

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Paparan Data

Fenomena penggunaan *gadget* pada saat ini sudah tidak bisa kita dianggap menjadi hal yang asing lagi dimulai dari orang dewasa maupun sampai anak-anak pada saat ini sudah sangat umum, sudah banyak pada saat ini anak-anak yang lebih mahir dibandingkan dengan orang-orang dewasa dalam penggunaan *gadget* nya. Dalam penggunaan *gadget*nya anak-anak biasanya kurang memikirkan apa dampak yang akan terjadi karena keasikannya menggunakan *gadget* tersebut. Begitu pula yang terjadi di Kecamatan Campurdarat Kabupaten tulungagung, Khususnya di beberapa desa yang menjadi objek penelitian yakni desa tanggung, pojok dan pelem. Adapun data hasil penelitian yang peneliti hasilkan adalah sebagai berikut:

1. Fenomena Penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat Desa Tanggung, Pojok dan Pelem
  - a. Jenis gadget yang banyak digunakan

Terkait hasil wawancara peneliti kepada anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat mengenai jenis *gadget* yang digunakan diperoleh sepuluh kategori jawaban. Untuk kategori jawaban yang pertama seperti yang diungkapkan oleh seorang anak yang bernama Izzudin dari desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya senada dengan pernyataan duapuluh satu anak yang lain. Pernyataannya sebagai berikut:

“kalau *gadget* yang saya gunakan, sejak dulu sampai sekarang saya lebih suka sama merk samsung”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Izzudin, Syahril, Nurul, Fauzi, Helma, Jalil, Mahmudin, Salma, Nimas, Diana, Rofiq, Septi, Annuri, Hanik, Miftah, Faizal, Ulfa, Nila, Desi, Nada, Lutfi, Sekar pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

Izzudin dan duapuluh satu temannya menjejaskan bahwa lebih menyukai merk *gadget samsung* daripada yang lain, pemakaian merk tersebut dimulai dari mereka memiliki *gadget* sampai sekarang. Selanjutnya untuk kategori jawaban yang kedua seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Dina dari Desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya sama dengan pernyataan empat anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya menggunakan *gadget* merk *Nokia* karena dibelikan orang tua saya dan saya tidak bisa memilih”<sup>2</sup>

Pemakaian *gadget* bermerek *Nokia* oleh anak berawal dari pembelian pada setiap orang tua anak masing-masing. Berikutnya kategori jawaban yang ketiga seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Tarno dari desa Pelem dan dua anak lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“saya menggunakan *gadget* yang ber merk *xiomi*, harganya gak terlalu mahal dan untuk aplikasinya juga gak kalah dengan yang harganya mahal”<sup>3</sup>

*Gadget xiomi* yang harganya gak terlalu mahal dan isi aplikasinya gak kalah bagusnya menjadi alasan digunakannya sebagian anak-anak di Kecamatan Campurdaarat. Untuk kategori jawaban yang keempat diungkapkan oleh anak yang bernama Ilham dari desa Tanggung dan tiga teman lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“ saya memilih dan memakai *gadget* bermerk *asus*, saya suka *gadget* tersebut karena batrenya awet dan gak lemot kalau buat main game online”<sup>4</sup>

Keawetan batre dan kelancaran untuk bermain *game*, *gadget* *Asus* menjadi pilihan bagi anak-anak untuk menggnakannya. Kemudian kategori jawaban yang

---

<sup>2</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Dina, Fika, Sekar, Nike, Nisa pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>3</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Tarno, Jannah, Serli pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>4</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Ilham, Nufritasari, Tuhriyan, Eva pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

kelima diungkapkan oleh anak yang bernama Tri dari desa Pojok. Pernyataannya sebagai berikut:

“ saya suka dan menggunakan *gadget Lenovo*, ramnya besar bisa nyimpan dokumen dan aplikasi game banyak”<sup>5</sup>

*Gadget Lenovo* yang mempunyai kapasitas ram besar dapat untuk mendokumentasikan banyak aplikasi cenderung disukai oleh anak-anak. Selanjutnya kategori jawaban yang keenam diperoleh dan diungkapkan oleh anak yang bernama Nurul dan dua teman lainnya. Pernyataannya sebagai berikut :

