

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari keseluruhan hasil penelitian, setelah dilakukan analisis dan pembahasan, maka akan peneliti kemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat telah menjadi pemandangan yang biasa anak-anak disana menggunakan serta memfungsikan *gadget* setiap harinya. *Gadget* sebagai alat teknologi yang banyak diminati oleh anak-anak adalah Samsung *Galaxy*, *Nokia* dan *Xiaomi*. Bentuk *gadget* yang simpel dan memiliki fitur yang lengkap membuat *gadget* banyak di minati oleh anak-anak di wilayah Kecamatan campurdarat. Aplikasi unduhan yang rata-rata dimiliki oleh anak-anak tersebut yaitu *Facebook*, *Instragam*, *game (mobile legends, coc)*, dan *BBm*. *Gadget* mampu membuat anak-anak menjadi ketergantungan jika terlalu berlebihan dalam pemakaiannya, dari menggunakan *gadget* yang secara berlebihan mampu memberikan dampak negatif bagi para penggunanya sehingga para pengguna harus lebih spesifik dalam membagi waktu yang mereka miliki. *Gadget* telah merubah pergeseran posisi kebutuhan anak-anak dimana yang dahulunya *gadget* merupakan kebutuhan tersier sekarang telah berubah menjadi kebutuhan primer. Anak-anak sangat sering menggunakan *gadgetnya* bukan hanya untuk berkomunikasi bahkan untuk sekedar mendengarkan music dan bermain *game*, bahkan permainan *game* dengan menggunakan *gadgetnya* akan berakhir pada saat batre *gadget* nya habis. Faktor yang melatarbelakangi penggunaan *gadget* bagi anak-anak Rata-rata untuk mengikuti arus globalisasi mereka merasakan jika menggunakan *gadget* untuk memudahkan dalam berkomunikasi dengan sanak saudara yang jauh. *Gadget* bukan

hanya sebagai media komunikasi tapi *gadget* juga dijadikan sebagai life style yang bergengsi sehingga menuntut semua orang hingga anak-anak untuk memiliki. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget* oleh anak-anak berupa: Mempermudah dalam berkomunikasi terutama dengan sanak saudara yang jauh, Menambah tentang pengetahuan informasi maupun berita secara cepat, Menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi terbaru, Mempemudah dalam mencari hiburan. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *gadget* oleh anak-anak Kecamatan Campurdarat diantaranya: Dampak Positif: Menambah Pengetahuan, Memperluas Jaringan Persahabatan. Adapun dampak negatifnya: Mempengaruhi Pola Pikir anak, Mempengaruhi Perilaku Anak, Membuat Ketergantungan.

2. Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak di Kecamatan Campurdarat Perspektif Hukum Islam tidak sesuai, Dalam Islam perkembangan serta penggunaan *gadget* termasuk dalam masalah muamalah yang hukumnya mubah atau tidak diharamkan. Kemajuan teknologi sangat diperhatikan dalam Islam karena dinilai dapat digunakan untuk membangun peradaban yang lebih baik. Dengan kata lain, tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi. Permasalahan terjadi hanya ketika manusia khususnya anak-anak tidak memanfaatkan teknologi sesuai aturan dalam agama seperti tidak adanya adab dalam berkomunikasi, mengakses berita hoax, mengakses konten konten porno dan terlalu berlebihan dalam bermain game sehingga membuat lalai dalam beribadah dan membahayakan dirinya serta orang lain, hal inilah yang diatur oleh islam untuk tidak perbolehkannya anak-anak untuk menggunakan gadgetnya karena ada hukum makruh sebab unsur kelalaian dan hukum haram jika menyebabkan orang yang bermain melalaikan ibadah dan membahayakan dirinya serta orang lain.
3. Fenomena penggunaan *gadget* oleh anak-anak yang berada di Kecamatan Campurdarat apabila dikaitkan dengan Undang-Undang ITE dimulai dari pasal awal

sampai akhir ditemukan pelanggaran yang mencakup dengan penggunaannya yaitu penyebaran informasi ataupun berita yang sebenarnya anak tersebut belum tau kebenarannya. Ketidak pahaman anak-anak dalam menggunakan *gadgetnya* untuk menyebarkan berita-berita yang sebenarnya ia sendiri belum paham maksud dan asal usulnya sangat rawan dengan aturan-aturan yang telah diterapkan oleh Negara yakni UU ITE Pasal 45A ayat 1 dan 2 Anak-anak Kecamatan Campurdarat lebih sering menggunakan *gadgetnya* untuk bermain *game* daripada untuk kegunaan lainnya yang disitu banyak dampak-dampak negatif yang diperoleh oleh anak-anak tersebut. Hanya saja dalam UU ITE sendiri belum ada aturan yang Spesifik mengatur batasan anak diperbolehkannya mengoprasikan gadgetnya dan yang mengatur dampak negatif penggunaan gaget bagi pribadi anak. UU ITE haya mengatur penyalah gunaan gadget yang bersifat merugikan orang lain seperti penyebaran berita hoax, penyebar konten pornografi, Ujaran Kebencian dan lain-lain.

B. Saran

Skripsi ini masih banyak kekurangan maka dari itu dibutuhkan kritik dan saran agar dapat dibenahi agar menjadi karya yang lebih baik.