

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK
DI DESA JAMBUR PADANG MATINGGI
KECAMATAN PANYABUNGAN UTARA
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam*

Oleh

**RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM. 20 302 00037**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK
DI DESA JAMBUR PADANG MATINGGI
KECAMATAN PANYABUNGAN UTARA
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam*

Oleh

**RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM. 20 302 00037**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK
DI DESA JAMBUR PADANG MATINGGI
KECAMATAN PANYABUNGAN UTARA
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Bidang Bimbingan Konseling Islam*

Oleh

**RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM. 20 302 00037**

PEMBIMBING I

Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A.
NIP. 197305021999031003

PEMBIMBING II

Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4, 5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Hal : Skripsi
a.n. **Rizky Amaliah Nasution**
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidimpuan, Oktober 2024
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu
Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidimpuan
Di Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Rizky Amaliah Nasution** yang berjudul: *"Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal"*, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal diatas, saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I

Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A
NIP.197305021999031003

PEMBIMBING II

Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 20 302 00037
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : **DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK
DI DESA JAMBUR PADANG MATINGGI
KECAMATAN PANYABUNGAN UTARA
KABUPATEN MANDAILING NATAL”**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Adary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 29 Oktober 2024
Saya yang menyatakan



RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM. 20 302 00037

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 20 302 00037
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal”**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan
Pada Tanggal : 29 Oktober 2024
Saya yang menyatakan



RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM. 20 302 00037

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Amaliah Nasution
Tempat / Tgl Lahir : Panyabungan, 13 September 2001
NIM : 20 302 00037
Fakultas / Prodi : FDIK / BKI

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqasyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 29 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan



RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM. 20 302 00037



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 20 302 00037
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Jambur
Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten
Mandailing Natal

Ketua

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Sekretaris

Dr. Riem Malini Pane, M.Pd
NIP. 198703012015032003

Anggota

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Dr. Riem Malini Pane, M.Pd
NIP. 198703012015032003

Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A.
NIP. 197305021999031003

Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I.
NIDN. 2022048701

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Selasa, 29 Oktober 2024
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 82 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,41
Predikat : Sangat Memuaskan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihutang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Faks. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: 408/Un.28/F./PP.00.7/10/2024

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Jambur
Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten
Mandailing Natal
Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 2030200037
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
Dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidimpuan, 19 November 2024

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi



Magdalena
Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP.197403192000032001

ABSTRAK

Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 20 302 00037
Judul : Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak positif dan negatif bagi anak-anak dalam kesehariannya. Anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan anak pada *gadget* dan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang dapat menghasilkan data secara deskripsi yang berupa kata-kata atau tulisan. Dengan sumber data yang didapat yaitu data primer yaitu 11 anak yang menggunakan *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal dan data sekunder 11 orang tua, 5 teman sebaya, 5 tetangga dan 1 Kepala Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi non partisipan, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak dengan pengawasan orang tua dan juga menambah ilmu dan pengetahuan. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3 sampai 6 jam perhari, aplikasi yang sering digunakan anak pada *gadget* yaitu main *game*, You Tube dan TikTok. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak positif pertama; berkembangnya imajinasi anak seperti melihat gambar kemudian menggambarannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan, kedua; melatih kecerdasan dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar dan ketiga; meningkatkan rasa percaya diri saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan. Selain itu berdampak negatif juga diantaranya yang pertama; malas menulis dan membaca contohnya anak akan semakin malas untuk membaca buku dan menulis pelajaran ketika ada tugas dari sekolah, kedua, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi contohnya anak akan kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, pribadi tertutup, susah bergaul dan tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya, ketiga dapat menimbulkan gangguan kesehatan mata karna paparan radiasi yang ada pada *gadget*.

Kata Kunci: *Gadget, Anak, Jambur*

ABSTRACT

Name : Rizky Amaliah Nasution
Reg. Number : 20 302 00037
Title : *Impact of Gadget Use on Children in Jambur Village
Padang Matinggi, Panyabungan Utara District
Mandailing Natal Regency.*

Continuous use of gadgets will have positive and negative impacts on children in their daily lives. Children who tend to continuously use gadgets will be very dependent and become an activity that must be done routinely by children in their daily activities. It is undeniable that currently children play gadgets more often than studying and interacting with their surroundings. The use of gadgets in children needs special attention from parents. The purpose of this study was to find out what applications children use on gadgets and to find out the impact of gadget use on children in Jambur Padang Matinggi Village, Panyabungan Utara District, Mandailing Natal Regency. This study uses a descriptive qualitative research type that can produce descriptive data in the form of words or writing. With the data sources obtained, namely primary data, namely 11 children who use gadgets in Jambur Padang Matinggi Village, Panyabungan Utara District, Mandailing Natal Regency and secondary data 11 parents, 5 peers, 5 neighbors and 1 Head of Jambur Padang Matinggi Village, Panyabungan Utara District, Mandailing Natal Regency. Data collection techniques using non-participant observation, structured interviews and documentation. The results of this study are expected to be learning materials and deeper knowledge about the use of gadgets in children with parental supervision and also increase knowledge and knowledge. The results of the study obtained showed that the intensity of gadget use is high, reaching 3 to 6 hours per day, applications that are often used by children on gadgets are playing games, YouTube and TikTok. Excessive use of gadgets in children will have a positive impact, first; the development of children's imagination such as seeing pictures and then describing them according to their imagination which trains thinking power without being limited by reality, second; training intelligence in this case children can get used to writing, numbers, pictures that help train the learning process and third; increasing self-confidence when children win a game will be motivated to finish the game. In addition, it also has a negative impact, including the first; lazy to write and read, for example, children will be increasingly lazy to read books and write lessons when there are assignments from school, second, a decrease in socializing skills, for example, children will play less with friends in their environment, withdrawn individuals, have difficulty socializing and do not care about the conditions around them, third can cause eye health problems due to exposure to radiation on gadgets.

Keywords: *Gadget, Children, Jambur*

خلاصة

الاسم	: رزقي أماليا ناسوتيون
رقم التسجيل	: ٢٠٣٠٢٠٠٠٣٧
العنوان	: تأثير استخدام الأجهزة على الأطفال في قرية جامبور بادانج ماتينجي، منطقة شمال بانابونجان ماندايلينج ناتال ريجنسي.

الاستخدام المستمر للأجهزة سيكون له تأثيرات إيجابية وسلبية على الأطفال في حياتهم اليومية. الأطفال الذين يميلون إلى استخدام الأجهزة باستمرار سوف يصبحون معتمدين عليها بشكل كبير وسيصبحون أنشطة يجب على الأطفال القيام بها بشكل روتيني في أنشطتهم اليومية. لا يمكن إنكار أن الأطفال حاليًا يلعبون بالأدوات الذكية أكثر من الدراسة والتفاعل مع البيئة المحيطة بهم. يتطلب استخدام الأطفال للأدوات الذكية اهتمامًا خاصًا من الوالدين. الهدف من هذا البحث هو معرفة التطبيقات التي يستخدمها الأطفال على الأجهزة ومعرفة تأثير استخدام الأجهزة على الأطفال في قرية جامبور بادانج ماتينجي، منطقة شمال بانابونجان، ماندايلينج ناتال ريجنسي. يستخدم هذا البحث نوعًا من البحث النوعي الوصفي الذي يمكنه إنتاج بيانات وصفية في شكل كلمات أو كتابة. مصدر البيانات التي تم الحصول عليها هو البيانات الأولية، أي ١١ طفلاً يستخدمون الأجهزة في قرية جامبور بادانج ماتينجي، منطقة شمال بانابونجان، ماندايلينج ناتال ريجنسي والبيانات الثانوية من ١١ والدًا و ٥ أقران و ٥ جيران ورئيس واحد لقرية جامبور بادانج ماتينجي، الشمال. (منطقة بانابونجان، ماندايلينج ريجنسي). استخدمت تقنيات جمع البيانات مراقبة غير المشاركين، والمقابلات المنظمة والوثائق. ومن المأمول أن تصبح نتائج هذا البحث مادة تعليمية ومعرفة أعمق فيما يتعلق باستخدام الأدوات الذكية لدى الأطفال تحت إشراف الوالدين وكذلك زيادة المعرفة والمعرفة. تظهر نتائج البحث التي تم الحصول عليها أن كثافة استخدام الأجهزة عالية، حيث تصل إلى ٣ إلى ٦ ساعات يوميًا، والتطبيقات التي يستخدمها الأطفال غالبًا على الأجهزة هي ممارسة الألعاب، و You Tube، و Tik Tok. الاستخدام المفرط للأجهزة عند الأطفال سيكون له الأثر الإيجابي الأول؛ تنمية خيال الأطفال، مثل رؤية الصور ومن ثم وصفها حسب خيالهم، مما يدرّب قوة تفكيرهم دون التقيد بالواقع، ثانيًا؛ تدريب الذكاء في هذه الحالة يمكن أن يعتاد الأطفال على الكتابة والأرقام والصور مما يساعد على تدريب عملية التعلم وثالثًا؛ زيادة الثقة بالنفس عندما يفوز الأطفال بلعبة ما، سيتم تحفيزهم لإنهاء اللعبة. عدا عن ذلك، هناك آثار سلبية أيضًا، منها الأول؛ الكسل عن الكتابة والقراءة، على سبيل المثال، سوف يتكاسل الأطفال بشكل متزايد عن قراءة الكتب وكتابة الدروس عند وجود واجبات من المدرسة، ثانيًا؛ تراجع المهارات الاجتماعية، على سبيل المثال، سيلعب الأطفال بشكل أقل مع الأصدقاء في البيئة المحيطة، يكونون منغلقيين، ويجدون صعوبة في الانسجام ولا يهتمون بالظروف المحيطة بهم، ثالثًا، يمكن أن يسبب مشاكل صحية للعين بسبب التعرض للإشعاع على الأجهزة.