“ saya menggunakan *gadget Oppo*, Cameranya bagus buat ngambil foto hasilnya bersih”<sup>6</sup>

Camera yang bagus yang tersedia di *gadget Oppo* menjadi alasan anak-anak untuk menggunakannya. Selanjutnya kategori jawaban yang ketujuh diutarakan oleh anak yang bernama Varicha dari Desa Tanggung. Pernyataannya sebagai berikut:

“*Gadget* yang saya gunakan merk *Advan*, hadiah ulang tahun dari kakak ku”<sup>7</sup>

Berikutnya kategori jawaban yang kedelapan diungkapkan oleh anak yang bernama Duwi dari Desa Pelem. Pernyataannya sebagai berikut :

“ *gadget* yang saya miliki ber Merk *Colpad*, *gadget* ini saya dapat dari orang tua saya dan saya juga menyukainya, batrenya awet”<sup>8</sup>

*Colpad* termasuk *gadget* yang disukai oleh anak-anak. Untuk kategori jawaban yang kesembilan diutarakan oleh anak yang bernama Fiqhiyah dari Desa pojok. Pernyataannya sebagai berikut:

---

<sup>5</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Tri pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>6</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Nurul, Safira, Sella pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>7</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Varikha pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>8</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Duwi pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

“ Saya menggunakan *gadget Apple*, *gadget Apple* adalah gadget yang bagus tidak lemot untuk diisi aplikasi dalam bentuk apa saja”<sup>9</sup>

Kecanggihan *gadget Apple* yang tidak lemot ketika diisi aplikasi dalam bentuk apapun menjadikan alasan anak-anak menggunakannya. Kemudian untuk kategori jawaban yang terakhir yakni yang kesepuluh diutarakan oleh anak yang bernama Ibnu dari Desa Pelem. Pernyataannya sebagai berikut:

“*Gadget* yang saya gunakan *Acer*, *gadget acer* saya suka karena untuk music bisa kencang”<sup>10</sup>

Kecanggihannya suara music yang terdapat di *gadget Acer* disukai oleh anak-anak.

#### b. Insensitas penggunaan *gadget*

Berhubungan dengan Insensitas penggunaan *gadget* hasil wawancara peneliti terhadap anak-anak menemukan empat kategori jawaban. Jawaban yang pertama seperti yang diutarakan oleh anak yang bernama Tri dan duapuluh dua teman yang disitu sama dengan yang diutarkannya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Sering sekali saya menggunakan *gadget*, Setiap hari saya menggunakan *gadget*, sekiranya ada waktu senggang dan saya ingin menggunakannya maka saya menggunakannya, untuk brosing, komunikasi, bermain *game*,mendengarkan music,sekedar buka-buka fb untuk lihat-lihat status teman dan lain-lain”<sup>11</sup>

Tri menegaskan bahwa setiap hari menggunakan *gadget* dan sangat sering bukan hanya untuk berkomunikasi bahkan untuk sekedar mendengarkan music, bermain *game* anak-anak menggunakan *gadgetnya*. Selanjutnya untuk kategori

---

<sup>9</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Fiqhiyah pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>10</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Ibnu pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>11</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Tri, Annuri, Faizal, Nufritasari, Eva, Serli, Septi, Ibnu, Mahmudin, Jalil, Tuhriyan, Wahyu, Syafira, Fauzi, Duwi, Syahril, Sekar, Janah, Nada, Desi, Farikha, Nila, Nurul.F, pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

jawaban yang kedua seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Nurul dari Desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya sama dengan pernyataan enam belas anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya jarang menggunakan *gadget*, paling pas berkomunikasi lagi ada kepentingan telfon ataupun di telfon, *chating* kalau lg ada perlu dan sekali-kali bermain game itupun gak setiap hari”<sup>12</sup>

Sebagian anak-anak jarang menggunakan *gadget* mereka menggunakannya hanya pada waktu membutuhkan saja seperti untuk berkomunikasi dan sekali-kali untuk bermain *game*. Selanjutnya kategori jawaban yang ketiga diperoleh dan diungkapkan oleh anak yang bernama Ilham dari desa Pelem. Pernyataannya sebagai berikut :

