2 ulaweng kabupaten bone*. *Jurnal ilmiah mandala education*. Vol. 7. 2021

Ada beberapa dampak negative dari penggunaan *gadget* yang telah kita lihat sendiri di sekitar kita sebagai berikut:

- 1) Menjadi pribadi tertutup
- 2) Anak lebih mudah mengalami masalah mental (emosional) seperti anak lebih agresif, mudah marah dan sensitive
- 3) Kesehatan otak terganggu
- 4) Kesehatan mata terganggu
- 5) Pudarnya kreatifitas dan perilaku kekerasan
- 6) Ancaman *cyberbullying*.²⁴

Ada juga dampak positif *gadget* sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan ketajaman penglihatan
- 2) Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi
- 3) Mendukung aspek akademis
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa
- 5) Meningkatkan keterampilan mengetik
- 6) Mengurangi tingkat stress
- 7) Meningkatkan keterampilan matematis.²⁵

3. Bentuk Penggunaan Gadget

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

²⁴ Derry Iswidarwanjaya & beransa agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta, Bisakimia, 2014), 15

²⁵ Nursyahrurahmah dosen stkip Bima, <https://modernis.co/dampak-penggunaan-gadgetpada-anak-usia-pra-sekolah/29/04/2020/diakses> pada tanggal 16 april 2023

biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *yotutube*, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai , media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.²⁶

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

Ada beberapa macam jenis *gadget*, yaitu *smarthphone*, *tablet*, *e-reader*, *laptop* dan *playstation* (PS) semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang moder dan praktis. Misalnya *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (Operating System), seperti *android*, *windows phone* dan *blackbarry*.²⁷

Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti gadget perlu

²⁶ Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Remaja Dalam Pandangan Islam", *Early Childhood Education Indonesia Journal*, (Palu: FKIP Universitas Muhammadiyah Palu), No. 2 Vol.1, 71

²⁷ Okky Rachman Fajrin, *Hubungan Tingkat*, 3-4

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 penggunaan gadgetnya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media dll. Penggunaan gadget pada anak remaja kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur.

4. Manfaat Menggunakan Gadget

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relative sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat *gadget* secara umum diantaranya:

1) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin. Kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*.

2) Social

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kata dapat berbagi berita, kabar dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relative lama untuk berbagi.

3) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sehingga belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun dengan melalui gadget kita dapat mengakses berbagai

ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang Pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

4) Hiburan

Bukan rahasia lagi bahwa *gadget* juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Hiburan tersebut dapat berupa music, permainan, video dan perangkat lunak multimedia yang lainnya.

5) Mengakses Informasi

Bukan *gadget* namanya kalau tidak memberikan suatu informasi-informasi tersebut mempermudah penggunanya untuk melakukan aktivitasnya. Jika sebagai mahasiswa informasi tersebut bisa berupa terbaru berita tentang program-program kampus dan perkembangannya.²⁸

5. *Perilaku remaja pengguna gadget*

Di zaman yang sangat modern pada saat ini perkembangan teknologi terus berkembang. Karena perkembangan teknologi akan berjalan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin tinggi. Teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari dan memberikan nilai yang positif. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. Semakin canggih zaman maka semakin banyak *gadget* yang akan digunakan tentunya apalagi sekarang ini semakin banyaknya aplikasi canggih yang

²⁸ Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and edmon R Kalesaran, “*Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado,*” E-Journal Acta Diurna, 2017, 5

berkembang dan terus berkembang pesat maka semakin banyak pula orang yang ingin memilih dan menggunakannya untuk kebutuhan dalam mencari dan mendapatkan informasi yang dibutuhkannya setiap harinya. Seperti yang diketahui, saat ini perkembangan *gadget* di Indonesia pertumbuhannya cukup pesat. Bahkan peminat *gadget* di Indonesia semakin bertambah dan hampir semua kalangan masyarakat gemar menggunakan *gadget*. Beberapa perusahaan *gadget* kini tengah berlomba-lomba untuk mengembangkan produk dengan keunggulan masing-masing. jadi bisa dipastikan beberapa tahun ke depan, teknologi *gadget* semakin trend.²⁹

Di era modern, manusia dipermudah dalam melakukan berbagai hal. Salah satu kemudahan yang diciptakan adalah berinteraksi melalui internet. Semakin berkembangnya internet memunculkan pola interaksi dapat dilakukan tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang bersamaan. Menurut Anthony Giddens, dengan adanya modernitas hubungan ruang dan waktu terputus yang kemudian ruang perlahan-lahan terpisah dari tempat.³⁰

Adapun Perilaku penyimpangan sosial dan berbeda dari adat kebiasaan, moral, etika, dan norma umum, dan tidak dapat diterima keberadaan perilaku tersebut oleh anggota masyarakat yang lain secara umum. Sehingga perilaku tersebut dianggap berbahaya bagi keberlangsungan tatanan masyarakat yang ada.³¹

²⁹ Yuanita Setyastuti. *Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert – Introvert*. *Jurnal Komunikator*. Volume 4, Nomor 2, Bulan November 2012

³⁰ George Ritzer dan Douglas J. Gooman. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008. Hal. 617

³¹ Disebut juga sebagai perilaku abnormal, atau perilaku yang tidak adekwat, tidak bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya, dan tidak sesuai dengan moral sosial yang berlaku, Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta, Rajawali Press, 1992), 13.

Perilaku penyimpangan sosial terbagi kedalam dua golongan, pertama, disebut devia yang diartikan sebagai perilaku yang menyimpang dari tendensi sentral atau karakteristik rata-rata dari anggota masyarakat kebanyakan. Dan yang kedua disebut diferensiasi yang diartikan sebagai perilaku yang berbeda dengan tingkah laku umum, seperti kejahatan. Kejahatan adalah bentuk perilaku yang menyimpang dari karakteristik umum serta bertentangan dengan hukum, dan melawan peraturan yang legal oleh karenanya selalu ditolak oleh masyarakat secara universal. Perilaku penyimpangan sosial dapat terjadi dikalangan pengguna *gadget* pada masa remaja, karena dalam *gadget* terdapat aplikasi dan konten yang seharusnya tidak dikonsumsi secara terus menerus oleh kalangan remaja, apa lagi remaja adalah kondisi dimana mental dan kepribadian masih sangat labil, dapat berubah secara drastis. Dan pada masa remaja pula proses sosialisasi dapat berjalan dengan cepat dan efektif, karena pada masa remaja individu mengalami rasa penasaran dan keingintahuan yang sangat tinggi, serta selalu ingin mencoba hal-hal yang baru.³²

6. Solusi Untuk Anak yang Sudah Ketergantungan dalam Menggunakan Gadget

Menurut Maulida, menyebutkan bahwa, anak yang kecanduan *gadget* cenderung kehilangan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus menerus, cenderung membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*, sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah, egois sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain, sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata

³² Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, (Jakarta, Rajawali Press, 1992), 11

lain anak akan mencari apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Perkataan merupakan salah satu bentuk akhlak manusia, yang darinya orang lain bisa mempercayainya atau juga tidak mempercayainya sama sekali. Oleh sebab itu dalam bertutur kata seseorang harus bisa menjaga lidah dari menyakiti perasaan orang lain (fitnah, iri, dengki, menghasud) menjaga lidah tidak berbicara jorok atau buruk karena semua itu bisa membahayakan diri sendiri. Tutur kata yang baik merupakan salah satu manifestasi dari akhlak. Disini Islam memainkan peran yang sangat besar dalam memberikan solusi yang jelas, baik secara teoritis maupun praktis dalam mengatasi dan memecahkan berbagai problematika yang terjadi dalam masyarakat, yang diakibatkan oleh lisan karena kurangnya pemahaman terhadap akhlak dalam berkomunikasi.³³

Dalam mengatasi anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan *gadget* ada beberapa cara yang dapat dilakukan namun, untuk melakukan itu semua orang tua lah yang berperan penting dalam hal ini. Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencengah agar anak *gadget* tidak berdampak negative bagi anak. Namun orang tua juga tidak bisa melarang anak untuk tidak menggunakan *gadget* karena anak bisa ketinggalan zaman dan menjadikannya tertinggal dari teman-temanya.