الكلمات المفتاحية: الأدوات، الأطفال، جامبور

KATA PENGANTAR



Puji serta rasa syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, karunia serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Shalawat serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu tentang keislaman yang dapat dijadikan bekal hidup bagi umat Islam untuk hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Skripsi ini berjudul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal”** disusun untuk memenuhi tugas dan syarat wajib untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-nya dan dukungan serta bantuan yang memberikan saran-saran pembimbing terhadap penulis akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Bapak Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag. dan seluruh civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Ibu Dr. Magdalena, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag. dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
3. Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M. Psi.
4. Kabag Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Bapak Drs. Mursalin Harahap, beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik dan adminstrasi yang baik demi kesuksesan penyusunan skripsi ini.
5. Pejabat Fungsional Ahli Muda Pengembangan Teknologi Pendidikan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Bapak Mukti Ali S.Ag., beserta

stafnya yang telah memberikan pelayanan yang baik demi kesuksesan serta kelancaran dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

6. Pembimbing I Bapak Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A. dan pembimbing II Bapak Chanra, S.Sos.I.,M.Pd.I yang telah membimbing, mengarahkan, dan meluangkan waktunya untuk penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Kepala perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Bapak Yusri Fahmi, S.A.g., S.S., M.Hum. yang telah membantu penulisan dalam menyediakan berbagai buku-buku yang berkaitan dalam pembahasan penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membimbing, mendidik serta membantu peneliti selama perkuliahan.
9. Penasehat Akademik Ibu Maslina Daulay, M.A. yang telah sabar dalam memberikan pelajaran, pengarahan serta bimbingan selama perkuliahan semoga Ibu dalam lindungan Allah.
10. Kepala desa Bapak Khoirul Anwar, yang telah mengizinkan peneliti dalam meneliti di Desa tersebut dan membantu memberikan informasi dalam penelitian serta keluarga besar desa jambur yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan kontribusi.
11. Teristimewa kepada Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Ahmad Sukri Nasution dan pintu surgaku Ibunda Nur Jamilah Piliang yang telah

mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan motivasi saat peneliti merasa lelah menuntut ilmu. Bapak dan ibunda yang selalu siap memenuhi segala kebutuhan peneliti mulai dari SD sampai saat ini, yang selalu siap mendengarkan keluh kesah peneliti terutama saat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti sangat berterimakasih kepada bapak dan ibunda yang bersedia banting tulang, menahan terik panas matahari dan hujan demi menyekolahkan peneliti sampai memperoleh gelar sarjana. Serta yang selalu memberi dukungan dan do'a mulai dari pendidikan tingkat dasar sampai menyelesaikan S1 di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary. Semoga ayah dan ibu sehat selalu panjang umur dan bahagia selalu.

12. Kepada cinta kasih ketiga saudara-saudara saya yang tak kalah penting kehadirannya, adek Khoirunnisah, Abdul Aziz dan Aflah Kurnia. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi dalam proses karya tulis ini baik tenaga maupun waktu untuk penulis, telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dan mengajarkan arti kesabaran.
13. Kepada diri saya sendiri, yang telah bertahan hingga saat ini di saat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, namun penulis tetap mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah di ambil adalah bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit dan lambat. Perjalanan menuju impian bukanlah lomba sprint tetapi lebih seperti maraton yang memerlukan ketekunan, kesabaran dan tekad yang kuat. Tidak hanya itu disaat Kendal "*people come and go*" selalu menghantui pikiran yang

selama ini menghambat proses penyelesaian skripsi ini yang juga memotivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih sudah dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini, apapun pilihan yang telah dipegang sekarang terimakasih sudah berjuang sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha sampai detik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihan mari tetap berjuang untuk ke depan .

14. Sahabat tercantik Reni Adriana Tanjung yang telah menjadi teman curhat dan selalu membantu, memberi semangat dukungan serta doa terbaiknya.
15. Kepada rekan-rekan mahasiswa lebih khususnya keluarga BKI NIM 20 atas dukungannya, kerjasamanya, memberikan semangat, motivasi dan membantu penulis ketika ada kesalahan teknis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tanpa hambatan.
16. Untuk para pembenciku, sehat-sehat karena kalian amal jariyahku, terimakasih karena kalian penulis bisa lebih maju dan termotivasi hingga di posisi saat ini.
17. Kepada seseorang yang pernah bersama penulis dan tidak bisa penulis sebut namanya. Terimakasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Ternyata perginya anda dari kehidupan penulis berikan cukup motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan, sabar dan menerima arti kehilangan sebagai bentuk proses penempaan menghadapi dinamika

hidup. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan sekaligus menyakitkan dari pendewasaan ini. Pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada penulis sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini, akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Padangsidempuan, November 2024

Peneliti

RIZKY AMALIAH NASUTION
NIM: 20 302 00037

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQOSAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN FDIK	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	8
C. Batasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Kegunaan Penelitian.....	11
G. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Pengertian <i>Gadget</i>	13
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan <i>gadget</i>	16
3. Dampak penggunaan <i>gadget</i>	18
4. Tanda-tanda kecanduan menggunakan <i>gadget</i>	20
5. Pengertian Anak	21
6. Teori <i>Uses & Gratifications</i>	24
B. Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	30
B. Jenis Penelitian.....	30
C. Informan Penelitian.....	31
D. Sumber Data.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	38
G. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
A. Temuan Umum.....	41
1. Letak geografis Desa Jambur Padang Matinggi.....	41
2. Keadaan penduduk berdasarkan jenis kelamin	42
3. Keadaan penduduk berdasarkan jenis pendidikan	42
4. Keadaan penduduk berdasarkan jenis agama.....	43
5. Keadaan penduduk berdasarkan jenis pencarian.....	44
B. Temuan khusus.....	45
1. Aplikasi yang digunakan anak pada <i>gadget</i> Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal	45

a. <i>Game</i>	45
b. You Tube.....	49
c. Tik Tok.....	52
2. Dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal	56
a. Dampak Positif.....	57
b. Dampak Negatif	63
C. Analisis Hasil Penelitian	69
D. Keterbatasan Penelitian.....	72
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Implikasi Hasil Penelitian	75
C. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi media sosial, yang selalu baru dari hari ke hari. Salah satu dari aplikasi media sosial itu adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain handphone. Kebutuhan teknologi sebagai salah satu kebutuhan penting dan mendesak saat ini. Hal ini terjadi, karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal.¹

Penemuan telepon menjadi sangat menakjubkan pada saat itu, karena seseorang dapat terhubung dengan orang lain tanpa harus saling berinteraksi bertatap muka satu sama lain. Penyempurnaan telepon ini semakin menjadi-jadi di abad yang sekarang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon koin, telepon genggam, hingga saat sekarang ini orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah *smartphone*. Selain itu hasil teknologi itu sangat mudah didapatkan, karena harganya ada yang murah dan ada juga yang mahal, dan diburu sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya.²

Perkembangan *gadget* dari masa ke masa dimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat

¹Pebriana “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini”, *dalam Jurnal Obsesi*, Volume 2, No. 1 Desember 2018, hlm.23.

²*Ibid*, hlm, 25.

elektronik telephone. Bedanya, telephone masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (praktis bisa dibawa kemana-mana). Di Indonesia, jaringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM seperti: Telkomsel, Indosat, XL Axiata. dan CDMA seperti: Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Awalnya, teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memajukan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan salah satu alat atau perangkat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain juga mengatakan *gadget* adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana mana dengan mudah.

Penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan dewasa. Tetapi semua kalangan termasuk anak dan balita sudah menggunakan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang menggunakan *gadget* dan menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. banyak dampak negatif yang muncul dalam

pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan yang membuat cepat akrab dengan *gadget*. Menurut Hadiwidjodjo, *Gadget* mempermudah komunikasi, *gadget* merupakan salah satu alat teknologi canggih yang mampu memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif, *gadget* mempermudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, dan *gadget* menyediakan berbagai aplikasi yang bisa digunakan anak-anak untuk bermain *game*.³

Menurut Yohana Yembise yang dikutip oleh Miliana mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang menggunakan gadget. Sebab, dari memegang gadget seperti handphone (HP) maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh gadget. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini

³Hadiwidjodjo, *Dampak Penggunaan Gadget*, (Yogyakarta: TuguPublisher 2016), hlm.36.

anak-anak hanya asyik berada didepan gadget, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis.⁴

Pada umumnya penggunaan *gadget* sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *gadget* dalam kegiatan anak sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak merasa asik menikmati sajian *game* dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orangtua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orangtua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya.

Penggunaan *gadget* secara terus menerus akan berdampak buruk bagi anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus- menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orangtua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari *gadget* ini sering

⁴ Miliana Abdillah Subarkah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak", Jurnal Dosen Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Vol . 15 No. 1 tahun 2019. hlm. 215.

sekali menimpa anak-anak, mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.⁵

Penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal meningkat di saat pandemi covid 19 yang menjadikan anak-anak terikat dengan *gadget*. Anak-anak harus menggunakan *gadget* untuk mengikuti pembelajaran secara daring dari rumah yang menyebabkan anak-anak merasakan *gadget* adalah suatu kebutuhan dalam hidupnya. Banyak anak-anak sekarang yang menggunakan *gadget* layaknya orang dewasa. Dari penggunaan *gadget* tersebut banyak anak-anak yang malas pergi sekolah, malas belajar, melawan, memaksakan menjadi dewasa seperti pacaran yang menyebabkan malas belajar dan sekolah.⁶

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara, dalam penggunaan *gadget* yang dilakukan anak biasanya di rumah, kedai dan tempat tongkrongan. Kebanyakan anak menggunakan *gadget* di rumah. “Waktu penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi, sesudah pulang sekolah, malam hari, bahkan ada yang sampe larut malam yang membuatnya begadang”.⁷

Penggunaan *gadget* yang dilakukan anak di Desa Jambur Padang Matinggi seperti menonton TikTok, menonton YouTube, dan bermain *game*, sarana mencari informasi lewat google. Dalam berbagai penggunaan *gadget*

⁵Hadiwidjodjo, *Dampak Penggunaan Gadget*, (Yogyakarta: Tugu Publisher 2016), hlm.43.

⁶*Ibid*, hlm, 45.

⁷Observasi, di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara, 20 Februari 2024.

yang dilakukan anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kebanyakan *gadget* digunakan bermedia sosial bermain *game*, youtube dan TikTok.⁸

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti, penggunaan *gadget* yang biasa dilakukan anak pada malam hari dan sesudah pulang sekolah. Penggunaan gadget kebanyakan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game*, menonton youtube dan menonton TikTok, ketimbang sebagai sarana pembelajaran untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan yang baru.⁹

Usia anak merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang anak lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka anak bertanya terus sampai anak mengetahui maksudnya, dan jawabannya kerap kali dicari dan ditemukan melalui kecanggihan *gadget*. Kecanggihan *gadget* tidak dapat menjadi satu-satunya jaminan untuk membangun dan memelihara kesehatan anak.

Sebab *gadget* dapat berpengaruh positif atau negatif terhadap penggunanya.¹⁰ Anak akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya saat menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau menghabiskan banyak waktunya dengan *gadget* akan berdampak buruk seperti penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, kecanduan,

⁸Observasi, di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara, 21 Februari 2024.

⁹Observasi, di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara, 21 Februari 2024.