“Saya setiap hari menggunakan *gadget*,saya sangat suka bermain *game*, saya tidak berhenti menggunakan *gadget* saya untuk bermain *game* sebelum batre *gadget* habis”<sup>13</sup>

*Game* dalam *gadget* anak sangat berpengaruh pengutaraan anak yang bernama Ilham diatas menunjukkan bahwa ia sangat sering bermain *game* bahkan permainan *game* dengan menggunakan *gadgetnya* akan berakhir pada saat batre *gadget* nya habis, sebelum habis dan semasa *gadget* masih hidup anak ini tetap bermain *game*. Berikutnya kategori jawaban yang keempat diungkapkan oleh anak yang bernama Sekarsalma dari desa Pelem. Pernyataannya sebagai berikut:

“saya hanya diberi waktu dua jam oleh orang tua untuk menggunakan *gadget* dalam waktu sehari semalam, biasanya saya menggunakannya siang hari sepulang sekolahdurasi satu jam dan malam hari sekitar jam setengah delapan sepulang mengaji durasi jaga satu jam”<sup>14</sup>

Sebagian anak-anak mengutarakan bahwa menggunakan *gadget* setelah tugas-tugas mereka terselesaikan juga ada aturan untuk menggunakannya dari

---

<sup>12</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Nurul, Fika, Dina, Hanik, Miftah, Tarno, Ulfa, Rofiq, Diana, Nisa, Nimas, Salma, Shella, Definta, Helma, Izzudin, lufi, pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>13</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Ilham pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>14</sup>Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Sekarsalma pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

orang tua, dua jam dalam sehari yaitu satu jam pada siang hari waktu sepulang sekolah dan satu jam pada malam hari waktu selesai mengaji.

c. Faktor yang melatar belakangi penggunaan *gadget*

Terkait hasil wawancara peneliti kepada anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat mengenai Faktor yang melatar belakangi penggunaan *gadget* diperoleh empat kategori jawaban. Untuk kategori jawaban yang pertama seperti yang diungkapkan oleh seorang anak yang bernama Nurul dari desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya senada dengan pernyataan Sembilan belas anak-anak yang lain. Pernyataannya sebagai berikut:

“karena menurut saya *gadget* saat ini adalah sesuatu yang sangat penting kita dapat berkomunikasi dengan mudah dan cepat dengan menggunakan *gadget*”<sup>15</sup>

*Gadget* termasuk alat yang penting dengan menggunakan *gadget* anak-anak dapat dengan mudah dalam berkomunikasi. Berikutnya kategori jawaban yang kedua diungkapkan oleh anak yang bernama Nada dari desa Pelem, adapun pernyataan yang sama juga di utarakan oleh tiga belas anak lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya menggunakan *gadget* karena mengikuti zaman, saya merasa ada yang kurang dan cupu saat saya tidak menggunakan *gadget* dalam kesehariannya, sementara teman-teman semua menggunakannya.”<sup>16</sup>

Perkembangan zaman dengan keberadaan *gadget* membuat anak-anak lebih bergengsi, anak-anak merasa cupu ketika tidak menggunakan *gadget* pada saat ini. Selanjutnya untuk kategori jawaban yang ketiga seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Fauzi dari Desa Pojok, yang mana

---

<sup>15</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Nurul, Hanik, Miftah, Faizal, tarno, Zainur, Nisa, Nima, Sela, Mahmudin, Devinta, Jalil, Tuhriyan, Wahyu, Syafira, Syahril, Fiqhilah, Sekar, Desi, Farikha pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>16</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Nada, Dina, Anuri, Ulfa, Nufrita, Diana, Salma, helma, Duwi, Lufi, Janah. Fika, Nila, Sekarsalma pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

pernyataan yang diungkapkannya sama dengan pernyataan tiga anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Karena menurut saya pada saat ini *gadget* adalah suatu kebutuhan manusia selain untuk berkomunikasi dengan keluarga, kerabat juga bisa untuk mencari informasi berita terkini dan juga buat hiburan, *gadget* itu sangat canggih”<sup>17</sup>