³³ Khambali. Riza Fauzia. Erhamwilda. *Implikasi Pendidikan Akhlak Berkomunikasi terhadap Pola Asuh Orang Tua pada Anak yang Kecanduan Gadget. Jurnal Pendidikan akhlak berkomunikasi.* Vol. 2. No.1. tahun 2022, 107-110.

Menurut Jovita Maria Ferliana, ada beberapa cara yang bisa dilakukan orang tua untuk dapat mengatur anaknya menggunakan *gadget* sebagai berikut:³⁴

1. Pilih sesuai usia

Untuk anak usia dibawah 6 tahun jika ingin memberikan *gadget* sebaiknya hanya mengenalkan seputar warna, bentuk, dan suara. Jangan memberikan kesempatan anak bermain dengan *gadget* dengan waktu lama. Karena pada usia ini *gadget* hanya sebagai salah satu bahan edukasi untuk anak.

2. Hindarkan kecanduan

Anak kecanduan *gadget* besarnya dikarenakan kurangnya pengontrolan dari orang tua Ketika anak bermain *gadget*. Sehingga hingga anak sudah menjadi pengguna *gadget* secara *continue* hingga remaja bahkan seterusnya yang menyebabkan anak menjadi kecanduan menggunakan *gadget*. Orang tua harus ketat kepada anaknya namun jangan sampai bersikap otoriter. Selalu terapkan *reward* dan *punishments*.

3. Beradaptasi dengan zaman

Gadget juga memiliki dampak positif salahnya satunya membantu anak dalam mengikuti perkembangan zaman ini semua membantu anak mengembangkan fungsi adaptifnya atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya bukan malah ketinggalan zaman. Tidak terlepas fungsi adaptif juga harus disesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang.

³⁴ Jovita Maria Ferliana, "Tentang Beberapa Cara Yang dilakukan Dalam Penggunaan *Gadget*". Diakses pada tanggal 1 Agustus 2023.

4. Batasi waktu

Sejalan pertambahan usia, Ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gadget*. Diusia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, kalau tadinya Cuma seminggu sekali selama setengah jam dengan supervisi dari orang tua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam. Boleh main games atau browsing mencari informasi. Intinya, kalau orang tua sudah menerapkan kedisiplinan sedari awal, maka diusia praremaja, anak akan bisa menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab dan tidak kecanduan *gadget*.

5. Mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif

Jika orang tua tidak ingin anaknya hanya selalu terpaku dengan *gadget*, orang tua bisa mengajak anak melakukan aktifitas-aktifitas positif lainnya seperti menajar anak berenang atau mengajak bercocok tanam.³⁵

C. Kerangka Pemikiran

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. Tingkat penggunaan *gadget* pada remaja maupun siswa diduga dapat dipengaruhi oleh beberapa karakteristik, antara lain karakteristik yang berkaitan dengan diri individu (internal) maupun yang berkaitan dengan lingkungannya (eksternal). Tujuan dalam menggunakan *gadget*

³⁵ Riyanto imron, “*Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan*”, jurnal keperawatan, vol XIII, no. 2 (2017). Diakses pada, 2023.

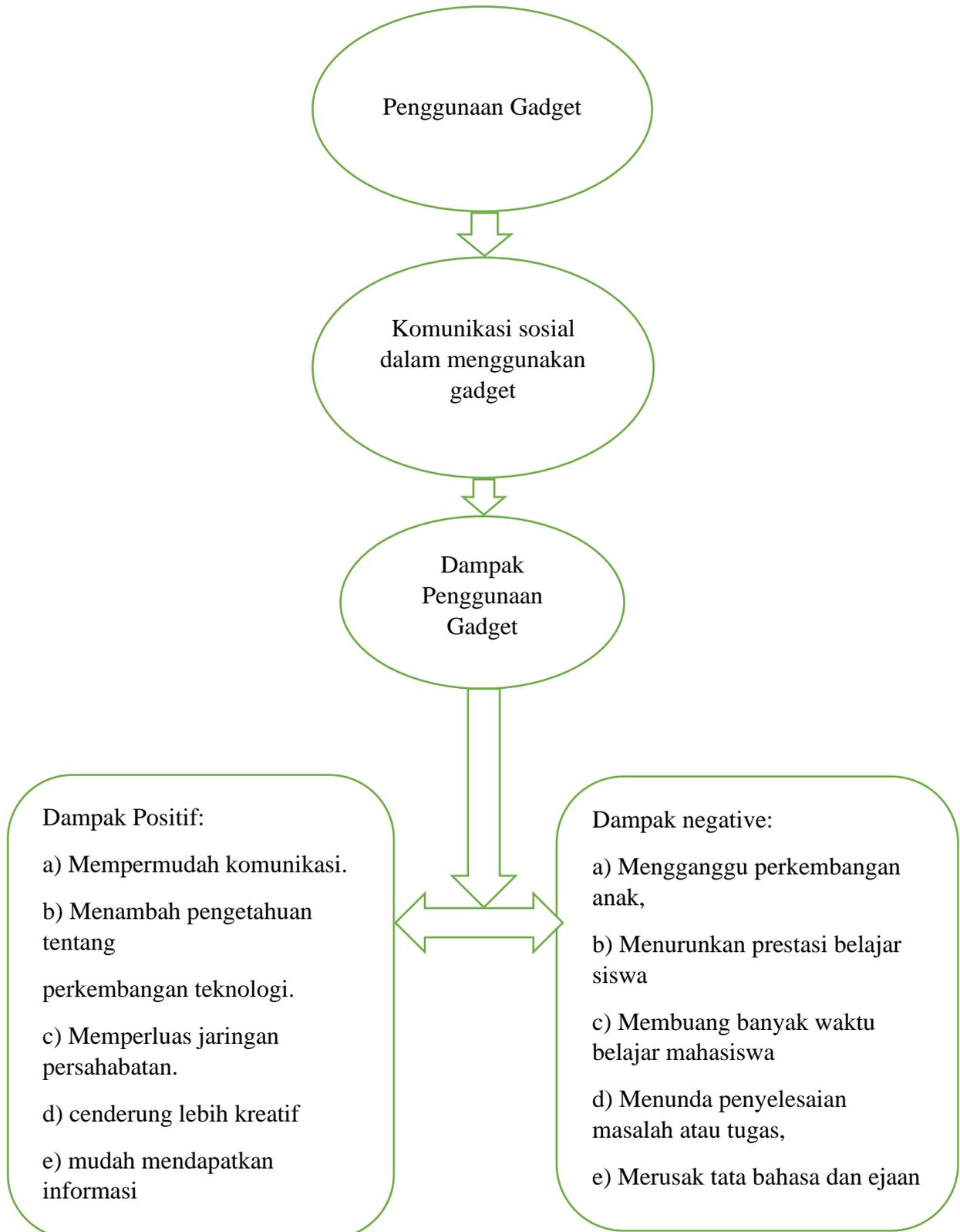
diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *gadget*, karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan pula siswa menggunakan gadgetnya. Aktivitas-aktivitas yang diikuti remaja maupun siswa diduga dapat mempengaruhi tingkat penggunaan *gadget*, karena dengan semakin banyak aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dapat menunjukkan bahwa remaja maupun siswa tersebut memiliki mobilitas yang tinggi (di dalam maupun di luar sekolah).³⁶

Penggunaan *gadget* di Indonesia sangat mengkhawatirkan. Berdasarkan data yang mengungkapkan penggunaan *gadget* di Indonesia oleh remaja tergolong dalam kalangan addict, yaitu dengan rata-rata penggunaan di atas 3 jam perhari. Dimana penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan penurunan prestasi belajar mahasiswa seperti hasil dari penelitian Lusekelo Kibona dan Gervas Mgaya pada tahun 2015.