¹⁰Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Bandung: Publisher 2016), hlm. 54.

penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, dan mempengaruhi perilaku anak. Lebih dikhawatirkan lagi, jika anak sudah tidak lihat kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa yang lebih tua pun enggan.¹¹

Contoh-contoh pengaruh *gadget* di media sosial, salah satu contoh kasus negatif akibat penggunaan *gadget* berlebihan yaitu seorang anak siswa SMP kelas 1 asal Desa Salam Jaya, Pabuar, Subang, meninggal dunia dengan diagnosa mengalami gangguan syaraf. Dikabarkan karena bermain game online seharian di telepon seluler, terdapat juga seorang anak di TK Elektrina Kertapati Palembang yang dimana anak ini menjadi lebih pemalas, berkurangnya kemampuan berkomunikasi, kurangnya rasa percaya diri, dan si anak menjadi pribadi yang tertutup (introvert), dan belasan anak dibawah umur dirawat di rumah sakit jiwa (RSJ) Kab. Bandung Barat, Jawa Barat, akibat menggunakan gadget.¹²

Ternyata, Perangkat seluler atau gadget itu tak hanya memberikan dampak negatif saja bagi anak-anak, akan tetapi ada dampak positifnya, seperti cara berfikir anak-anak yang lebih tangkap dalam hal apapun, dapat memperhatikan sesuatu hal dengan cepat dan mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan kesenangan mereka sehingga mereka bisa memberikan keterampilan yang mereka miliki. Selama masih dalam pengawasan yang baik semua akan berjerumus kepada hal positif. Namun dibalik manfaat tersebut,

¹¹*Ibid*, hlm. 24.

¹² Mida Yana “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol 2, no 1 (2019), hlm 33.

efek negatif pada anak dominan lebih besar. salah satunya ialah radiasi perangkat yang bisa merusak jaringan saraf pada otak jika menggunakan perangkat tersebut berlebihan. Selain itu juga, dapat mengurangi aktifitas serta anak akan sulit dalam berinteraksi bersama orang baru/orang lain, karena anak berubah menjadi individualistis dan anak-anak akan mempunyai sifat yang cuek terhadap orang lain atau tidak peduli dengan lingkungannya bahkan teman-temannya.

Peneliti tertarik dengan judul ini dikarenakan banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Pada dasarnya *gadget* itu sangatlah merugikan jika di pergunakan oleh kalangan anak-anak, dan sangat disayangkan sebab banyak anak-anak yang lupa akan kewajibannya setelah menggunakan *gadget*. Contohnya setiap malam tidak pernah belajar, jika di perintah oleh orang tua tidak didengarkan dan sulit di ganggu jika sudah menggunakan *gadget*.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal”**.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada maka peneliti ini berfokus kepada aplikasi apa saja yang digunakan anak pada *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal dan

bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah pengertian istilah dalam penelitian, maka peneliti memandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Dampak

Dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI yaitu dampak merupakan benturan, sebab-sebab yang membuat terjadinya sesuatu yang dimungkinkan bisa mendatangkan akibat, baik akibat secara positif maupun negatif.¹³ Dampak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu akibat positif maupun negative dari penggunaan gadget di Desa Jambur Padang Matinggi.

2. *Gadget*

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI memiliki arti sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹⁴ *Gadget* Merupakan sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki

¹³ Kamus Bahasa Indonesia Lengkap, 1997:151.

¹⁴ Kamus Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget>, 2016.

fungsi khusus pada setiap perangkatnya.¹⁵ *Gadget* yang dimaksud peneliti yaitu *smartphone* seperti, *handphone* android. Dalam *gadget* anak lebih sering membuka aplikasi *game*, *youtobe* dan *tik tok*.

3. Anak

Adalah individu yang masih dalam taraf umur belia dan masih membutuhkan bantuan dari orang lain di sekitarnya khususnya dari orangtua.¹⁶ Menurut Wasti Soemanto, “anak pada hakekatnya adalah seseorang yang berada pada suatu masa perkembangan tertentu atau mempunyai potensi untuk menjadi dewasa”.¹⁷ Anak yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu anak yang berusia 8-11 tahun yang duduk dibangku SD.

D. Rumusan Masalah

1. Aplikasi apa saja yang digunakan anak pada *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Aplikasi apa saja yang digunakan anak pada *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gedget* pada anak di Desa Jambur

¹⁵ Frinda Novita dkk., “Organisasi dan Pencegahan Penggunaan Gadget Pada Anak di SDN 002 Meral Barat Desa Pangke Karimun”, dalam *Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, Volume 1, No. 3, Desember 2023, hlm. 46.

¹⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cet. VII* (Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2009), hlm. 2.

¹⁷ Wasti Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2016), hlm. 17.

Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dan kegunaan dari penelitian ini dilihat dari dua segi pandang teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

a. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dan memperluas pengetahuan terhadap permasalahan yang diteliti dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Pihak Akademik

Sebagai bahan acuan dan referensi, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai pengembangan pengetahuan dan memajukan pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dalam memberikan dukungan orang tua dalam meminimalisir dampak penggunaan *gadget* terhadap anak.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan, dapat digunakan oleh peneliti lain dan khalayak umum sebagai bahan referensi sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menyusun Skripsi. Dimana yang terdiri dari Lima bab yaitu:

BAB I: pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: kajian pustaka yang berisi landasan teori, penelitian terdahulu.

BAB III: metodologi penelitian yang berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data, teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV: hasil penelitian yang berisi temuan umum, temuan khusus pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

BAB V: penutup terdiri dari: Kesimpulan, Implikasi Hasil Penelitian dan Saran yang sangat membangun untuk peneliti khususnya dan kepada objek yang diteliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian *Gadget*

Gadget adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia untuk berinteraksi dari jauh maupun dekat. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi seperti Hp android. Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.¹⁸ *Gadget* menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.¹⁹ Sedangkan menurut Banham mendefinisikan *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.²⁰

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan *gadget* adalah alat elektronik kecil yang mempunyai berbagai kegunaan seperti dalam berkomunikasi, seseorang bisa berkomunikasi dengan jarak jauh sekalipun hanya menggunakan *gadget*, *gadget* menyediakan berbagai

¹⁸Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *dalam Jurnal Obsesi*, Volume 2, No. 1 Desember 2018, hlm. 22.

¹⁹Hasanah, Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak, *Jurnal Islamic Early Childhood Education*, Volume 2. 24 Desember 2018, hlm. 12.

²⁰*Ibid*, hlm. 13.

mendapatkan informasi dan *gadget* juga bisa digunakan sebagai bermain *game*.

a. Bentuk Penggunaan *Gadget*

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penggunaan orang dewasa, biasa digunakan oleh alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain *game*, dan lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak-anak biasanya digunakan hanya sebagai, bermain *game*, dan menonton youtube dan scroll tik tok dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.²¹

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak-anak, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang

²¹Witarsa, Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Pedagogik*, Volume 1, No 2 Januari 2018, hlm. 18.

berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak-anak yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

b. Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Menurut Horrigan, terdapat terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* seseorang, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.²²

SWA-Mark Plus & Co menggolongkan pengguna internet menjadi 3 kategori berdasarkan durasi internet yang digunakan yaitu:

- a) Penggunaberat (*heavy users*), yaitu individu yang menggunakan internet selama lebih dari 40 jam perbulan.
- b) Penggunasedang (*medium users*), yaitu individu yang menggunakan internet 10-40 jam perbulan.
- c) Penggunaringan (*light users*), yaitu individu yang menggunakan internet tidal lebih dari 10 jam perbulan.

²²Rasma B., Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Hafalan Alqur'an Pada Kelas Ix Smp Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar, Skripsi, Universitas Hassanuddin Makassar, Makassar, 2018, 23.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita, durasi penggunaan gadget dalam kurun waktu 24 jam dapat dibagi menjadi tiga yaitu:²³

- a) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut, yaitu:²⁴

a. Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

- 1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi. *Sensation seeking* atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

²³Christiany Juditha, "Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja Di Kota Makassar", e-Jurnal IPTEK-KOM, Vol. 13 (2011), 14

²⁴Raditya, *Perkembangan Karakter Anak*, (Bandung: Media Group 2016, hlm. 68.

- 2) *Self-esteem* yang rendah. *Self esteem* itu sendiri adalah evaluasi diri individu terhadap kualitas atau keberhargaan diri sebagai manusia.
- 3) Kontrol diri yang rendah, kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget dan berbagai fasilitasnya, yaitu:

- 1) Iklan yang membuat penasaran akan hal baru, menampilkan fitur-fitur yang menarik. Fitur-fitur yang ada didalam gadget membuat ketertarikan.
- 2) Keterjangkauan harga *gadget*, keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari gadget semakin terjangkau.
- 3) Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat.

c. Faktor Situasi

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan *gadget* sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak

nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada *gadget*.

d. Faktor Sosial

Faktor sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan *smartphone* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak adalah pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.²⁵

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orangtua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negatif. Menurut Alo Liliweri, ada beberapa dampak positif dan negatif, dampak positif penggunaan *gadget* pada anak, yaitu:²⁶

²⁵Noegroho, Dampak Pengguna Gadget Pada Anak, *dalam jurnal Obsesi*, Volume 2, No. 1 Desember 2019, hlm.34.

²⁶Alo Liliweri, *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), hlm. 86.

- a. Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).

Gadget merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orangtua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap anak yaitu:²⁷

- 1) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

²⁷Alo Liliweri, *Komunikasi: Serba Ada Serba Makna* (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), hlm. 88.

- 2) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya.)
- 3) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

Orangtua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak. Jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak-anak. Terlebih di usianya, yang utama bukan *gadgetnya*, tetapi fungsi orangtua. Pasalnya *gadget* hanya sebagai salah satu saran untuk mengedukasi anak.

4. Tanda-tanda Kecanduan Menggunakan Gadget

Kecanduan menggunakan *gadget* adalah menghabiskan sebagian waktunya untuk menggunakan *gadget* kondisi yang mengakibatkan ketergantungan pada *gadget* dan akan menimbulkan rasa ketakutan tanpa

menggunakan *gadget* dalam melakukan aktivitas sehari-hari²⁸ Menurut Maulina ada beberapa tanda-tanda anak kecanduan *gadget*, yaitu:²⁹

- a. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas.
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus.
- c. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget.
- d. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah.
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain.
- f. Sering berbohong karena sudah tidak biasa lepas dengan *gadget*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bias menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

5. Pengertian Anak

Anak adalah tunas, potensi, dan generasi penerus cita-cita bangsa. Anak memiliki peran strategis dalam menjamin eksistensi bangsa dan negara di masa mendatang. Agar mereka mampu memikul tanggung jawab itu, mereka perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun spiritual. Mereka perlu mendapatkan hak-haknya, perlu dilindungi, dan disejahterakan. Karenanya segala bentuk kekerasan pada anak perlu dicegah dan diatasi.³⁰

²⁸Raditya, *Perkembangan Karakter Anak*, (Bandung: Media Group 2016), hlm. 33.

²⁹Maulina, *Perkembangan Pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), hlm. 95.

³⁰ Abu Huraerah, hlm. 11.