Kecanggihan *gadget* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi terkini, dan hiburan saat ini telah menjadi kebutuhan oleh anak-anak. Berikutnya untuk kategori jawaban yang terakhir yakni keempat seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Ibnu dari Desa Tanggung, yang mana pernyataan yang diungkapkannya sama dengan pernyataan tiga anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“untuk bermain *game online* ataupun *offline*, Saya sangat suka bermain *game* yang ada dalam *gadget* saya *game* nya sangat saik untuk dimainkan”<sup>18</sup>

Alpikasi *game* di dalam *gadget* yang sangat asik untuk dimainkan oleh anak menjadi faktor yang melatar belakangi mereka menggunakan *gadgetnya*

d. Tujuan penggunaan *gadget*

Hasil wawancara terhadap anak-anak di Kecamatan Campurdarat yang berkaitan dengan tujuan penggunaan *gadget* peneliti mendapatkan dua kategori jawaban adapun jawaban yang pertama seperti yang diutarakan oleh anak yang bernama Syahril dari Desa Tanggung. Dimana pernyataan tersebut senada dengan tigapuluh empat anak lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya menggunakan *gadget* tujuannya untuk menambah wawasan, untuk belajar dan mencari Informasi berita-berita terkini dan juga untuk berkomunikasi serta untuk hiburan jika lagi jenuh”<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Fauzi, septi, Nurul, Tri pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>18</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Ibnu, Eva, Serli, Sela pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>19</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : , Syahril , Nurul, Hanik, Miftah, Faizal, Tarno, Zainur, Nisa, Nima, Sela, Mahmudin, Devinta, Jalil, Tuhriyan, Wahyu, Syafira, Fiqhilah, Sekar, Desi, Farikha,

Menambah wawasan, belajar dan mencari Informasi serta untuk berkomunikasi adalah tujuan anak-anak tujuan dalam menggunakan gadgetnya.

Selanjutnya untuk kategori jawaban yang kedua seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Eva dari Desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya sama dengan pernyataan Tujuh anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Tujuan saya menggunakan *gadget* hanya untuk mengimbangi teman yang semuanya juga menggunakannya, saya terlihat dan merasa kuper kalau saya tidak punya gadget, selain itu juga untuk media hiburan saya bisa leluasa mendonlod aplikasi game dan memainkannya di dalam gadget saya”<sup>20</sup>

Untuk mengimbangi teman agar tidak terlihat kuper dan untuk media hiburan menjadi tujuan anak-anak menggunakan gadgetnya

e. Fitur aplikasi yang ada didalam *gadget* dan prioritas penggunaannya

Terkait hasil wawancara peneliti kepada anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat mengenai Fitur aplikasi yang ada didalam gadget dan prioritas penggunaannya diperoleh dua kategori jawaban. Untuk kategori jawaban yang pertama seperti yang diungkapkan oleh seorang anak yang bernama Fika dari desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya senada dengan pernyataan tigapuluh delapan anak yang lain. Pernyataannya sebagai berikut:

“ Aplikasi yang ada dalam *gadget* saya aplikasi bawaan gadget itu sendiri daan saya tambahkan dengan mengunduh sendiri yaitu Whatsap, BBM, Facebook, line, dan beberapa aplikasi game yang saya suka”<sup>21</sup>

---

Nada, Dina, Anuri, Ulfa, Nufrita, Diana, Salma, helma, Duwi, Lufi, Janah. Fika, Nila, Sekarsalma pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>20</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Eva, Serli, Sela, Ibnu, Tri, Nurul, Septi, Fuzi pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>21</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Fika , Syahril , Nurul, Hanik, Miftah, Faizal, Tarno, Zainur, Nisa, Nima, Sela, Mahmudin, Devinta, Jalil, Tuhriyan, Wahyu, Syafira, Fiqhilah, Sekar, Desi, Farikha, Nada, Dina, Anuri, Ulfa, Nufrita, Diana, Salma, helma, Duwi, Lufi, Janah, Nila, Sekarsalma, Eva, Serli, Sela, Ibnu pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

Selain aplikasi yang sudah tersedia dalam *gadgetnya* anak-anak menambahkan aplikasi lainnya dengan mengunduh sendiri seperti *Whatsap*, *BBM*, *Facebook*, *line*, dan beberapa aplikasi *game* yang mereka suka.