Tingkat penggunaan *gadget* pada siswa maupun remaja dapat dilihat melalui empat hal, yaitu frekuensi penggunaan, pemanfaatan fasilitas, tingkat biaya pengeluaran, dan pihak yang diajak berkomunikasi. Pola pikir dan interaksi sosial siswa secara tatap muka itu sendiri dilihat dari lamanya waktu serta intensitas (tingkat keluasan atau banyaknya topik pembicaraan) interaksi tatap muka. Berdasarkan literatur-literatur yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:

³⁶ Abdullah. Ahmad Dahlan. *Pengaruh penggunaan gadget terhadap pola piker siswa SMP Negeri 2 ulaweng kabupaten bone. Jurnal ilmiah mandala education. Vol. 7. 2021*

Gambar. 01
Kerangka Pemikiran



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang terkait dalam hal ini masyarakat ataupun anak remaja. Dengan demikian penelitian ini diwujudkan untuk menafsir satu variabel yang lain kemudian disajikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Digunakan pendekatan kualitatif dalam skripsi ini karena fokus penelitian adalah untuk mengetahui dampak positif terhadap penggunaan *gadget* pada remaja. Penelitian yang bersifat deskriptif menurut Suharsimi Arkunto lebih tepat apabila menggunakan pendekatan kualitatif.

Berdasarkan sifat dan jenis permasalahannya, maka skripsi ini adalah merupakan rancangan studi deskriptif, yang berusaha untuk memberikan data dan cermat mengenai fakta-fakta aktual baik secara normatif atau empiris, terutama mengenai Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan.³⁷

B. Lokasi Penelitian

Yang menjadi lokasi penelitian dalam skripsi ini adalah di lingkungan masyarakat kecamatan palu selatan, dipilihnya tempat atau lokasi ini dengan beberapa alasan, karena merupakan letaknya strategis dan mudah dijangkau dalam rangka melakukan penelitian sehingga dapat membantu dan memudahkan bagi penulis dalam

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek, Ed II, Cet. IX* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 93

melakukan proses penelitian untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja.

C. Kehadiran Peneliti

Dengan memperhatikan ciri-ciri dari penelitian kualitatif maka tentunya peneliti sangat diharapkan demi penyesuaian pada kenyataan-kenyataan yang terjadi. Selain itu, hanya penelitian sebagai instrumen yang lainnya.

Dijelaskan pengertian oleh S. Magono, yaitu observasi non-partisipan adalah suatu proses pengamatan bagian luar dilakukan oleh observer dengan tidak mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi dan secara terpisah berkedudukan sebagai pengamat.

Penulis sebagai peneliti di lokasi penelitian tersebut bertindak sebagai instrumen penelitian sekaligus pengumpul data. Dalam melakukan penelitian, peran peneliti di lapangan bersifat aktif dalam melakukan pengamatan dan mencari.³⁸

Informasi dapat diperoleh dari narasumber yang berkompeten dengan objek yang sedang diteliti, penulis bertindak sebagai pengamat penuh yang mengamati dan secara teliti dan intensif segala yang terjadi dalam aktifitas pengelolaan maupun pelaksanaannya.

Diupayakan untuk mengetahui keberadaan penulis sebagai peneliti di tempat tersebut sehingga responden yang diwawancarai dapat memberikan informasi yang akurat dan valid. Dengan kata lain, penulis sebagai peneliti meskipun tidak tinggal bersama atau menjadi sebagai dari proses Penggunaan kartu member tersebut, tetapi menjadi pengamat penuh yang mengamati tentang bagaimana analisis penggunaan

³⁸ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan, Cet. V*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 162.

gadget terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja di kecamatan palu selatan kehadiran peneliti, telah diketahui oleh informasi atau sebagai subjek peneliti di lokasi, sebelum melakukan penelitian penulis menyampaikan surat dari UIN Datokarama Palu yang diajukan kepada pihak masyarakat atau ketua RT/RW di wilayah kecamatan palu selatan. Surat tersebut merupakan surat permohonan izin penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.

D. Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan oleh penulis dalam penelitian terbagi dalam dua jenis, yaitu:

1. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung melalui penelitian lapangan atau wawancara terhadap pihak-pihak yang berkompeten dan berkaitan dengan penelitian, terutama pada masyarakat atau anak remaja di lingkungan tersebut.
2. Data sekunder, yaitu data yang didapatkan dari dokumentasi yang ada pada menunjukkan kondisi objektif dari bahan kepustakaan yang digunakan untuk melengkapi data primer.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini terdiri dari tiga macam, yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang teliti. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi langsung sebagaimana yang dijelaskan oleh Winarno Surakhmad, yaitu teknik pengumpulan data adalah dimana penelitian mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala-gejala subjek yang diteliti, yaitu baik pengamatan

yang dilakukan didalam situasi sebenarnya maupun dilakukan di dalam situasi buatan yang khusus diadakan.

Observasi langsung tersebut dilakukan dengan mekanisme, yaitu penulis datang dan mengamati secara langsung tentang bagaimana analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja di kecamatan palu selatan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam melakukan observasi dan alat tulis menulis untuk mencatat data yang didapatkan di lapangan;³⁹

2. Interview atau Wawancara

Interview atau Wawancara adalah metode percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Interview atau wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mewawancarai beberapa informasi yang merupakan objek penelitian ini. Instrumen penelitian yang digunakan dalam interview adalah alat tulis untuk catatan, kamera atau dokumentasi, dan pedoman wawancara disusun secara tidak terstruktur.

Sebagaimana dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan, tentu saja kreativitas pewawancara sangat diperlukan, bahkan hasil wawancara dengan jenis pedoman ini lebih banyak tergantung dari pewawancara. Pewawancaralah sebagai pengemudi jawaban responden.⁴⁰

³⁹ Winarto Surakhmad, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1978), 155

⁴⁰ Ibid, 195.

Teknik wawancara dilakukan dengan melalui wawancara mendalam yaitu suatu mekanisme pengumpulan data yang dilakukan melalui kontak komunikasi interaktif dalam bentuk tatap muka antara peneliti dan informan atas dasar daftar pertanyaan yang telah dibuat dan langsung digunakan untuk mewawancarai para informan, wawancara dengan informasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang sudah dipersiapkan.⁴¹

Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data yang efektif dan efisien. Data tersebut berbentuk tanggapan, pendapat, keyakinan dan hasil pemikiran tentang segala sesuatu yang dipertanyakan. Dengan wawancara tersebut, peneliti dapat memperoleh informasi lengkap. Adapun beberapa narasumber yaitu Ibu Mona, Ibu Rahmawati, Ibu Leli, Bapak Hidayat, Bapak Ujang, Bapak Halka, Bapak Anto, Bapak Wahid, Bapak Noval. menjadi bagian informan mengenai judul yang saya angkat dan salah satunya yaitu Bapak RT di Kecamatan Palu Selatan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menelaah dokumen penting yang menunjukkan kelengkapan data.