Marsaid mengutip pengertian Anak dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, adalah sebagai manusia yang masih kecil. Marsaid juga mengutip dari Soedjono Dirjisisworo yang menyatakan bahwa menurut hukum adat, anak di bawah umur adalah mereka yang belum menentukan tanda-tanda fisik yang konkret bahwa ia telah dewasa.³¹

Adapun, pengertian anak dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun.³² Dan juga pengertian anak dalam UU No. 17/2016 Tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak, bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang dalam kandungan.³³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang masih kecil, baik laki-laki maupun perempuan, yang belum terlihat tanda-tanda fisik seorang dewasa, yang berdasarkan perspektif undang-undang bahwa batasan usia anak adalah yang belum mencapai 18 (delapan belas) tahun.

a. Pengertian Anak Dalam Islam

Dalam Islam tidak terdapat patokan usia untuk dapatnya seseorang disebutkan sebagai anak. Islam hanya mengenai istilah Baligh untuk menyebut seseorang yang telah dewasa, pada wanita ditandai dengan

³¹ Marsaid, *Perlindungan Hukum Anak Pidana Dalam Perspektif Hukum Islam (Maqasid Asy-Syari'ah)*, (Palembang: NoerFikri, 2015) hlm. 56-58.

³² Undang-Undang Ketenagakerjaan 2003 (UU No.13 Th.2003), hlm. 6.

³³ UU No. 17 Tahun 2016 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, hlm. 4.

datangnya haid, sedangkan pada laki-laki ditandai dengan mengalami mimpi basah. Dengan demikian selama seorang wanita dan laki-laki belum mengalami tanda-tanda di atas dapat dikatakan ia masih anak-anak.³⁴

Pada dasarnya Allah menggariskan anak sebagai nikmat dan anugrah pada manusia. Firman Allah dalam Q.S Al-Furqan Ayat 74, yaitu:³⁵

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ
إِمَامًا

Artinya: *Dan orang-orang yang berkata, “Ya Tuhan kami, anugerahkan kepada kami pasangan kami dan keturunan kami sebagai penyenang hati kami, dan jadikan kami pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa”.*

Dalam mendidik anak dengan metode pendidikan Islam telah ada dalam Al-Qur’an. Firman Allah dalam Q.S Al-Ahzab Ayat 21, yaitu:³⁶

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ

وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

³⁴Achmad Juantika dan Mubiar Agustin, *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2015), hlm. 4.

³⁵Q.S Al-Furqan Ayat 74.

³⁶Q.S. Al-Ahzab Ayat 21.

Artinya: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.*

Menurut Hamka menafsirkan bahwa Rasulullah SAW sebagai teladan bagi manusia segala hal, termasuk dalam mendidik anak. Sungguh, telah ada pada diri Rasulullah suri teladan yang baik bagi manusia yang harus ditiru dalam semua ucapan, perbuatan, dan sepek terjangnya, karena itulah Allah SWT memerintahkan kepada kaum mukmin agar meniru sikap Rasulullah SAW.³⁷

6. Teori *Uses & Gratifications*

Teori Uses & Gratifications adalah pendekatan dalam studi komunikasi yang menekankan bahwa audiens merupakan individu aktif dalam pemilihan dan penggunaan media massa. *Teori Uses & Gratifications* merupakan pengembangan dari teori atau model jarum hipodermik. Teori ini diperkenalkan oleh Hebert Blumer dan Elihu Karzt pada tahun 1974 dalam bukunya *The Use On Mass Communication: Current Perspectives On Gratifications Research*. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif dalam untuk memilih suatu media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam teori *Uses & Gratifications* mengasumsikan

³⁷Hamka, *Tafsir Ayat Al-Qu'an*, (Yogyakarta: Logos Wacana, 2015), hlm. 48.

bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhan.³⁸

Inti dari teori *Uses & Gratifications* menjelaskan tentang pemilihan khalayak terhadap media berdasarkan kepuasan, keinginan, kebutuhan, serta motif yang mendasarkan pemilihan media tersebut. Sifat khalayak yang aktif dalam menggunakan media yang menjadikan selektif dalam memilih pesan media guna memenuhi kebutuhan audiens. Pemilihan media yang dilakukan audiens merupakan salah satu cara yang digunakan untuk dapat memenuhi kebutuhan akan informasi.³⁹

B. Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang berkaitan atau berhubungan dengan judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Titik Mukarromah, (Skripsi) UIN Metro 2019 Judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak”. Pada penelitian tersebut terdapat masalah bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak dan Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Dan metode penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis

³⁸ Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 191.

³⁹ Nuruddin, *Pengantar Komunikasi Massa*, hlm. 192.

deskriptif. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.⁴⁰ Kesimpulannya penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering dimainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saudari Titik Mukarromah yaitu saudari Titik Mukarromah meneliti dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, sementara peneliti meneliti dampak penggunaan *gadget* pada anak yang berusia 13-15 tahun. Dalam penggunaan teknik analisis data, saudari Titik Mukarromah menggunakan analisis data dalam penelitiannya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sementara peneliti menggunakan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu klasifikasi data, reduksi data, deskriptif data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan persamaan penelitian yang dilakukan saudari Titik Mukarromah dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu, sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak, sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif, dan sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian.

⁴⁰Titik Mukarromah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Dusun SetiaBumi Kecamatan Seputih Banyak, Skripsi*, (Lampung: IAIN Metro, 2019), hlm. i.

2. Jessica Citra Jutersfan Wau (Skripsi) Ilmu Kesehatan Elisabeth 2019 Judul “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang”. Pada penelitian tersebut terdapat masalah apakah ada dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang. Dan metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner dan observasi. Analisis dilakukan dengan *editing, coding, entry data, dan tabulating*. Kesimpulannya penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak dengan kategori cukup, sebanyak 28 responden (45.9%), yang berarti bahwa hasil dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak berkategori cukup sebanyak (54.1%). Diharapkan agar orangtua dapat mengatur jadwal anak dalam menggunakan *gadget*, tetap mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.⁴¹ Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saudara Jessica yaitu saudara Jessica meneliti dampak penggunaan *gadget* pada perilaku anak, yang berarti penelitian Jessica fokus pada perilaku anak yang masih sekolah SD, sementara peneliti meneliti dampak penggunaan *gadget* pada anak yang berusia 13-15 tahun. Pada jenis penelitian saudara Jessica menggunakan jenis penelitian campuran yaitu pendekatan dengan penelitian kuantitatif dan kualitatif, sementara peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dalam pengumpulan data saudara Jessica melakukan wawancara, kuesioner, dan

⁴¹Jessica Citra Jutersfan Wau, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang 2019, *Skripsi*, (Medan: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Santa Elisabeth, 2019), hlm. 1.

observasi, sementara peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penggunaan teknik analisis data, saudara Jesicca menggunakan analisis data dalam penelitiannya yaitu *editing*, *cooding*, *entry data*, dan *tabulating*, sementara peneliti menggunakan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu klafikasi data, reduksi data, deskriptif data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan persamaan penelitian saudara Jesicca, yaitu sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan *gadget*.

3. M. Hafiz Al-Ayouby (Sripsi) Universitas Bandar Lampung 2017 Judul“Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung”. Pada penelitian tersebut terdapat masalah bagaimana bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK Handayani dan bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di PAUD dan TK Handayani. Dan metode penelitian ini menggunakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis deskriptif. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Analisis dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, ferifikasi data dan penarikan kesimpulan. Kesimpulannya orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut, dan seharusnya *gadget* digunakan dan

dimanfaatkan untuk hal yang positif. Penggunaan *gadget* sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.⁴² Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan saudara Hafiz Al-Ayouby yaitu saudara Hafiz Al-Ayouby meneliti dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini, sementara peneliti meneliti dampak penggunaan gadget pada anak yang berusia 13-15 tahun. Dalam penggunaan teknik analisis data, saudara Hafiz Al-Ayouby menggunakan analisis data dalam penelitiannya yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan, sementara peneliti menggunakan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu klafikasi data, reduksi data, deskriptif data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan persamaan penelitian yang dilakukan saudara Hafiz Al-Ayouby dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu, sama-sama meneliti tentang dampak penggunaan gadget pada anak, sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif, dan sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan saudara Hafiz Al-Ayouby.

⁴²M. Hafiz Al-Ayouby, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Bandar Lampung 2017), hlm. 1.

BAB III

METODOLIGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Peneliti memilih lokasi penelitian agar mendapatkan data yang lebih akurat dan tepat.

2. Waktu penelitian

Adapun waktu yang dibutuhkan dalam penelitian skripsi ini dilakukan dari bulan Agustus 2023 sampai September 2024.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field Resech*), yaitu penelitian ini mencakup keseluruhan yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk mempelajari secara mendalam tentang latar belakang keadaan sekarang⁴³. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang mengamati sesuatu (objek penelitian) dan kemudian menjelaskan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat yang sesuai dengan kondisi soal tertentu.⁴⁴

⁴³ Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hlm. 10.

⁴⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 26.

Berdasarkan sifat penelitian di atas, maka penelitian ini berupaya mendeskripsikan secara sistematis dan faktual dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal didasarkan pada data-data yang terkumpul selama penelitian dan dituangkan dalam bentuk laporan atau uraian.

C. Informan Penelitian

Informan adalah seseorang yang benar-benar mengetahui suatu persoalan atau permasalahan tertentu yang darinya dapat diperoleh informasi yang jelas, akurat, dan terpercaya baik berupa pernyataan, keterangan, atau data-data yang dapat membantu dalam memahami permasalahan atau persoalan tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pemilihan sampel berdasarkan pada suatu karakteristik tertentu dalam suatu populasi yang memiliki hubungan dominan sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan peneliti.⁴⁵ Informan dalam penelitian ini yaitu anak yang menggunakan *gadget*, orangtua, tetangga, teman sebaya dan kepala desa.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan melalui wawancara peneliti, baik pertanyaan

⁴⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Prenada Media. 2014), hlm. 155.

tertulis maupun lisan.⁴⁶ Kemudian sumber data dapat dibagi menjadi dua bagian antara lain sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh penyelidik untuk tujuan yang khusus. Sumber primer merupakan sumber asli atau sumber tangan pertama.⁴⁷ Sumber data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu 11 anak berumur 8-11 tahun yang menggunakan *gadget* yang ada di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

Tabel 3.2

Data anak Pengguna *Gadget*

NO.	Nama	Usia	Pendidikan	Orang Tua
1.	Abdul Aziz	10 Tahun	Tidak Sekolah	Nur Jamilah/Ardi
2.	Sari	10 Tahun	Sekolah SD	Hotman/Dwi
3.	Tiara	9 Tahun	Sekolah SD	Siti Lubis/Adi
4.	Saiful	11 Tahun	Sekolah SD	Saima/Budi
5.	Zidan	8 Tahun	Sekolah SD	Rozi/Putri
6.	Rahmi	9 Tahun	Tidak Sekolah	Rahmat/Seri

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 129.

⁴⁷ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo Perseda, 2018), hlm. 132.