Selanjutnya untuk kategori jawaban yang kedua seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Septi dari Desa Tanggung, yang mana pernyataan yang diungkapkannya sama dengan pernyataan tiga anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya hanya menggunakan aplikasi yang sudah tersedia di *gadget* saya dari saya beli, saya belum bisa mengunduh aplikasi lain dan saya kira ini sudah cukup kok untuk komunikasi sudah bisa lewat sms dan telepon, *game* nya juga sudah ada”<sup>22</sup>

Sebagian anak di Kecamatan Campurdarat sudah merasa cukup dengan aplikasi yang tersedia di *gadget* mereka tanpa mengunduh aplikasi tambahan.

f. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget*

Berkaitan dengan hasil wawancara peneliti kepada anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat mengenai Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget* hanya diperoleh satu kategori jawaban. Yaitu dari empat puluh anak yang peneliti wawancara semua senada seperti yang diungkapkan oleh seorang anak yang bernama Devinta dari desa Pojok. Pernyataannya sebagai berikut:

“ Saya mendapatkan manfaat dari penggunaan *gadget* diantaranya saya bisa menambah wawasan, Mempermudah dalam berkomunikasi terutama dengan sanak saudara yang jauh, Menambah tentang pengetahuan informasi maupun berita secara cepat, Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi terbaru, Mempermudah dalam mencari hiburan”<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Septi, Fauzi, Nurul, Tri pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>23</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Devinta, Fika , Syahril , Nurul, Hanik, Miftah, Faizal, Tarno, Zainur, Nisa, Nima, Sela, Mahmudin, Jalil, Tuhriyan, Wahyu, Syafira, Fiqhilah, Sekar, Desi, Farikha, Nada, Dina, Anuri, Ulfa, Nufrita, Diana, Salma, helma, Duwi, Lufi, Janah, Nila, Sekarsalma, Eva, Serli, Sela, Ibnu, Tri, Fauzi pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

Dalam penggunaan *gadget* anak-anak merasakan banyak manfaat yang diperolehnya, anak-anak mengutarakan diantara manfaat yang diperoleh adalah mereka bisa berkomunikasi dengan mudah, Menambah tentang pengetahuan informasi maupun berita secara cepat, Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi terbaru, Mempermudah dalam mencari hiburan dan menambah wawasannya.

## 2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *gadget* oleh anak Desa Tanggung, Pojok dan Pelem

### a. Dampak Positif

Terkait hasil wawancara peneliti kepada anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat mengenai Dampak Positif diperoleh dua kategori jawaban yakni. Untuk kategori jawaban yang pertama seperti yang diungkapkan oleh seorang anak yang bernama Izzudin dari desa Pojok, yang mana pernyataan yang diungkapkannya senada dengan pernyataan sebelas anak yang lain. Pernyataannya sebagai berikut:

“ Dengan menggunakan gadget saya bisa menambah pengetahuan saya”<sup>24</sup>

Adanya *gadget* yang berteknologi canggih membuat anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas-tugasnya, anak-anak bisa browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin mereka ketahui.

Berikutnya kategori jawaban yang kedua seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Wahyu dari desa Pelem. Yang mana pernyataannya sama dengan yang diungkapkan oleh tujuh anak lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

---

<sup>24</sup>Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Izzudin, Jalil, Devinta, Mahmudin, Sela, Nima, Nisa, Zainur, Tarno, Faizal, Miftah, Hanik, Nurul pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

“Setelah saya menggunakan *gadget* saya dapat Memperluas Jaringan Persahabatan saya lewat media sosial”<sup>25</sup>

Dengan *gadget* anak-anak dapat memperluas jaringan persahabatannya karena dapat mudah dan cepat bergabung ke social media.

b. Dampak Negatif

Berkaitan dengan hasil wawancara peneliti kepada anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat mengenai Dampak Negatif diperoleh Tiga kategori jawaban. Untuk kategori jawaban yang pertama seperti yang diungkapkan oleh seorang anak yang bernama Lufi dari desa Pojok. Yang mana pernyataannya sama dengan yang diungkapkan oleh lima anak lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“saya selalu menggunakan *gadget* saya untuk mencari pengetahuan pelajaran sekolah saya lewat internet, saya merasa puas dengan apa yang ada di internet, saya yakin kalau di internet jawaban pelajaran banyak yang benar”<sup>26</sup>