F. Teknik Analisis Data

Setelah berakhirnya pengumpulan data, maka data yang dikumpulkan tersebut kemudian dikelola dalam sebuah proses untuk menemukan teori dari data. Pengelolaan data tersebut, disebut analisis data. Menurut Lexy J. Moleong, analisis data adalah proses pengorganisasian dan pengerutan data kedalam pola, kategori dan

⁴¹ Suharsini Arkunto, *Prosedur Penelitian Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek, Ed II, Cet. IX* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 197

uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁴²

Skripsi ini adalah penelitian kualitatif, maka analisis tersebut berlangsung sejak pertama kali penulis turun lapangan sampai pengumpulan data telah menjawab sejumlah permasalahan yang ada. Jadi, sejumlah fakta yang diperoleh di lapangan akan dikumpulkan cara menuliskan atau mengadopsi, mengedit, mengklarifikasi, mereduksi dan kemudian dan dilanjutkan dengan penyajian.⁴³ Sebagai metode penelitian yang mengedepankan proses, maka sejumlah mekanisme di atas akan dilalui secara berkesinambungan dengan beberapa tahap:

1. Mengadopsi yang berarti mengumpulkan atau menulis semua data yang diperoleh dari hasil wawancara di lapangan yang telah disesuaikan dengan fokus utama dari penelitian ini yaitu tentang bagaimana analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja di kecamatan palu selatan.
2. Mengedit berarti memperbaiki, menambah atau membuang kata-kata responden yang tidak memiliki hubungan dengan fokus atau masalah penelitian;
3. Mengklasifikasi berarti memilah-milah (mengelompokan) seluruh pendapat responden tentang fokus penelitian yang memiliki kesamaan kemudian membandingkan antar-kelompok yang satu dengan yang lainnya dengan mekanisme dari masing-masing kelompok tersebut;
4. Reduksi data yaitu mereduksi data sehingga dapat disajikan dalam satu bentuk narasi yang utuh;

⁴² Lexy J Maleong, *Metodeologi Penelitian Kualitatif* (Cet, X; Bandung Remaja Rosdakarya, 1990). 171.

⁴³ Suharsini Arkunto, *Prosedur Penelitian Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek, Ed II, Cet. IX* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 20

Matthew B. Milles A. Michael Huberman menjelaskan reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan informasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan reduksi data berlangsung terus menerus selama yang berorientasi kualitatif berlangsung⁴⁴. Reduksi data diterapkan pada hasil observasi, interview dan dokumentasi yang mereduksi kata-kata yang dianggap penulis tidak signifikan bagi peneliti ini, seperti keadaan lokasi observasi dan dokumentasi yang tidak terkait dengan masalah yang diteliti, gurauan dan basa basi informasi dan sejenisnya.

5. Penyajian data

Penyajian data yaitu yang telah direduksi dalam model tertentu untuk menghindari adanya kesalahan penafsiran terhadap data tersebut dan Matthew B. Milles A. Huberman menjelaskan alur penting yang kedua dari kegiatan analisis adalah penyajian data. Kami membatasi suatu “penyajian” sebagai sekumpulan informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian, kita akan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis atukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian tersebut.

Dengan demikian, pendekatan penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif. Oleh karena itu, data disajikan dalam bentuk kata-kata/kalimat sehingga satu narasi yang utuh.

⁴⁴ Matthew B. Milles A Michael Huberman, et. Al, *Qualitativ Data Analisis, diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dengan judul Analisis Data Kualitatif, buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*, Cet.1, (Jakarta: UI-Press, 1992), 16.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Salah satu bagian terpenting dalam penelitian kualitatif adalah pencegahan keabsahan data untuk mendapat validitas dan tingkat kredibilitas data. Yang diperoleh. Selain itu, keabsahan data juga diperlukan untuk menyanggah anggapan bahwa penelitian kualitatif itu tidak ilmiah.⁴⁵

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data atau validitas data tidak diuji dengan metode statistik, melainkan dengan penelitian ini dilakukan dengan cara yaitu:

1. Triangulasi, adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan keabsahan data atau sebagai pembandingan terhadap data tersebut;
2. Diskusi sejawat, tehnik ini dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil yang diperoleh dalam bentuk diskusi analisis dengan rekan-rekan sejawat;
3. Pengecekan anggota (*member check*), pengecekan dengan anggota yang terlibat meliputi data, kategori analisis, penafsiran dan kesimpulan.

⁴⁵ Matthew B. Milles, et. Al, *Qualitativ Data Analisis, diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dengan judul Analisis Data Kualitatif, buku Sumber tentang Motode-Metode Baru, Cet.1,* (Jakarta: UI-Press, 1992), 16.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kelurahan Palu Selatan

1. Sejarah

PP Nomor 38 tahun 2007 tentang pembagian urusan pemerintah antara pemerintah dengan pemerintah daerah provinsi dan pemerintah daerah kabupaten/kota menegaskan bahwa salah satu urusan pemerintah yang menjadi tugas utama badan pemberdayaan masyarakat dan pemerintah desa/kelurahan di daerah provinsi dan kabupaten/kota adalah memfasilitasi ketersediaannya data profil desa dan profil kelurahan di setiap kantor desa/kelurahan di wilayah masing-masing

Sejarah berdirinya kelurahan lolu selatan berasal dari keluarahan lolu, kemudian dimekarkan pada tahun 1996 menjadi 2 (dua) kelurahan yaitu, kelurahan lolu selatan dan kelurahan lolu utara. Kelurahan lolu selatan adalah merupakan salah satu kelurahan yang berada di wilayah kecamatan palu selatan, serta merupakan kelurahan perkotaan yang memiliki letak yang sangat strategis, hanya 1 km jarak tempuh dari ibu kota, dan memiliki luas wilayah permukiman 278,56 ha/m².

Sejak berdirinya dari kelurahan lolu selatan telah terjadi pergantian kepemimpinan sebanyak 7 kali, pembentukan dan pemekaran kelurahan ini terkait dengan sejarah kota palu diawali dari pembentukan kota administratif palu berdasarkan peraturan pemerintah nomor 18 tahun 1978, tentang pemebntukan kota administratif palu pada tanggal 17 september 1982 sehingga berdampak pada perubahan kelurahan lolu disebabkan desa tersebut termasuk dalam wilayah kota administratif palu. Sehingga terjadi perubahan status dari kepala desa menjadi kepala

kelurahan, selanjutnya pada perkembangannya kota administratif palu, berubah menjadi kotamadya, berdasarkan undang-undang Nomor 4 tahun 1994 tentang pembentukan kotamadya palu dan arah perubahan ini membawahkan pada suatu kebijakan melakukan pemekaran di beberapa di kelurahan dan kecamatan.

2. Struktur Organisasi Kelurahan Palu Selatan

Gambar 0.2 Struktur Organisasi Kelurahan Palu Selatan



3. Gambaran umum wilayah

- a) Luas wilayah, Kelurahan lolu selatan terletak pada ketinggian antara 0-5 meter, dengan luas Wilayah 278,56 ha. Dan terbagi atas 41 rukun tetangga (RT) dan 11 rukun warga (RW).

b) Batas wilayah

- Sebelah utara : kelurahan lolu utara
- Sebelah selatan : kelurahan tanamodindi
- Sebelah timur : kelurahan tatura utara dan tatura selatan
- Sebelah barat : sungai palu

Gambar 0.3 Peta Kelurahan palu selatan



4. Visi dan Misi

Visi : membangun kota palu yang mandiri, aman dan nyaman, tangguh serta profesional dalam konteks pembangunan berkelanjutan berbasis kearifan lokal dan keagamaan.

Misi :

- a) Membangun perekonomian yang mandiri dan siap bersaing dalam perkembangan ekonomi regional dan global.
- b) Membangun kembali tatanan lingkungan yang aman dan nyaman dengan dukungan infrastruktur yang berketahanan terhadap bencana.
- c) Mengembangkan sumber daya manusia yang tangguh menghadapi perkembangan global dan mampu beradaptasi terhadap bencana.
- d) Menciptakan pemerintahan yang profesional dan selalu hadir melayani.