7.	Sawal Srg	10 Tahun	Sekolah SD	Gunawan/Riska
8.	Putri Lubis	10 Tahun	Sekolah SD	Zikri Lubis/Meri
9.	Dewi Nst	9 Tahun	Sekolah SD	Maryam/Sakti
10.	Aflah Nst	10 Tahun	Sekolah SD	Tirma/Zeki
11.	Siska Srg	8 Tahun	Sekolah SD	Elan/Kudin

Sumber Data: Data Diolah oleh Peneliti

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data pelengkap yang dibutuhkan untuk mendukung kevaliditasan data primer yang ada dalam penelitian ini. Sumber data sekunder data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang bukan memuat informasi atau data tersebut.⁴⁸ Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu 11 orang tua dari anak yang menggunakan *gadget*, tetangga sebanyak 5 orang, teman sebaya sebanyak 5 orang, dan 1 Kepala Desa yang ada di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

Tabel 3.3

Data Orang Tua Anak Pengguna *Gadget*

No	Nama	Usia	Pendidikan Anak	Nama Anak
1.	Nur Jamilah/Ardi	45 Tahun	Tidak Sekolah	Abdul Aziz
2.	Hotman/Dwi	47 Tahun	Tidak Sekolah	Ahmad Rizal

⁴⁸ Tatang M. Amirin, *Menyusun Rencana Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 132.

3.	Siti Lubis/Adi	39 Tahun	Sekolah SD	Rizal Hsb
4.	Saima/Budi	51 Tahun	Sekolah SD	Saiful
5.	Rozi/Putri	40 Tahun	Tidak Sekolah	Zidan
6.	Rahmat/Seri	46 Tahun	Sekolah SD	Rahmi
7.	Gunawan/Riska	63 Tahun	Tidak Sekolah	Sawal Srg
8.	Zikri Lubis/Meri	62 Tahun	Sekolah SD	Putri Lubis
9.	Maryam/Sakti	52 Tahun	Sekolah SD	Dewi Nst
10.	Tirma/Zeki	54 Tahun	Sekolah SD	Lokot Nst
11.	Elan/Kudin	38 Tahun	Tidak Sekolah	Siska Srg

Sumber Data: Data Diolah oleh Peneliti

Tabel 3.4

Data Tetangga Anak Pengguna *Gadget*

No.	Nama	Usia	Tetangga dari
1.	Ainun	45 Tahun	Abdul Aziz
2.	Zeki	47 Tahun	Ahmad Rizal
3.	Rohana	39 Tahun	Rizal Hsb
4.	Asep	51 Tahun	Saiful
5.	Putra	40 Tahun	Zidan

Sumber Data: Data Diolah oleh Peneliti

Tabel 3.4**Data Teman Sebaya Anak Pengguna *Gadget***

No.	Nama	Usia	Teman Sebaya dari
1.	Ainun	9 Tahun	Sawal Srg
2.	Zeki	10 Tahun	Putri Lubis
3.	Rohana	8 Tahun	Dewi Nst
4.	Asep	11 Tahun	Lokot Nst
5.	Putra	9 Tahun	Siska Srg

Sumber Data: Data Diolah oleh Peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data yang valid dan variabel, maka diperlukan tehnik pengumpulan data dengan cara :

1. Observasi

Obsevasi adalah upaya pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian untuk memperoleh informasi dari masalah-masalah yang terjadi yang berkaitan dengan subjek penelitian ini.⁴⁹ Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, obsevasi dapat dibedakan menjadi:

- a. Observasi partisipan (participant observation). Observasi partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana pengamat secara teratur dalam berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati.

⁴⁹ Afrial, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 21.

b. Observasi non partisipan (nonparticipant observation). Observasi non partisipan yaitu suatu bentuk observasi dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan, atau dapat juga dikatakan juga dengan pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamatinya.⁵⁰

Penelitian ini, menggunakan observasi non partisipan, karena peneliti tidak ikut berperan serta dalam kehidupan orang yang di observasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat mengenai Teknik non partisipan digunakan sebagai pendekatan oleh peneliti untuk memperoleh dan menggali data secara nyata dan mendalam tentang permasalahan yang ada di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu.⁵¹

Menurut pemaparan dari salah satu ahli, Sugiyono menyatakan bahwa wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk dilakukannya tukar pikiran agar mendapatkan informasi yang baru atau ide yang baru melalui saling tanya jawab.⁵²

Secara umum dapat dikenal tiga macam pedoman wawancara yaitu sebagai berikut:

⁵⁰ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm. 384.

⁵¹ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2023), hlm. 180.

⁵² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hlm. 72.

- a. Pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci item demi item lengkap dengan alternative jawabannya.
- b. Pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang memuat garis-garis besar yang akan ditanyakan ketika di lapangan. Pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan dimaksud untuk menggali data lebih dalam.
- c. Pedoman wawancara semi terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci, namun pewawancara masih menggali data lebih dalam lagi selain yang sudah tercantum dalam pedoman wawancara.⁵³

Adapun jenis wawancara yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti mengajukan pertanyaan pertanyaan yang sudah disiapkan untuk memperoleh jawaban yang relevan terhadap informan penelitian, metode wawancara ini akan peneliti gunakan untuk mendapatkan informasi yang bersifat akurat, benar dan jelas datanya peneliti dapat melakukan wawancara tentang aplikasi apa saja yang digunakan anak pada *gadget* dan bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

⁵³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, hlm. 73.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.⁵⁴

Teknik dokumentasi yang dapat dilakukan untuk menjadi sumber data adalah dengan cara mengumpulkan data dengan mencari informasi melalui buku-buku yang ada, serta catatan dan sebagainya. Adapun dokumentasi yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan pengambilan foto, dan dokumentasi yang menjadi penunjang data yang diperlukan di lapangan tersebut.⁵⁵

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep keabsahan kesahihan (validitas) dan keandalan (reabilitas). Penelitian kualitatif memerlukan jaminan keabsahan data sehingga penelitian dapat di pertanggungjawabkan hasilnya dari berbagai aspek dalam penelitian. Teknik yang digunakan berupa ketekunan dan pengamatan dan kecukupan referensi. Adapun teknik keabsahan data pada penelitian ini adalah:

1. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan yaitu mencari data secara konsisten interperasi dengan berbagai cara yang berkaitan dengan proses analisis secara konstan.

⁵⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 221.

⁵⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 223.

Dengan kata lain, keperluan teknik ini untuk memuat agar peneliti mampu menguraikan secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan dapat melakukan penelaahan secara rinci sehingga memperoleh derajat keabsahan yang tinggi.

2. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada, tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data-data dalam penelitian.⁵⁶

Pengumpulan data dengan teknik triangulasi yaitu dengan menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data (observasi, wawancara dan dokumentasi). Data yang terkumpul dari berbagai macam teknik dibandingkan, dicari persamaan dan perbedaannya.⁵⁷ Dalam artian, peneliti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber data.

Adapun langkah-langkahnya yaitu : pertama, membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara. Kedua, membandingkan apa yang dijelaskan oleh sumber data melalui hasil wawancara dengan kenyataan yang

⁵⁶ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Jawa Timur: Ifatama Publisher, 2015), hlm. 117.

⁵⁷ Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan* (Bali: Nilacakra, 2018), hlm. 66.

ada. Ketiga, membandingkan dengan fakta di lapangan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari hasil pengamatan dibandingkan kembali dengan data yang didapatkan melalui hasil wawancara maupun dari dokumen-dokumen. Setelah hasilnya diketahui, peneliti membandingkan hasil yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dengan fakta atau kenyataan yang terjadi di lapangan. Serta mengingatkan derajat keabsahan data yang dilakukan oleh peneliti.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data adalah proses penyusunan data yang dapat ditafsirkan memberi makna pada analisis hubungan konsep. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yang digunakan oleh Lexy J. Moleong sebagai berikut:

1. Klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data sesuai dengan topik pembahasan.
2. Reduksi data, yaitu memeriksa kelengkapan data untuk mencari kembali data yang masih kurang dan mengesampingkan data yang kurang relevan.
3. Deskripsi data, menguraikan secara sistematis sesuai dengan topik pembahasan.
4. Menarik kesimpulan, yaitu merangkum uraian-uraian penjelasan ke dalam susunan yang singkat dan padat.⁵⁸

⁵⁸ Lexy J. Moleong, *Metologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung PT. Remaja Rosda Karya, 2013), hlm. 103.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Letak Geografis Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara

Desa Jambur Padang Matinggi merupakan salah satu desa yang terdapat di Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal Provinsi Sumatera Utara dengan luas wilayah 1400 hektar, 1000 m di atas permukaan laut dengan batas-batas sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Janji Matogu
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Huta Dame
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Simanondong
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Padang Lawas.⁵⁹

Adapun lahan di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara dengan luas wilayah 660 ha dijadikan tempat pemukiman warga, luas wilayah 220 ha digunakan untuk persawahan dan luas wilayah 630 ha digunakan untuk perkebunan.⁶⁰

⁵⁹ Khoirul Anwar, Kepala Desa, *Wawancara*, (Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara), Minggu 7 April 2024 Pukul 11.00 Wib.

⁶⁰ Data Administrasi Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Tahun 2021.

2. Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah penduduk Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara 4.283 jiwa yang terdiri dari 2.067 jiwa laki-laki (48,26%) dan 2.216 jiwa perempuan (51,74%). Dihitung berdasarkan kepala keluarga (KK). Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara dihuni oleh 927 Kepala Keluarga (KK). Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah penduduk Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara berdasarkan jenis kelamin yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1

Jumlah Penduduk Desa Jambur Padang Matinggi

Kecamatan Panyabungan Utara

No	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa
1	Laki-laki	2.067 Jiwa
2	Perempuan	2.216 Jiwa
Jumlah		4.283 Jiwa

Sumber Data: Data Administrasi Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Tahun 2021.

3. Keadaan Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Bila ditinjau dari tingkat pendidikan di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara dapat diketahui ada yang tidak sekolah, tidak tamat Sekolah Dasar (SD), dan ada juga yang tamat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan D3 ataupun Sarjana. Lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah penduduk Desa

Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara berdasarkan tingkat pendidikan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tingkat Pendidikan Warga Desa Jambur Padang Matinggi
Kecamatan Panyabungan Utara

No	Pendidikan	Jumlah
1.	Tidak Sekolah	1.099 Orang
2	Tidak Tammat SD	1.139 Orang
3	Tammat SD	600 Orang
4	Tammat SMP	498 Orang
5	Tammat SMA	697 Orang
6	Tammat D3/ Sarjana	250 Orang
Jumlah		4.283 Orang

Sumber Data: Data Administrasi Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Tahun 2021.

4. Keadaan Penduduk Berdasarkan Agama

Agama mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai pedoman dan penuntun hidup dalam segala aspek kehidupan. Agama memberikan arah bagi kehidupan manusia. Berhubungan dengan hal itu masyarakat Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara 100% beragama Islam.