Anak-anak selalu menggunakan media internet untuk mencari pengetahuan pelajaran sekolahnya , mereka sudah cukup puas dengan apa yang ada di internet dan meyakini kalau apa yang ada di internet semuanya banyak yang benar”

Selanjutnya untuk kategori jawaban yang kedua seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Ulfa dari Desa Tanggung, yang mana pernyataan yang diungkapkannya senada dengan pernyataan Tujuh anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya sangat merasa nyaman dengan menggunakan *gadget* saya, saya tidak perlu bermain diluar dengan teman-teman saya karena di *gadget* saya sudah banyak aplikasi *game* yang asik untuk dimainkan, banyak waktu saya

---

<sup>25</sup>Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Wahyu, Tuhriyan, Syafira, Syahril, Fiqhiyah, Sekar, Desi, Farikha pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>26</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Lufi, Janah, Fika, Nada, Nila, sekarsalma pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

habiskan setiap harinya untuk bermain dengan gadget saya dirumah daripada dengan teman diluar”<sup>27</sup>

Aplikasi *game* yang ada dalam *gadget* telah mempengaruhi sifat anak-anak, anak-anak bisa merasa nyaman dengan cukup memainkan game yang ada dalam *gadgetnya* tanpa harus bermain di dunia nyata bersama teman-temannya.

Berikutnya untuk kategori jawaban yang terakhir yakni ketiga seperti yang diungkapkan oleh anak yang bernama Ibnu dari Desa Tanggung, yang mana pernyataan yang diungkapkannya senada dengan pernyataan tiga anak yang lainnya. Pernyataannya sebagai berikut:

“Saya menggunakan *gadget* setiap harinya, saya merasa ada yang kurang apabila dalam beberapa saat saja tidak menggunakan *gadget* entah disitu untuk bermain *game*, brosing, chatingan pokoknya saya merasa kurang kalau tidak memegang *gadget*”<sup>28</sup>

Anak-anak ketergantungan dengan *gadget* mereka merasa ada yang kalau beberapa saat saja tidak menggunakan *gadgetnya* walaupun disitu tidak terlalu penting, sekedar untuk bermain game dan chating bercanda”

## **B. Temuan Penelitian**

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan, ditemukan beberapa hal penting berkaitan dengan Fenomena Penggunaan gadget oleh anak di Kecamatan Campurdarat. Adapun temuan penelitian perihal penggunaan gadget tersebut meliputi:

1. Fenomena Penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat Desa Tanggung, Pojok dan Pelem
  - b. Mengenai jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh anak-anak ditemukan sepuluh jenis merk *gadget* dengan berbagai alasanmemilikinya diantaranya:

---

<sup>27</sup>Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Ulfa, Anuri, Dina, Nufrita, Diana, Salma, Helma, Duwi pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

<sup>28</sup> Informasi ini didapatkan dari Informan yang bernama : Ibnu, Sella, Serli, Eva pada hasil wawancara Tanggal 09 Februari 2018

1. *Samsung*, Karena anak-anak mengaku sangat menyukai merk tersebut
2. *Nokia*, Beberapa anak dibelikan oleh orang tuanya tidak bisa memilih merk yang lain
3. *Siomi*, harganya gak terlalu mahal untuk aplikasinya gak kalah dengan yang lain
4. *Asus*, Batrenya awet dan gak lemot kalau buat main game
5. *Lenovo*, ramnya besar bsa menyimpan aplikasi banyak
6. *Oppo*, Cameranya bagus buat ngambil foto hasilnya bersih
7. *Advan*, Menyukai bentuknya
8. *Colpad*, sangat menyukainya karena batrenya awet
9. *Apple*, gadget yang bagus tidak lemot untuk diisi aplikasi dalam bentuk apa saja
10. *Acer*, Suaranya kencang buat musikan asyik