Tabel 0.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

No	Umur	Laki-laki	Perempuan	Total
1	0-4 Tahun	228	349	577
2	5-9 Tahun	445	365	810
3	10-14 Tahun	312	593	905
4	15-19 Tahun	432	498	930
5	20-24 Tahun	528	570	1.098
6	25-29 Tahun	411	582	993
7	30-34 Tahun	602	622	1.224
8	35-39 Tahun	312	352	664
9	40-44 Tahun	528	478	1.006
10	45-49 Tahun	408	427	835

Tabel 0.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama

No	Agama	Laki-laki	Perempuan	Total
1	Islam	4.119	4.395	8.514
2	Kristen	998	1.068	2.066
3	Khatolik	293	314	607
4	Hindu	117	126	243
5	Budha	352	374	726

Tabel 0.3 Jumlah Sarana Pendidikan

No	Sarana Pendidikan	Total
1.	SD	7
2.	SMP	10
3.	SMA	5

B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan *gadget* terhadap anak remaja merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *gadget* pada anak remaja harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan

pemakaian gadget agar bermanfaat bagi kehidupannya dan masa depannya kedepannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai 5 orang tua yang mempunyai anak remaja dan kerabat terdekatnya sebanyak 5 orang tepatnya di jalan tanjung tada kecamatan palu selatan tentang “analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Remaja Di Kecamatan Palu Selatan

a. Bentuk Penggunaan Gadget

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa. Penggunaan oleh anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton video. Sedangkan pemakaian anak remaja biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak remaja. Pemakaiannya pun dapat memiliki batas waktu yang beragam dan berbeda durasi dan intensitas pemakaiannya pada anak usia dini dan anak remaja.

Penggunaan *gadget* pada anak remaja biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga di kalangan anak remaja adalah pemakaian *gadget* untuk menonton animasi atau serial anime.

Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tua atau menjadikan *gadget* sebagai bahan belajar untuk mendapatkan pengetahuan yang banyak.

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak remaja harus disampaikan secara perlahan dan bertahap harus adanya waktu yang banyak berkumpul bersama keluarga sehingga anak dapat mengurangi waktu bersama *gadget*. Karena anak remaja merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada kehidupan selanjutnya menuju tahap dewasa yang dimana pada masa remaja anak lebih banyak mengetahui mengenai perkembangan *gadget* dan kurangnya bersosial di lingkungan masyarakat dan seperti di era sekarang ini banyak media *gadget* yang menampilkan video-video yang kurang baik dan banyaknya berita-berita mengenai kekerasan seksual pada anak dikarenakan di usia remaja anak memasuki masa pubertas sehingga dengan perkembangan *gadget* yang makin canggih sangat berbahaya bagi kalangan anak dan kurangnya komunikasi terhadap keluarga dan lebih banyak menggunakan *gadget* yang berlebihan.

b. Manfaat Penggunaan Gadget Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan

Teknologi semakin maju sejalan dengan berkembangnya jaman. Akan tetapi dampak dari kemajuan teknologi pun membutuhkan perhatian khusus yang oleh sebab itu, sebelum menggunakan suatu teknologi tertentu kita menerapkan pola berpikir kritis. Saat ini hampir semua orang memburu dan menggemari *smartphone* dan *tablet* semua kalangan dari anak-anak dewasa menggunakan *smartphone*. umumnya *smartphone* digunakan untuk browsing ataupun untuk mengakses situs sosial media.

Gadget yang terintegritasi dengan situs jejaringan sosial dan pesan singkat memang seolah-olah membuat dunia ada dalam genggamannya kita.

Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap gadget, rata-rata didorong oleh motif afiliasi dan hiburan. Maknanya mereka membeli gadget bukan hanya ingin disebut kaya ataupun berkuasa namun membeli gadget guna berinteraksi dengan banyak orang. Berbeda pola pikir dengan masyarakat di negara maju tujuan membeli gadget untuk membantu menjalankan bisnis. Maka bukan hal baru lagi bahwasanya pelajar dan mahasiswa di Indonesia menjadiangsa pasar bagi gadget canggih ini. Kita bisa berperilaku tidak sesuai fakta di sosial media serta melakukan pencitraan ideal terhadap teman-teman dunia maya kita. Namun kita memerlukan kesadaran bahwasanya apa yang kita peroleh dari dunia maya ialah hal-hal semu jangan sampai justru diprioritaskan lalu melupakan orang-orang nyata yang ada disekitar kita.

Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di kecamatan palu selatan tentang pemberian arahan-arahan kepada anak ketika menggunakan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak. Pertama, menurut Ibu Mona dan Isal (20 tahun) bahwa “iya, setiap kali anak menggunakan *gadget* atau menggunakan dengan durasi yang terlalu lama maka saya langsung memberikan arahan dan nasihat-nasihat kepada anak agar anak tidak terlalu banyak waktu menggunakan *gadget* dan lebih mengingatkan agar mengerjakan tugas yang di berikan. Dan saya lebih memperhatikan aplikasi-aplikasi apa saja yang sering di gunakan oleh anak saya yaitu aplikasi mobile legend atau aplikasi game lainnya”.⁴⁶

⁴⁶ Ibu Mona, Orang Tua Isal, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 16:20.

Kedua, pendapat dari Bapak Ujang dan Ibnu (21 tahun) bahwa “iya, pemberian nasihat dan arahan-arahan selalu saya berikan sebelum memberikan *gadget* kepada anak, ini maksud supaya menumbuhkan rasa jujur dan tanggung jawab kepada anak. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu aplikasi game dan aplikasi *webtoon* atau aplikasi novel”.⁴⁷

Ketiga, pendapat dari Bapak Halka dan Maruf (21 tahun) mengatakan bahwa “iya arahan-arahan serta pemilihan konten-konten atau aplikasi yang akan digunakan oleh anak selalu saya pantau dan memberikan nasihat pelan-pelan supaya anak mudah memahami nasehat yang diberikan oleh orang tua dan lebih banyak mengajak anak berlibur bersama keluarga di waktu weekend sehingga waktu libur anak lebih bermanfaat bersama keluarga. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu game, instagram, dan lainnya”.⁴⁸

Keempat, pendapat Bapak Anto dan Annisa (23 tahun) mengatakan “iya, arahan-arahan atau nasihat selalu saya berikan kepada anak apabila anak menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang melebihi batas. Tetapi terkadang jika saya terlalu sibuk maka saya kurang mengontrol pemakaian *gadget* dan cenderung membiarkan anak. Aplikasi yang sering digunakan anak yaitu *netflix* dan game dan *discord*”.⁴⁹

Kelima, pendapat dari Bapak Ujang dan Atika (21 tahun) mengatakan “iya arahan-arahan selalu diberikan kepada anak supaya anak bisa memahami dan

⁴⁷ Bapak Ujang, Orang Tua Ibnu, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 19:30.

⁴⁸ Bapak Halka, Orang Tua Maruf, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 20:00.

⁴⁹ Bapak Anto, Orang Tua Annisa, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 20:40

mengetahui dampak buruknya jika terlalu lama bermain *gadget*. Aplikasi yang sering digunakan oleh anak yaitu instagram, tik-tok, dan aplikasi lainnya”.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 orang tua dan 5 anak remaja bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan pada anak usia remaja sudah memasuki masa-masa pubertas dan mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan tidak baik untuk digunakan serta rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta memonitoring penggunaan *gadget* anak sangatlah diperlukan. Dikarenakan di media sosial sekarang banyak bentuk kekerasan yang dimana di lakukan oleh anak usia remaja sehingga peran orang tua dan keluarga sangatlah di perlukan untuk perkembangan anak dan masa depan anak agar lebih baik dan membuat kehidupannya bermanfaat bagi orang lain.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruk *gadget* kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain *gadget* sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar penggunaan *gadget* pada anak remaja. Penggunaan aplikasi-aplikasi juga sangatlah berpengaruh terhadap pola perilaku anak atau perkembangan sosial anak. Aplikasi-aplikasi yang sering digunakan yaitu game, *instagram*, *vidio*, *youtube* dan lainnya.

⁵⁰ Bapak Ujang, Orang Tua Atika, “Wawancara” Tanggal 21 Desember 2023 pukul 19:20.

2. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Anak Remaja Di Kecamatan Palu Selatan

a. Dampak Positif Penggunaan Gadget di Kecamatan Palu Selatan

Gadget mempunyai dampak positif bagi penggunaan anak remaja di kecamatan palu selatan dari hasil penelitian wawancara saya ialah :

1. Mengembangkan kemampuan anak dan menambah pengetahuan dan informasi. Gadget berdampak terhadap kemudahan anak dalam mencari pengetahuan dengan mudah dan mengakses informasi-informasi dengan cepat melalui aplikasi yang ada di gadget tanpa perlu dipaksakan.
2. Melatih kreativitas anak, dalam hal ini kemajuan teknologi menciptakan beragam pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatif dan inovatif anak sehingga terpacu untuk lebih dapat lebih berkembang.
3. Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positifnya akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman.
4. Mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia dan memperluas jaringan pertemanan.

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan

zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada di dalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelponan, berkirim pesan, *email*, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Hal tersebut penting diperhatikan karena tindakan kemampuan komunikasi sosial merupakan perwujudan dari hubungan atau komunikasi sosial. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi sosial adalah hubungan atau komunikasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan *gadget* antara lain untuk memudahkan seseorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi desain, belajar, dan yang bermanfaat lainnya tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak.

b. Bentuk Perilaku Positif Dalam Penggunaan Gadget

Berikut ini bentuk-bentuk perilaku positif selama anak tersebut menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

1. Perilaku sopan santun
2. Perilaku empati

3. Perilaku jujur
4. Perilaku disiplin
5. Perilaku tanggung jawab

Berdasarkan dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan komunikasi sosial anak remaja di Kecamatan Palu Selatan tentang apakah anak mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal *gadget* dan kemampuan apa saja yang di dapatkan dalam menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-hari? Pertama, menurut Ibu Mona mengatakan “iya, anak-anak yang umumnya masih masa perkembangan dan mulai mengenal dan berinteraksi dengan orang-orang yang baru hal ini dikarenakan supaya anak mempunyai perkembangan sosial dan emosional yang sebagaimana semestinya. Ketika anak saya sudah mulai mengenal *gadget* menjadi jarang berkumpul bersama keluarga dan lebih mengutamakan bermain game bersama teman-temannya hingga durasi waktu yang lama dan terkadang kurang merespon ketika orang tuanya memanggil”.⁵¹

Kedua, pendapat dari Bapak Ujang mengatakan “iya, hal ini dikarenakan ketika anak saya bermain *gadget* itu tidak bisa di ganggu sama sekali, ketika saya mengajak mengobrol atau saya ahlikan perhatian supaya mau bermain atau melakukan aktivitas bersama keluarga di lingkungan masyarakat anak tersebut tidak mau dan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan saya sesekali saja. Apabila anak saya merasa terganggu bermain gadget maka dia akan pindah mencari tempat yang merasa dia lebih aman”.⁵²

⁵¹ Ibu Mona, Orang Tua Isal, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 16:20.

⁵² Bapak Ujang, Orang Tua Ibnu, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 19:30.

Ketiga, pendapat dari Bapak Halka mengatakan “tidak, karena saya membatasi anak saya menggunakan *gadget*, *gadget* saya berikan ketika hari libur saja dengan durasi yang tidak lama. Anak saya menggunakan gadget hanya untuk bermain game, anak saya pernah mengikuti lomba tournament besar dalam game online yaitu mobile legend dan fire faire yang dimana anak saya mendapatkan juara 1 dalam lomba tersebut dan bisa menghasilkan uang kreativitas yang dia lakukan dan anak saya apabila mulai masuk sekolah *gadget* dia gunakan untuk pendidikan dan membuat tugas. Dengan cara tersebut, maka memungkinkan anak tidak kecanduan *gadget* yang dapat mengganggu perkembangan sosial anak”.⁵³

Keempat, pendapat dari Bapak Anto mengatakan “tidak *gadget* bukan penghambat perkembangan sosial karena ketika anak bermain gadget masih merespon ketika diajak mengobrol, dengan durasi penggunaan yang tidak terlalu lama maka kemungkinan tidak mengganggu perkembangan sosial anak. Penggunaan *gadget* pada anak saya yang pertama untuk sekolah yaitu anak saya bisa dapat membuat link zoom untuk belajar bersama teman-temannya dan *gadget* bagi anak saya sangat bermanfaat untuk pendidikan khususnya pada saat kuliah online, dan dengan memanfaatkan *gadget* dengan baik anak saya bisa mendapatkan banyak pengetahuan mengenai informasi atau berita-berita yang ada di perkuliahan”.⁵⁴

Kelima, pendapat Bapak Ujang mengatakan “iya, karena anak sering menghabiskan waktunya bermain di luar rumah bersama teman-temannya dan saya selalu mengajak anak saya untuk berlibur bersama keluarga dan memberikan anak saya

⁵³ Bapak Halka, Orang Ttua Maruf, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 20:00.

⁵⁴ Bapak Anto, Orang Tua Annisa, “Wawancara” Tanggal 20 Desember 2023 pukul 20:45.

wawasan untuk berinteraksi dengan masyarakat yang baik sehingga anak saya lebih paham mengenai berkomunikasi dengan baik tanpa mengikuti era digital yang beragam-ragam bahasa di perlihatkan di *gadget* dan anak saya apabila dirumah tidak aktif dala menggunakan gadget dan lebih memilih untuk menonton di televisi daripada menggunakan *gadget*”.⁵⁵

Berdasarkan hasil wawancara dari pendapat 5 orang tua di atas bahwa pengaruh perkembangan komunikasi sosial pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh *gadget* saja. Masih ada media-media lain yang juga dapat mempengaruhi perkembangan sosial yaitu televisi. Televisi pada umumnya hanya sekedar media hiburan dan informasi, tidak hanya sampai di situ saja. *Gadget* dan televisi sama-sama mempunyai dampak positif dan negatif, jika keduanya digunakan tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan durasi yang melampaui batas maka kemungkinan besar mempunyai dampak negatif bagi penggunaanya terutama anak-anak.

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* pada anak remaja di kecamatan palu selatan sangatlah berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja. Dalam hal ini peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan *gadget* atau menonton konten-konten yang bukan seusianya. Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalah gunakan

⁵⁵ Bapak Ujang, Orang Tua Atika, “Wawancara” Tanggal 21 Desember 2023 pukul 19:20.

sang anak akan mempraktekan kepada teman-temannya dan anak menjadi sedikit lebih arogan. Disinilah tugas orang tua sebagai pembimbing serta memilah konten-konten yang baik, dan dapat kita ketahui bahwa usia remaja adalah memasuki suatu proses pertumbuhan yang dimana pada masa remaja mulai munculnya pubertas dan rasa ingin tahu sehingga orang tua sangat berperan dan lebih baiknya perbanyak waktu berkumpul bersama keluarga.

Dalam hasil analisis penelitian saya terfokus pada dampak positif terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja di jalan tanjung tada kecamatan palu selatan ada beberapa orang tua dan saudara terdekat yang menganggap bahwa *gadget* tidak hanya memiliki dampak negatif saja tetapi di kalangan anak remaja sekarang banyak mengetahui dan kreatif dalam menggunakan *gadget* sebaik-baiknya. Orang tua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan *gadget*. Karena apabila disalah gunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut. Pendapat saudara terdekat anak remaja di kecamatan palu selatan yaitu. Pendapat pertama, dari Ibu Leli yaitu “iya, anak remaja sekarang ini mulai menggunakan *gadget* ini dikarenakan zaman sekarang anak di era sekarang ini lebih canggih dan serba menggunakan *gadget* saudara saya bahkan tetangga-tetangga saya yang mempunyai anak sudah menggunakan *gadget* dan dalam *gadget* mereka bisa menghasilkan pengasilan nya sendiri dengan membuat konten-konten menarik yang sangat memotivasi masyarakat dengan konten tersebut tetangga saya bisa membanggakan orang tua nya”.⁵⁶

⁵⁶ Ibu Leli, Tetangga Terdekat, “Wawancara”, Pada Tanggal 23 Desember 2023 Pukul 15:20.