5. Keadaan Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

Pekerjaan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena tanpa adanya pekerjaan yang tetap maka tidak akan dapat atau sulit untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan data yang diperoleh, bahwa masyarakat di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara adalah masyarakat yang mayoritas bekerja sebagai petani, dan pembuat batu bata. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel berikut:

Tabel 4.3

Keadaan Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

No	Mata Pencaharian	Jumlah
1	P PNS	40 orang
2	T TNI	1 orang
3	W Wiraswasta/Pedagang	400 orang
4	K Karyawan/Swasta	150 orang
5	B Bidan	11 orang
6	Pe Tani	500 orang
7	Pe Pencetak Batu Bata	450 orang
8	K Kuli Bangunan/Tukang	100 orang
9	Ti Tidak Bekerja	1.316 orang
10	B Buruh Tani	1.315 orang

Jumlah	4.283 orang
--------	-------------

Sumber Data: Data Administrasi Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Tahun 2021.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penduduk Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara adalah bermata pencaharian petani dan pencetak batu bata. Oleh karena itu kondisi ekonomi masyarakat ini tergolong menengah ke bawah dan diantaranya sangat sederhana.⁶¹

B. Temuan Khusus

1. Aplikasi *gadget* yang digunakan anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal

Kebiasaan anak yang berusia 8-11 tahun dalam menggunakan *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal berupa asik dalam memainkan *gadget* yang sampai menghabiskan waktunya main *game*, YouTube, dan TikTok.

a. *Game*

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada anak yang berusia 8-11 tahun biasanya digunakan dalam bermain *game* seperti *free fire*, *mobile legends* dan mobil balap. Kemudian dalam pemakaian *gadget* menggunakan waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dengan anak-anak. Dalam hal ini

⁶¹ Khoirul Anwar, Kepala Desa, *Wawancara*, (Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara), Minggu 7 April 2024 Pukul 11.00 Wib.

beberapa anak sedang dibiarkan orang tuanya menggunakan *game*, saat orang tuanya tidak ada di rumah.⁶²



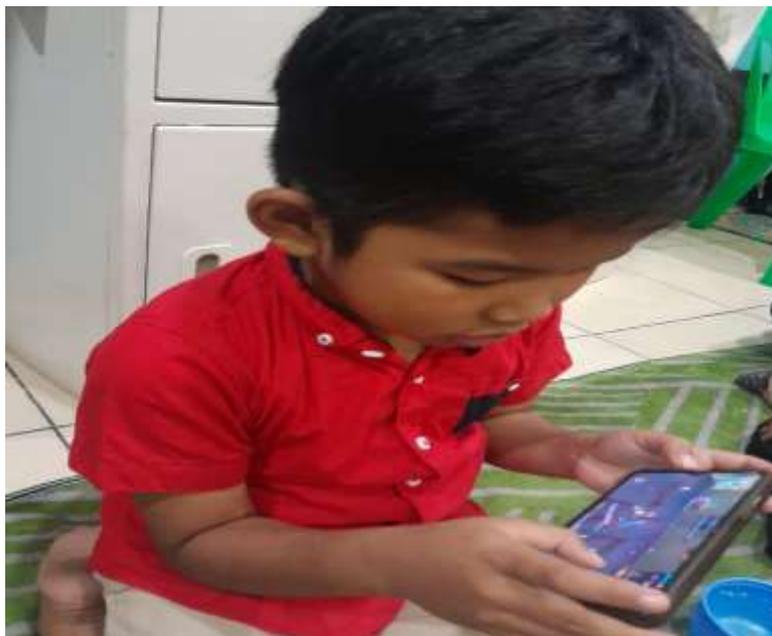
Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak, Rozi mengatakan bahwa:

Saya orang tua dari Zidan nak, kalau kita lihat dan perbandingkan anak zaman sekarang dengan anak zaman dahulu sangat berbeda nak, anak sekarang usianya yang masih 8 tahun seperti zidan sudah lebih pintar main *gadget* dari pada orang tuanya, kemudian yang sering dilakukan mereka itu main *game*. Terkadang kita sudah melarangnya namun tidak menghiraukan dan ketika kita ambil *gadget* nya mereka malah melawan dan menangis.⁶³

Dalam hasil wawancara dengan salah satu orang tua dapat dijelaskan bahwa, ketika anak sedang bermain *game* maka mereka tidak bisa diganggu lagi.

⁶² Observasi, Rumah Zidan, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 25 Mei 2024, Pukul 15:00 WIB).

⁶³ Rozi, Orang Tua Zidan, *wawancara*, yang dilakukan di Rumah Zidan, Tanggal 25 Mei 2024 Pukul 15.00 WIB



Kemudian hasil wawancara dengan Zidan salah satu pengguna *Gadget* mengatakan bahwa:

Nama saya Zidan kak, saya asik menggunakan *game* karena kawan saya di sekolah juga sudah punya *gadget* kak, dan sudah punya akun *game*, dari itu Zidan juga pengen belajar dan main *game* itu kak, nama *game* nya *free fire* kak, biasanya Zidan mainnya malam kadang siang pulang sekolah sampai menghabiskan waktu 3-4 jam perhari kak.⁶⁴

Dari hasil wawancara dengan Zidan yang sering menggunakan *gadget* sampai menghabiskan waktu 3-4 jam perhari yang awalnya terpengaruh oleh teman sekolahnya. Kemudian salah satu tetangganya Zidan, Putra mengatakan bahwa:

tiop ari inang, dor dei si Zidan mar game, satiop mulak sikolah, borngin bagen leng lanjut main game, harana muse orang tuana apettong nasibuk do dua duanya, kadang inda tardokkon bagen molo di piona si Zidan inda mambege bagen inang,

(setiap hari nak, si Zidan selalu main *game*, setiap pulang dari sekolah, malam juga masih tetap lanjut, karena kedua orang tuanya juga sibuk

⁶⁴ Zidan, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Zidan, Tanggal 25 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

berkerja, terkadang ketika dipanggil sama orang tua tidak mendengarkan lagi).⁶⁵

Dari hasil wawancara dengan tetangga Zidan dijelaskan bahwa, setiap anak yang masih berusia 8 tahun di biarkan main *game* karena orang tuanya juga sibuk kerja dan kurang dalam pengawasan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak perempuan yang tidak sekolah Rahmi mengatakan bahwa:

Nama saya Rahmi kak usia saya 11 tahun, sekarang Rahmi tidak sekolah lagi, setiap hari Rahmi dikasih *gadget* untuk bisa menjaga adik saya kak, saya sering main *game mobile legends* kak sampai 3-5 jam kak.⁶⁶

Dari hasil wawancara dapat dijelaskan bahwa, lebih sering menghabiskan waktunya main *game* ketika disuruh untuk menjaga adiknya, 3 sampai 5 jam. Kemudian orang tua Rahmi, Rahmat mengatakan bahwa:

Kalau anak saya tidak dibelikan *gadget*, tidak akan mau menjaga adiknya, sementara kami sering kerja ke kebun nak, jadi sangat dibutuhkan untuk menjaga adiknya yang masih kecil nak, makanya kami juga kurang dalam memperhatikan anak-anak kami nak. biasanya mereka menonton youtube, gimana biar adiknya diam juga kan nak.⁶⁷

Dari hasil wawancara dengan orang tua rahmi dijelaskan bahwa, diberikan *gadget* agar adiknya yang masih kecil bisa asik menonton youtube dan tidak menangis ketika ditinggal orang tuanya dirumah.

⁶⁵ Putra, Tetangga Zidan Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putra, Tanggal 25 Mei 2024 Pukul 15.10 WIB).

⁶⁶ Rahmi, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rahmi, Tanggal 27 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

⁶⁷ Rahmat, Orang Tua, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rahmi, Tanggal 27 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

b. YouTube

Berdasarkan hasil observasi di Desa Jambur Padang Matinggi bahwa anak-anak yang berusia dari 8-11 tahun sering menonton youtube di depan dan dalam rumah dan para orang tua juga mengetahuinya bahkan membiarkannya, dalam hal ini peneliti melihat anak yang masih berusia 9 tahun asik menonton youtube di *gadget* orang tuanya.⁶⁸



Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua Tiara Hsb mengatakan bahwa:

Saya orang tua Tiara, nama Ibu Siti Lubis nak, biasanya anak saya kalau makan harus menonton YouTube, kalau tidak dikasih menonton YouTube tidak akan mau makan, maka dari itu saya membiarkannya agar bisa masuk nasi kedalam perutnya agar tidak masuk angin, daripada nangis gara-gara tidak dikasih menonton YouTube makanya saya kasih nak.⁶⁹

⁶⁸ Observasi, Halaman Rumah, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 28 Mei 2024, Pukul 14:00 WIB).

⁶⁹ Siti, Orang Tua Tiara Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rijal, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua Tiara dijelaskan bahwa, jika tidak diberikan *gadget* untuk menonton YouTube maka anaknya tidak akan mau makan. Kemudian orang tua Siska juga mengatakan bahwa:

Kakak inang ni si Siska anggje, atea get ilehen ubat angkon di baen dei rap manonton, aso lenga mada ia, ima mur kebiasaan ia, biama carana hita inangna so ra anak i, makana kak baen manonton carana anggje, (kak adalah orang tua dari Siska, ketika kita mau ngasih obat harus sekalian nonton, agar dia mudah dipengaruhi, makanya dari itulah semakin terbiasa, kita selaku orang tua berbagai cara kita lakukan agar anak mau minum obat dek).⁷⁰

Dari hasil wawancara dengan orang tua Siska dijelaskan bahwa, orang tua memberikan cara menonton kepada anaknya agar bisa nurut kepada apa yang dibilang orang tuanya. Kemudian hasil wawancara dengan salah satu anak yang kecanduan dalam menonton di YouTube, Saiful mengatakan bahwa:

Enak rasa Saiful kak nonton di YouTube, orang ayah juga sama Mamak ngasih izin tapi kadang-kadang kan kak, apalagi kalau Saiful enggak mau makan, enaknyanya sambil nonton rasa Saiful, yang sering ditonton itulah kadang mobil balap, robot, *Batman*, *ultraman*, dan lain-lain kak dan terkadang Saiful tidak sholat 5 waktu kak.⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Saiful dijelaskan, bahwa orang tua juga memberikan izin, asalkan anaknya mau makan, dan minum obat. Kemudian hasil wawancara dengan salah satu tetangga rumah Saiful mengatakan bahwa:

Saya yang tinggal di samping rumah si Saiful ini dek, setiap mau makan pagi, siang dan malam, harus menonton YouTube dulu baru mau makan, kalau gak anaknya gak mau makan. Setiap hari kek

⁷⁰ Elan, Orang Tua Siska Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Siska, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 15.15 WIB).

⁷¹ Saiful, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Saiful, Tanggal 29 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

gitulah dek nampak kak, memang di Desa Jambur ini juga udah mulai berkurang minat anak-anak untuk bermain kek kak dulu main masak-masak, kalau anak sekarang lebih baik menonton seharian di rumah dari pada kumpul sama kawannya.⁷²

Dapat dijelaskan bahwa, tetangga juga melihat anak setiap hari kalau mau makan harus diberikan dulu menonton baru makan, kalau tidak anaknya malah malas makan.



Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pecandu dalam dunia youtube, Putri Lubis mengatakan bahwa:

Asik kak menonton di YouTube, kalau main sama orang yang di luar rumah banyak yang tidak sesuai dengan apa yang kita inginkan, kadang orang itu suka minta makanan kita dan suka mengganggu kita, makanya Putri lebih suka nonton YouTube di rumah.⁷³

Hasil wawancara dengan Putri dapat dijelaskan bahwa, memilih untuk tidak keluar main dengan teman sebaya karena banyak yang mengganggu dan

⁷² Asep, Tetangga Saiful Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Asep, Tanggal 29 Mei 2024 Pukul 15.10 WIB).

⁷³ Putri, Pengguna *aplikasi YouTube*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putri, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

tidak suka dalam berbagi makanan. Kemudian hasil wawancara dengan orang tua Putri, Zikri Lubis mengatakan bahwa:

Tagonan dottong au manyuruh kalai di bagas dari pada marmayam namun inda jelas pargaulanna, apalagi anak zaman sannari bahat mandokkon cakap na kotor, imadah aso hu tabusi di halai gadget sadabe, (Saya lebih memilih anak saya diam di rumah dibandingkan untuk bergaul di luar rumah, karena pergaulan anak zaman sekarang banyak yang bercakap kotor, oleh karena itu saya belikkan gadget satu perorang).⁷⁴

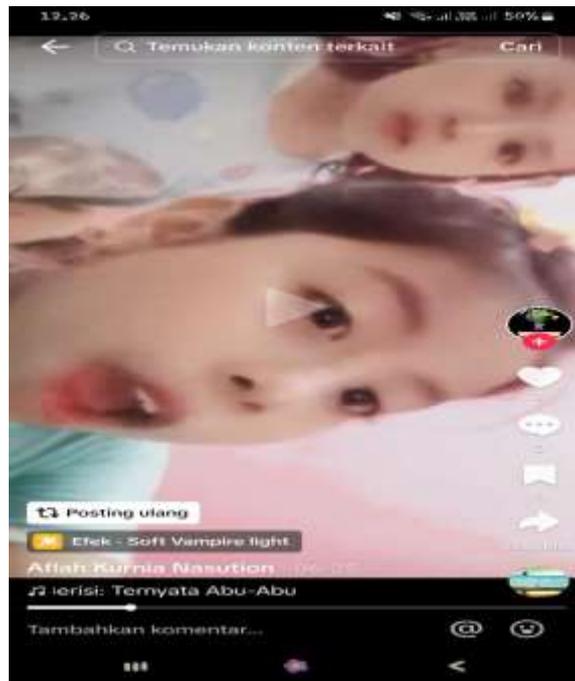
Dari hasil wawancara dengan orang tua Putri dapat dijelaskan bahwa, lebih baik memberikan *gadget* dari pada bergaul dengan teman sebaya karena perkataan dan pergaulan yang tidak baik.

c. TikTok

Berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa anak yang berusia 8 sampai 11 tahun sudah banyak yang memiliki akun TikTok sehingga setiap hari baik siang dan malam, kebiasannya hanya scrool TikTok dan menggunakan sound, serta mengupload foto dan video yang sedang trending.⁷⁵

⁷⁴ Orang Tua Putri Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putri, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

⁷⁵ Observasi, Rumah Aflah, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 25 Mei 2024, Pukul 15:00 WIB).



Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang sering menggunakan *gadget* dan scroll TikTok, Aflah mengatakan bahwa:

Maleleng maon kak malo au mar TikTok, ligin kakak maindon mandung bawat pengikutku hah, ima na jopan roaku mar TikTok kak tahan au do kak mar TikTok sasadari (sudah lama saya kak bisa main TikTok, lihat ini pengikut saya saja udah banyak, makanya saya suka main TikTok).⁷⁶

Sesuai hasil wawancara dengan Aflah dapat disimpulkan, bahwa banyak teman yang seusianya yang menggunakan aplikasi TikTok.

Kemudian hasil wawancara dengan orang tua Aflah mengatakan bahwa:

Inda mangarti au i inang, apalagi main tik tok on, kadang hu ligi bagen di jolo bagas on madung mar joget bagen kalai, rap dongan nia molo di goraon goyak do roa nalai, kadang soni mada inang, (saya sebagai orang tua tidak paham sama sekali apalagi terkait tik tok ini, terkadang saya lihat di depan rumah udah bergoyang mereka, kalau dilarang marah).⁷⁷

⁷⁶Aflah, Pengguna *aplikasi TikTok*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putri, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁷⁷ Orang Tua Aflah Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Ainun, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 15.05 WIB).

Hasil wawancara dengan orang tua Aflah dijelaskan, bahwa banyak anak yang tidak mau dilarang karena sudah asik dalam menggunakan media sosial khususnya TikTok di Desa Jambur. Kemudian hasil wawancara dengan pecandu dalam menggunakan aplikasi TikTok, Dewi mengatakan bahwa:

Pokokna asik kak main TikTok bisa joget, banyak musiknya dan banyak teman lagi.⁷⁸



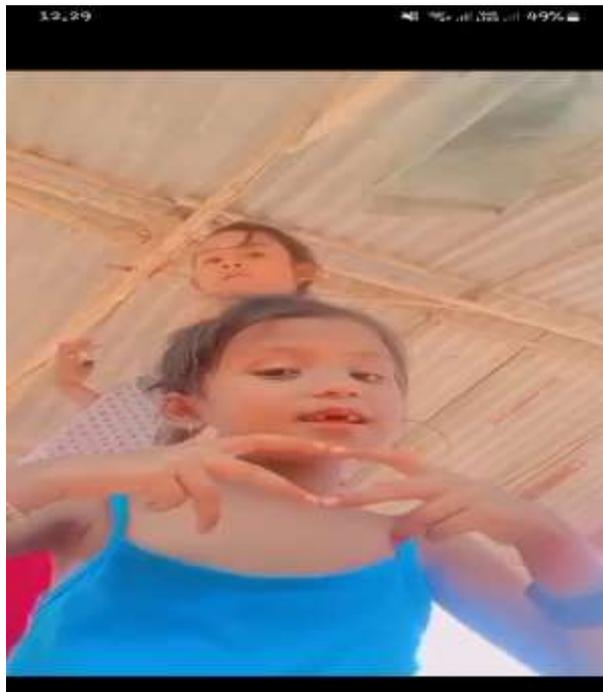
Kemudian wawancara dengan teman akrab Dewi yang sering main TikTok, Sari mengatakan bahwa:

Saya tidak sekolah lagi kak, jadi mainnya sama teman yang punya *gadget* lah kak, kadang kita main TikTok sama-sama, dan kadang akun di kasih minjam dibawa pulang ke rumah, gantian kami yang

⁷⁸ Dewi, Pengguna *aplikasi tik tok*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Siska, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

main *gadget* nya kak, asik loh kak main TikTok. Aku aja pengen punya *gadget* sendiri kak.⁷⁹

Hasil wawancara dengan teman dekat Dewi, dapat dijelaskan karena orang tua tidak mampu belikkn *gadget* untuk anaknya, lebih memilih untuk meminjam demi bisa main tik tok di rumah.



Kemudian hasil wawancara dengan orang tua Sari mengatakan bahwa:

Anak zaman sekarang dek, sudah lebih banyak tau nya dibanding orang tuanya, gak tau kita kawannya semua datang sudah bawa *gadget*, kemudian anak saya juga mengikut dengan mereka minta *gadget*, kita gak bisa menjaga 24 jam. Tapi kalau gak di kasih malah melawan dan tidak bakalan mau lagi disuruh.⁸⁰

⁷⁹ Sari, Teman dekat Dewi, Pengguna *aplikasi tik tok*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Dewi, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁸⁰ Rahmat, Orang Tua Rahmat Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rahmat, Tanggal 28 Mei 2024 4pukul 15.05 Wib).

Dapat dijelaskan bahwa, orang tua memilih untuk memberikan keinginan anak dalam menggunakan *gadget*, karena mengikuti keadaan akan zaman sekarang.

Pertanyaan selanjutnya yaitu berkaitan dengan penggunaan TikTok baik itu dirumah maupun lingkungan di luar rumah anak, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua Dewi yaitu:

Kalau bagi saya, anak yang menggunakan aplikasi TikTok itu cukup sering, karna memang aplikasi ini dominan digunakan sama anak, kalau secara keseharian itu memang anak menggunakan *gadget* sangat sering⁸¹

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa anak secara intens menggunakan *gadget* membuka aplikasi TikTok secara intens atau dapat dikategorikan sering, karena anak memang menggunakan *gadget* dan membuka berbagai aplikasi baik itu yang berbentuk *game*.

2. Dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal

Setiap perbuatan yang dilakukan akan memberikan dampak, baik yang bentuknya negatif maupun positif, khususnya dampak bagi anak yang menggunakan *gadget* masih berusia 8-11 tahun yang ada di Desa Jambur, Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

⁸¹ Maryam, Orang Tua Rahmat Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rahmat, Tanggal 28 Mei 2024 4Pukul 15.05 WIB).

a. Dampak Positif

Adapun dampak positif terhadap anak dalam menggunakan *gadget*, yang sesuai dengan landasan teori dan dilapangan dapat dirumuskan beberapa poin antara lain sebagai berikut:

1) Berkembangnya imajinasi anak.

Berdasarkan observasi ketika anak memainkan *gadget* maka semakin lama tanpa disadari dan diketahui orang tua, imajinasi dalam berpikir juga akan semakin bertambah, dalam hal ini peneliti melihat dilapangan bahwa anak-anak memasak-masak, dengan apa yang telah mereka lihat di *gadget* sebelumnya, kemudian ada juga anak ingin bisa terbang dan bisa bangun rumah-rumahan yang mereka lihat di *gadget*, hal ini terjadi di lapangan terhadap 2 anak yaitu Saiful dan Siska.⁸²

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang terdapat berkembang imajinasinya, Saiful mengatakan bahwa:

*Adong akak jungada hu ligi di gadget i, bisa bangun bagas-bagas ngen batu-batu, on ma so hu baen kak, tokkin nai dison ma ami modom na, (ada pernah saya lihat di gadget kak, bisa bangun rumah dari batu-batu, makanya saya juga ingin membuatnya kak, bentar lagi kami tidur disini kak).*⁸³

Sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang menggunakan *gadget*, Zeki mengatakan bahwa:

Sebagai dampak positif terhadap anak yang sering dalam menggunakan *gadget*, cara membayangkan atau berimajinasi mereka semakin tinggi, karena seberapa sering mereka lakukan dalam menonton youtube misalnya, maka mereka akan semakin

⁸² Observasi, Desa Jambur, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 28 Mei 2024, Pukul 15:00 WIB).