c. Insensitas penggunaan *gadget*

1. Anak-anak sangat sering menggunakan *gadgetnya* bukan hanya untuk berkomunikasi bahkan untuk sekedar mendengarkan music dan bermain game.
2. Anak-anak jarang menggunakan *gadget*, mereka menggunakannya hanya pada waktu membutuhkan saja seperti untuk berkomunikasi dan sekali-kali untuk bermain game ketika jenuh.
3. Anak-anak sangat sering bermain *game*, bahkan permainan game dengan menggunakan *gadgetnya* akan berakhir pada saat batre *gadgetnya* habis.
4. Sebagian anak-anak menggunakan *gadget* setelah tugas-tugas mereka terselesaikan karena adanya aturan untuk menggunakannya dari orang tua,

dua jam dalam sehari yaitu satu jam pada siang hari waktu sepulang sekolah dan satu jam pada malam hari waktu selesai mengaji.

d. Faktor yang melatar belakangi penggunaan *gadget*

1. *Gadget* termasuk alat yang penting dengan menggunakan *gadget* anak-anak dapat dengan mudah dalam berkomunikasi.
2. Perkembangan zaman dengan keberadaan *gadget* membuat anak-anak lebih bergensi, anak-anak merasa cupu ketika tidak menggunakan *gadget* pada saat ini.
3. Kecanggihan *gadget* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi terkini, dan hiburan saat ini telah menjadi kebutuhan oleh anak-anak.
4. Aplikasi game di dalam *gadget* yang sangat asik untuk dimainkan oleh anak menjadi faktor yang melatar belakangi mereka menggunakan *gadgetnya*

e. Tujuan penggunaan *gadget*

1. Menambah wawasan, belajar dan mencari Informasi serta untuk berkomunikasi adalah tujuan anak-anak tujuan dalam menggunakan *gadgetnya*
2. Untuk mengimbangi teman agar tidak terlihat kuper dan untuk media hiburan menjadi tujuan anak-anak menggunakan *gadgetnya*.

f. Fitur aplikasi yang ada didalam *gadget* dan prioritas penggunaannya

1. Selain aplikasi yang sudah tersedia dalam *gadgetnya* anak-anak menambahkan aplikasi lainnya dengan mengunduh sendiri seperti *Whatsap*, *BBM*, *Facebook*, *line*, dan beberapa aplikasi *game* yang mereka suka.
2. Sebagian anak-anak sudah merasa cukup dengan aplikasi yang tersdia di *gadget* mereka tanpa mengunduh aplikasi tambahan.

g. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget*

1. Dalam penggunaan *gadget* anak-anak merasakan banyak manfaat yang diperolehnya, anak-anak mengutarakan diantara manfaat yang diperoleh adalah mereka bisa berkomunikasi dengan mudah, Menambah tentang pengetahuan informasi maupun berita secara cepat, Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi terbaru, Mempermudah dalam mencari hiburan dan menambah wawasannya

2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *gadget* oleh anak Desa Tanggung, Pojok dan Pelem

a. Dampak Positif

- 1) Adanya *gadget* yang berteknologi canggih membuat anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas-tugasnya, anak-anak bisa browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin mereka ketahui.
- 2) Dengan *gadget* anak-anak dapat memperluas jaringan persahabatannya karena dapat mudah dan cepat bergabung ke social media.

b. Dampak Negatif

- 1) anak-anak selalu menggunakan media internet untuk mencari pengetahuan pelajaran sekolahnya, mereka sudah cukup puas dengan apa yang ada di internet dan meyakini kalau apa yang ada di internet semuanya banyak yang benar.

- 2) Aplikasi *game* yang ada dalam *gadget* telah mempengaruhi sifat anak-anak, anak-anak bisa merasa nyaman dengan cukup memainkan *game* yang ada dalam *gadgetnya* tanpa harus bermain di dunia nyata bersama teman-temannya.
- 3) Anak-anak ketergantungan dengan *gadget* mereka merasa ada yang kurang kalau beberapa saat saja tidak menggunakan *gadgetnya* walaupun disitu tidak terlalu penting, sekedar untuk bermain *game* dan *chatting* bercanda.