Kedua, pendapat Bapak Hidayat yaitu: “iya, anak remaja dilingkungan rumah dan saudara-saudara saya mempunyai anak sudah mulai menggunakan *gadget*. *Gadget* yang digunakan oleh anak-anak hanya untuk bermain game, prestasi yang pernah di raih dalam *gadget* yaitu mengikuti tournament sampai keluar kota dengan mendapatkan juara 1 terbaik dan hal tersebut membuat bangga kedua orang tuanya”.⁵⁷

Ketiga, pendapat dari Bapak Noval yaitu: “iya, anak-anak dilingkungan rumah dan saudara-saudara saya yang mempunyai anak sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* yang sering digunakan oleh anak-anak yaitu pada saat kuliah online, pada saat kuliah online anak-anak tersebut pandai dalam menggunakan aplikasi dengan baik dan dengan *gadget* anak tersebut banyak mengetahui cara pembuatan link zoom dan menggunakan aplikasi belajar online. Dan pada saat perkuliahan selesai anak tersebut banyak melakukan aktivitas dilingkungan bersama masyarakat dan tiap hari libur anak tersebut ikut membantu melaksanakan gotong royong bersama masyarakat”.⁵⁸

Keempat, pendapat dari Bapak Wahid yaitu: “iya, anak remaja kebanyakan sudah menggunakan gadget. *Gadget* yang digunakan hanya untuk bermain, dan anak dilingkungan rumah mempunyai perilaku yang baik kepada masyarakat pada saat hari libur anak-anak tersebut ikut dalam kumpul bersama masyarakat dan nilai interaksi kepada masyarakat sangat baik.”⁵⁹

⁵⁷ Bapak Hidayat, Tetangga Terdekat, “Wawancara”, Pada Tanggal 23 Desember 2023 pukul 16:20.

⁵⁸ Bapak Noval, Tetangga Terdekat, “Wawancara”, Pada Tanggal 24 Desember 2023 pukul 18:45.

⁵⁹ Bapak Wahid, Tetangga Terdekat, “Wawancara”, Pada Tanggal 24 Desember 2023 pukul 19:20.

Kelima pendapat Bapak Noval yaitu: “iya, anak remaja kebanyakan sudah menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak remaja sangat diperhatikan yang perlu diketahui yang dimana anak usia remaja saat ini memiliki kemampuan yang besar dalam menggunakan *gadget* yang dimana *gadget* bisa menghasilkan informasi yang ada di dunia luar, maka sangat diperlukan orang tua dalam mengawasi anaknya dalam memakai *gadget* supaya tidak disalah gunakan kedalam hal-hal yang tidak baik”.⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara dari 5 saudara terdekat bahwa mayoritas anak remaja sudah menggunakan *gadget*. Dan anak remaja di kecamatan palu selatan dalam menggunakan *gadget* mendapatkan dampak yang positif dalam menggunakan *gadget* dan anak tersebut masih dalam arahan-arahan orang tua dikarenakan masa usia yang perkembangannya masih luas dan panjang maka masih dalam pengawasan orang tua. Penggunaan *gadget* bagi anak remaja memiliki dampak yang positif di kehidupan sehari-hari dalam berinteraksi kepada masyarakat dengan *gadget* mereka bisa mengetahui banyak hal dan bisa mengetahui mana yang baik dan buruknya dalam menggunakan *gadget*. Perlu diketahui yang hasil observasi yang penulis lakukan beberapa anak mendapatkan hal yang positif dalam menggunakan *gadget* anak tersebut banyak mendapatkan prestasi dan bisa menghasilkan uang sendiri tanpa harus merusak pendidikan dalam menggunakan *gadget* dan ada beberapa anak yang masih ketergantungan dalam menggunakan *gadget*

⁶⁰ Ibu Rahmawati, Tetangga Terdekat, “Wawancara”, Pada Tanggal 24 Desember 2023 Pukul 20:30.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan komunikasi sosial pada anak remaja dikecamatan palu selatan” dapat diambil kesimpulan:

1. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak remaja sangat bervariasi dengan durasi yang rata-rata dengan bentuk bermain game, menonton youtube, dan membuat konten-konten menarik dan menggunakan untuk pendidikan
2. Penggunaan *gadget* terhadap kemampuan komunikasi sosial mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak perkembangan interaksi sosial dengan teman dan lingkungan sekitar sangat baik dan perkembangan komunikasi sangat efektif dan cenderung sangat aktif dalam berbahasa yang baik, contohnya pada saat hari libur anak-anak ikut membantu masyarakat dalam gotong royong setiap hari minggu dan anak-anak banyak mengajarkan pengetahuan mengenai *gadget* kepada masyarakat
3. Berdasarkan hasil penelitian dilapangan bahwa pengaruh perkembangan sosial anak tidak hanya di pengaruhi oleh *gadget* saja tapi melainkan ada media lain seperti televisi dan *playstation*, perkembangan anak terhadap lingkungan masyarakat sangat baik. Dan perkembangan anak dilingkungan pendidikan sangat baik walaupun di

pendidikan sekarang banyak menggunakan *gadget* dalam mencari informasi yang ada pada internet.

B. SARAN

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama dalam bermain *gadget*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*, agar nantinya tidak memberikan dampak yang negatif yang dapat memnggangu proses perkembangan anak terutama dalam sosial. Dan orang tua perlu perbanyak waktu bersama anak-anak dan sellau sharing mengenai isi dalam *gadget* agar orang tua mengetahui aplikasi apa saja yang anak sering buka dan konten-konten apa yang sering anak nonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arkunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Ilmiah, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993
- A. Sulistianingsih, *Hubungan Lingkungan Pergaulan dan Tingkat Pengetahuan tentang Kesehatan Reproduksi dengan Sikap Seks Bebas pada Remaja*. Skripsi. Fakultas Kedokteran. UNS. Surakarta. 2010
- Arifin, Zaenal. *Perilaku Remaja Penggunaan Gadget. Analisis teori sosiologi Pendidikan*. vol. 26. no 2. (2015)
- Dahlan, Abdullah. Ahmad. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Pikir Siswa SMP Negeri 2 Ulaweng Kabupaten Bone*. Jurnal Ilmiah Mandala Education. vol. 7. (2021)
- Derry Iswidarwanjaya & beransa agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta, Bisakimia. 2014.
- Erhamwilda, Khambali Riza Fauzia. *Implikasi Pendidikan Akhlak Berkomunikasi terhadap Pola Asuh Orang Tua pada Anak yang Kecanduan Gadget*. Jurnal Pendidikan akhlak berkomunikasi. vol. 2. no.1. (2022)
- Fajrin. Okky Rachman, *Hubungan Tingkat*. 2018.
- George Ritzer dan Douglas J. Gooman. *Teori Sosiologi Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2008.
- Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta : Tugu Publisher, 2012.
- Hasanah, Nurul. *Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosio emosional anak di RA DWP 1 KANWIL DEPAG Provinsi Sulawesi Tengah*. Skripsi Fakultas Pendidikan islam anak usia dini Institute agama islam negeri palu. 2020
- Hana, Febriana Putri. *Analisis Gadget terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*, jurnal Pendidikan anak usia dini. vol. 01. no.01. (2017)
- Imron, Riyanto. *“Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan”*, jurnal keperawatan, vol XIII, no. 2 (2017). Diakses pada tanggal 17 april 2020.

- Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang, and edmon R Kalesaran, “*Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado,*” E-Journal Acta Diurna, 2017
- K. Komariah. S. *Model Pendidikan Nilai Moral bagi Para Remaja Menurut Perspektif Islam. Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta’lim* vol. 9 no. 1 (2011).
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*, Jakarta, Rajawali Press, 1992
- KBBI, 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI). diakses pada tanggal 16 mei 2023
- Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, Yogyakarta : UIN Malang Press, 2008
- Milles, Matthew B. *Qualitativ Data Analisis, ditejemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi dengan judul Analisis Data Kualitatif, buku Sumber tentang Motode-Metode Baru*, Cet.1, Jakarta: UI-Press, 1992.
- Muhammad Al-Mighwar, “*Psikologi Remaja Cetakan II,*” Bandung: CV. Pustaka Setia, 2011.
- M. Borba. *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebijakan Utama agar Anak Bermoral Tinggi*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 2008
- Nursyahrurahmah dosen stkip Bima, <https://modernis.co/dampak-penggunaan-gadgetpada-anak-usia-pra-sekolah/29/04/2020/diakses-pada-tanggal-16-april-2020>
- Nurhaedah, “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Remaja Dalam Pandangan Islam*”, Early Childhood Education Indonesia Journal, Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu, No. 2, Vol. 1
- Oik, Yusuf. *Pengguna internet Indonesia nomor enam dunia*, https://kominfo.go.id/sorotan_mediahasil_web_Indonesia_Raksasa_Teknologi_Digital_Asia-kementrian_Komunikasi_dan_Informatika. (diakses 18 agustus 2023)
- Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2016.
- Ramdhanayah, Zakiyyah. Tria. *Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Agopedia*. vol. 01. no. 01. (2017).
- Sinta, “*Gadget terhadap perkembangan social anak diTk aisyiyah bustanul atfal VI*”, *jurnal Pendidikan dan pembelajaran katulistiwa*, vol 7. (2018). Diakses 26 januari 2020

- Sarlito, Wirawan Sarwono. *“Psikologi Remaja,”* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Setyastuti, Yuanita. *Aprehensi Komunikasi Berdasarkan Konteks Komunikasi dan Tipe Kepribadian Ekstrovert – Introvert. Jurnal Komunikator.* vol.4, no. 2, (2012)
- S. Margono. *Metode Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta 2004
- Winarto, Surakhmad. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1978
- Yulia, Trinika. Skripsi *“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak”*, Fakultas Kedokteran. UNIVERSITAS TANJUNGPURA 2015.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

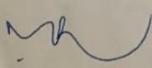
1. Lampiran Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Penelitian Skripsi dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Komunikasi Sosial Pada Anak Remaja di Kecamatan Palu Selatan”.

1. Dampak positif apa saja yang diperoleh anak remaja pada penggunaan gadget dalam berinteraksi sosial di lingkungan masyarakat sekitar?
2. Apakah anak remaja mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal gadget?
3. Bagaimana peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget yang sekarang begitu luas dalam mengakses media-media lainnya?
4. Bagaimana orang tua mengontrol perilaku buruk anak yang terdampak kecanduan dalam menggunakan gadget?
5. Relasi apa saja yang sudah anda dapatkan selama menggunakan gadget?

2. Lembaran Blanko Pengajuan Judul Skripsi

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH		
	Alamat : Jl. Diponegoro No. 23 Telp. (0451) 460798 Fax. 460165, 460732 Palu 94221 email : rektorai@uindatokarama.ac.id website : www.uindatokarama.ac.id Sulawesi Tengah		
PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI			
Nama	: Fatur Agil Alif	NIM	: 19.4.10.0060
TTL	: Baina'a, 01 Agustus 2001	Jenis Kel.	: Laki-laki
Jurusan	: Komunikasi dan Penyiaran Islam	Semester	: VII (Tujuh)
Alamat	: Tanjung Tada 1 No.1b	No.Hp.	: 085756671173
Judul Skripsi :			
<input checked="" type="checkbox"/> Judul I ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL PADA ANAK REMAJA DI KECAMATAN PALU SELATAN			
<input type="checkbox"/> Judul II DAMPAK BURUK GADGET BAGI ANAK DIBAWAH UMUR DAN PERAN PENTING ORANG TUA MENGAWASI ANAK KECANDUAN GADGET			
<input type="checkbox"/> Judul III MENGUBAH BELIEVE SYSTEM MASYARAKAT TERHADAP MITOS YANG DAPAT DIJELASKAN SECARA ILMIAH			
Palu, 17 Oktober 2022 Mahasiswa,  Fatur Agil Alif NIM.19.4.10.0060			
Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan : <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>			
PEMBIMBING I		: Prof. H. NURDIN, S.Pd., S.Sos., M.Com., Ph.D	
PEMBIMBING II		: HAIRUDDIN CIKKA, S.Kom.I., M.Pd.I.	
a.n. Dekan Wakil Bidang Akademik & Pengembangan Kelembagaan		Sekertaris Jurusan	
 MOKH. ULIL HIDAYAT, S.Ag., M.Fil. NIP. 19740610 199903 1 002		 MUHAMAD NAJMUDDIN, M.I.Kom NIP. 19860814 201903 1 002	

4.Lembaran balasan Surat Izin Penelitian

5. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
NOMOR : 56 TAHUN 2023
TENTANG
PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU
TAHUN AKADEMIK 2022/2023
DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, dipandang perlu menerbitkan keputusan pengangkatan pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2022/2023, sebagaimana tersebut dalam daftar lampiran keputusan ini.
b. bahwa yang tersebut namanya dalam lampiran keputusan ini dipandang memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Akademik 2022/2023.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
4. Peraturan Presiden Nomor 61 Tahun 2021 tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penetapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
8. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah UIN Datokarama Palu Nomor : 456/ Un.24/ KP.07.6/12/2021 masa jabatan 2021-2023.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TAHUN AKADEMIK 2022/2023.

KESATU : Menunjuk Saudara :

1. Prof. H. Nurdin, S.Pd., S.Sos., M.Com., Ph.D
2. Hairuddin Cikka, S.Kom.I., M.Pd.I.

Masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II bagi mahasiswa :

Nama : Fatur Agil Alif
NIM : 19.4.10.0060
Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)
Semester : VIII (Delapan)
Tempat/Tgl lahir : Baina'a,
Judul Skripsi : ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SOSIAL PADA ANAK REMAJA DI KECAMATAN PALU SELATAN

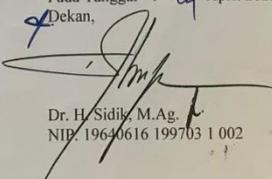
KEDUA : Pembimbing Skripsi bertugas :

1. Memberikan petunjuk yang berkaitan dengan isi draft Skripsi dan naskah Skripsi
2. Memberikan petunjuk perbaikan mengenai materi, metodologi, bahasa dan kemampuan menguasai isi Skripsi.

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu Tahun Anggaran 2023.

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir setelah seluruh rangkaian kegiatan bimbingan Skripsi telah dilaksanakan.

KELIMA : Segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan keputusan ini.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : 09 April 2023
Dekan,

Dr. H. Sidik, M.Ag.
NIB 19640616 199703 1 002

Tembusan:
1. Rektor UIN Datokarama Palu;

DOKUMENTASI

Wawancara dengan Ibu Mona dan Isal



Wawancara dengan Bapak Ujang dan Ibnu



Wawancara dengan Bapak Halka dan Maruf



Wawancara dengan Bapak Ujang dan Atika



Wawancara dengan Bapak Anto dan Annisa



Wawancara dengan Bapak Noval selaku orang terdekat



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri

Nama : Fatur Agil Alif
Tempat tanggal lahir : Baina'a, 01 Agustus 2000
Nim : 194100060
Alamat : Jl. Tanjung Tada 1
No Hp : 085756671173
Email : Fatur.agil@gmail.com
Nama ayah : Retno
Nama Ibu : Rahmawati

B. Riwayat Pendidikan

1. SD Tahun Lulus : SDN Inpres 2 Lolu
2. SMP Tahun Lulus : SMP Negeri 14 Palu
3. SMA Tahun Lulus : SMA Muhammadiyah Palu 2019

C. Pengalaman Organisasi

1. Pengurus (HMPS) Komunikasi Penyiaran Islam