### C. Analisa Temuan

Melihat beberapa temuan penelitian diatas tentang Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat, maka dapat dianalisis bahwa:

1. Fenomena Penggunaan *gadget* oleh anak di Kecamatan Campurdarat Desa Tanggung, Pojok dan Pelem

Mengenai jenis *gadget* yang banyak digunakan oleh anak-anak ditemukan sepuluh jenis merk *gadget* seperti *Samsung*, *Nokia*, *Siomi*, *Asus*, *Lenovo*, *Oppo*, *Advan*, *Colpad*, *Apple* dan *Acer*. Insensitas penggunaan *gadget* oleh Anak-anak sangat sering menggunakan *gadgetnya* bukan hanya untuk berkomunikasi melainkan untuk sekedar mendengarkan music dan bermain *game*. Ada sebagian anak yang sangat jarang menggunakan *gadget*, mereka menggunakannya hanya pada waktu membutuhkan saja seperti untuk berkomunikasi dan sekali-kali untuk bermain *game* ketika jenuh. Selain daripada itu sangat banyak anak-anak yang suka bermain *game*, bahkan ada juga yang target bermain *gamenya* sampai batre *gadget* habis setiap harinya. Namun selain daripada itu juga ada anak yang menggunakan *gadgetnya* setelah tugas-tugas mereka terselesaikan itu dikarenakan adanya aturan untuk menggunakannya dari orang tua. Adapun Faktor yang melatar belakangi

penggunaan *gadget* oleh anak-anak adalah mereka merasa *gadget* termasuk sesuatu yang penting dengan menggunakan *gadget* mereka dapat dengan mudah dalam berkomunikasi. Perkembangan zaman dengan keberadaan *gadget* membuat anak-anak lebih bergensi, anak-anak merasa cupu ketika tidak menggunakan *gadget* pada saat ini ditambah lagi Kecanggihan *gadget* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mencari informasi terkini, dan hiburan saat ini telah menjadi kebutuhan anak-anak. Keberadaan aplikasi *game* di dalam *gadget* yang sangat asik untuk dimainkan oleh anak menjadi faktor yang melatar belakangi mereka menggunakan *gadget*nya. Tujuan penggunaan *gadget* oleh anak-anak adalah Menambah wawasan, belajar dan mencari Informasi serta untuk berkomunikasi selain daripada itu Untuk mengimbangi teman agar tidak terlihat kuper dan untuk hiburan. Fitur aplikasi yang ada didalam *gadget* anak-anak selain aplikasi yang sudah tersedia dalam *gadget*nya mereka menambahkan aplikasi lainnya dengan mengunduh sendiri seperti *Whatsap*, *BBM*, *Facebook*, *line*, dan beberapa aplikasi *game* yang mereka suka. Namun demikian ada Sebagian anak yang sudah merasa cukup dengan aplikasi yang tersdia di gadget mereka tanpa mengunduh aplikasi tambahan. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget* oleh anak mereka merasakan bisa berkomunikasi dengan mudah, Menambah tentang pengetahuan informasi maupun berita secara cepat, Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi terbaru, Mempermudah dalam mencari hiburan dan menambah wawasannya.

2. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *gadget* oleh anak Des Tanggung, Pojok dan Pelem
  - a. Dampak Positif

Keberadaan *gadget* yang berteknologi canggih membuat anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas-tugasnya, anak-anak bisa browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin mereka ketahui. Selain daripada itu dengan *gadget* anak-anak dapat memperluas jaringan persahabatannya karena dapat mudah dan cepat bergabung ke social media.

b. Dampak Negatif

Anak-anak selalu menggunakan media internet untuk mencari pengetahuan pelajaran sekolahnya, mereka sudah cukup puas dengan apa yang ada di internet dan meyakini kalau apa yang ada di internet semuanya banyak yang benar. Keberadaan aplikasi *game* yang ada dalam *gadget* telah mempengaruhi sifat anak-anak, anak-anak bisa merasa nyaman dengan cukup memainkan *game* yang ada dalam *gadgetnya* tanpa harus bermain di dunia nyata bersama teman-temannya. Anak-anak mempunyai sifat ketergantungan dengan *gadget* mereka merasa ada yang kurang kalau beberapa saat saja tidak menggunakan *gadgetnya* walaupun disitu tidak terlalu penting, sekedar untuk bermain *game* dan chatting bercanda.