⁸³ Saiful, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Saiful, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

banyak pula yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.⁸⁴

Dalam hasil wawancara dengan orang tua dijelaskan, bahwa anak akan semakin banyak dalam berimajinasi, ketika sering dihadapkan dengan apa yang mereka minati. Kemudian hasil wawancara dengan salah satu tetangga Zikri, juga mengatakan bahwa:

Dalam keseharian anak tanpa kita sadari imajinasi anak juga semakin bertambah dek, terkadang bukan kita yang mengajari secara langsung namun mereka yang mendapatkan ilmu dan bahasa seperti apa yang mereka dapatkan setiap harinya. Saya juga terkadang heran dari mana mereka dapatkan, ternyata dari *gadget* yang sering mereka gunakan.⁸⁵

Dari hasil wawancara dapat dijelaskan, dengan seringnya yang kita berikan kepada mereka, maka dari itu pula mereka mendapatkan ilmu pengetahuan. Kemudian hasil wawancara dengan salah satu pengguna *gadget*, Siska mengatakan bahwa:

*Atea hami tonton gadget kakak, kadang adong dei marmasak jadi ami contoh ima aso malo hami i kak, (ketika kami nonton gadget, terkadang ada yang memasak jadi itu lah yang kami contoh kak).*⁸⁶

Dari hasil wawancara dengan 2 anak di lapangan dijelaskan bahwa, terdapat perkembangan dalaam berimajinasi anak. Sehingga tanpa dalam wawasan orang tua bisa perkembangan imajinasi anak bertambah karena main *gadget*.

⁸⁴ Zeki, Orang Tua Lokot Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putri, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁸⁵ Tirna, tetangga Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Lokot, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

⁸⁶ Siska, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Siska, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

Kemudian hasil wawancara dengan orang tua Siska, Elan mengatakan bahwa:

Ketika saya nanti masak di dapur Siska mau ikut masak juga itu dek, kadang heran kak bisa tau dia namanya. Rupanya sering dia nonton di *gadget* dek.⁸⁷

Kemudian hasil wawancara dengan salah satu tetangga Siska, Tirma mengatakan bahwa:

Sering saya lihat si Siska di depan rumah masak-masak, bolu untuk kue ulang tahun kakaknya dibuat dari tanah katanya dek, baru ibu tanya katanya bisa di makan di *gadget* itu nampaknya dek, makanya kak juga heran, rupanya kak tanya sama mamaknya karena sering dia main *gadget* jadi mudah dia terpengaruh dek.⁸⁸

Dari hasil wawancara dengan tetangga Siska dijelaskan, bahwa benar terjadi perkembangan dalam imajinasi ketika sering menonton.

2) Melatih Kecerdasan anak

Hasil observasi bahwa selain menambah imajinasi anak, dapat melatih kecerdasan mereka juga dalam belajar, dalam bidang menghitung, menyebutkan gambar dan melihat warna yang sering muncul di *gadget*, dalam hal ini peneliti melihat bahwa anak yang sering menonton di YouTube banyak warna yang mereka tau dengan menggunakan bahasa Inggris, misalnya warna merah si anak juga

⁸⁷ Elan, Orang tua Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Siska, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁸⁸ Tirma, tetangga Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Lokot, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

mengucapkan warna *Red*.⁸⁹ Berdasarkan hasil wawancara dengan Dewi mengatakan bahwa:

Kalau saya kak, banyak yang gak tau awalnya seperti warna dan cara mengucapkannya juga gak bisa itu saya kak, karena sering saya menonton di *gadget*, jadi saya bisa sedikit membaca dan mengucapkannya kak.⁹⁰

Kemudian sesuai hasil wawancara dengan salah satu orang tua, Maryam juga mengatakan bahwa:

Saya dek orang tua dari Dewi Nst, setiap hari dikasih menonton youtube maka mereka juga akan menambah kecerdasan dalam berpikir, sekaligus melatih dalam mengucapkan warna dalam bahasa Inggris, sehingga dengan apa yang mereka lihat akan menambah pengetahuan mereka sendiri. Jadi dampak baiknya juga ada kita dapatkan dalam menggunakan *gadget* ini.⁹¹

Dari hasil wawancara dengan salah satu orang tua dapat dijelaskan, bahwa dampak yang didapatkan dalam menggunakan *gadget*, berupa dampak positif.

Kemudian hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu tetangga yang menggunakan *gadget*, Nur Jamilah juga mengatakan bahwa:

Dampak positif dari menggunakan *gadget* juga termasuk melatih kecerdasan dalam berpikir anak, sehingga dapat memudahkan dalam metode belajar anak yang merasa sulit untuk diajarkan, misalnya dalam menghitung pada anak yang

⁸⁹ Observasi, Desa Jambur, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 28 Mei 2024, Pukul 14:00 WIB).

⁹⁰ Dewi, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Dewi, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁹¹ Maryam, Orang Tua Tirma Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Dewi, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.10 WIB).

susah diajarin. Dengan menggunakan metode ini akan mempermudah dalam melatih kecerdasan pada anak.⁹²

Dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua dijelaskan, bahwa dampak positif dari menggunakan *gadget* akan memudahkan orang tua dalam mengajari anak yang susah dalam belajar.

Kemudian hasil wawancara dengan salah satu pengguna *gadget*, Putri Lubis mengatakan bahwa:

Saya kak susah menghafal hafalan surah yang ada di sekolah kak, kemudian setelah dibuat *gadget* dan didengarkan semakin lebih mudah menangkap kak.⁹³

Kemudian hasil wawancara dengan orang tua Putri mengatakan bahwa:

saya tidak ngerti dan apa saja yang mereka lakukan di *gadget* itu dek, penting sekarang dia udah mulai banyak hafalan yang dapat dibanding tahun sebelumnya dek.⁹⁴

Dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan dalam kecerdasan anak ketika menggunakan *gadget* dan mempermudah dalam proses belajar anak.

3) Meningkatkan rasa percaya diri

Hasil observasi dilokasi penelitian bahwa dampak yang sering ditemukan peneliti di Desa Jambur pada anak yang berusia 8-11 tahun, dapat dilihat bahwa perbedaan tingkat rasa percaya diri sebagian anak

⁹² Nur Jamilah, tetangga Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Abdul Aziz, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

⁹³ Putri lubis, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putri Lubis, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁹⁴ Meri, Orang tua Meri, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Abdul Aziz, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

akan semakin bertambah, dalam hal ini peneliti melihat secara langsung bahwa anak lebih cenderung mengikuti kegiatan yang sedang trend, misalnya menari dan mengikuti joged yang sedang viral di tiktok sehingga ingin ditampilkan di media sosial dan pada acara lainnya misalnya di sekolah.⁹⁵

Sesuai hasil wawancara dengan salah satu anak yang bertambah percaya, Rahmi mengatakan bahwa:

*Au dabo kak halak na inda yakin au tu diriku sendiri malo songon kalak na madung malo, misalna marjoged, menari di sekolah bagen kak. Tapi dung sering au manonton gadget di bagas rap dongan bagen, mulai ma kak yakin au rap percaya diri. (saya kak orangnya tidak yakin dengan diri sendiri kalau saya bisa kek orang yang lain itu kak, misalnya goyang, menari disekolah, namun setelah sering nonton gadget di rumah sama teman mulai yakin dan rasa percaya diri saya untuk bisa).*⁹⁶

Sesuai hasil wawancara dapat dijelaskan bahwa, dampak positif menggunakan *gadget*, bisa meningkatkan rasa kepercayaan diri pada anak, terdapat pada Desa Jambur.

Kemudian hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua, meri mengatakan bahwa:

*Anggimu najolo na par ilaan i tu halak, apalagi tampil di depan dan mangecek inda aru ra ia i anggik, tapi dung adong gadget nia sannari i tabusan gadget nia, inda maila ia be tu halak, (adikmu dulu orangnya sangat pemalu sama orang banyak, apalagi tampil di depan sekolah dan bicara dengan orang lain, namun sekarang setelah di beli gadget nya sudah mulai bisa dan percaya diri dengan orang lain).*⁹⁷

⁹⁵ Observasi, Desa Jambur, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 29 Mei 2024, Pukul 16:00 WIB).

⁹⁶ Rahmi, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Putri Lubis, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 17.05 WIB).

⁹⁷ Meri, Orang tua Rahmi Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rahmi, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

Dari hasil wawancara dengan orang tua dijelaskan bahwa karena seringnya melihat apa yang ada di YouTube maka anak juga ingin mengikuti, sehingga menambah rasa percaya diri.

Kemudian hasil wawancara dengan salah satu tetangga Rahmi, mengatakan bahwa:

Na jolo si Rahmi inda na ra i molo di suruh maju tu jolo atea adong acara di mesjid tangis do ia ia anggik, tapi molo sannari madung marubah, harana dung sering mar gadget mulai ma mago i anggik, (dulu si Rahmi tidak mau maju kedepan jika ada acara di mesjid, malahan sering nangis, tapi sekarang sudah mulai berubah, karena sering main gadget mulai hilang dek).⁹⁸

Hasil wawancara dapat dijelaskan bahwa, adanya perubahan dalam dampak positif bagi anak menggunakan *gadget*, salah satunya terhadap percaya diri anak.

b. Dampak Negatif

Adapun dampak negatif terhadap anak dalam menggunakan *gadget*, yang sesuai dengan landasan teori dan dilapangan dapat dirumuskan beberapa poin antara lain sebagai berikut:

1) Malas menulis dan membaca

Berdasarkan hasil observasi dilapangan bahwa ketika anak yang berusia 8 sampai 11 tahun sedang bermain *gadget* maka mereka akan semakin malas untuk membaca pelajaran dan menulis ketika sedang ada tugas sekolah, malah lebih asik untuk bermain *game* , nonton youtube

⁹⁸ Rohana, tetangga Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Rahmi, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

dan scroll tik tok bersama-sama di depan rumah berjumlah 2 orang dengan teman sebaya.⁹⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua anak yang sering main *gadget*, Tirma mengatakan bahwa:

Biasanya dek anak-anak ketika sudah pulang sekolah, langsung meminta agar main *gadget*, agar bisa tenang dan akan lupa dengan tugas sekolah yang diberikan oleh gurunya. Kemudian sering lupa makan siang karena asik main *game* dengan kawannya sendiri.¹⁰⁰

Berdasarkan hasil wawancara dijelaskan, bahwa orang tua mengatakan anak-anak lebih sering menghabiskan waktu dengan *gadget* dan dunia *game*, ketika pulang dari sekolah langsung memainkan *gadget* masing-masing.

Kemudian hasil wawancara dengan salah satu anak yang menyatakan semakin malas rasanya menulis dan membaca, Sawal mengatkan bahwa:

Karena asik main *gadget* malas jadinya kak bawaanya, ada pun tugas gak pernah lagi Sawal kerjakan itu kak, kek gitulah kak kami yang satu geng itu, apalagi sudah ada akun *game* kami kak, seringan mabar itu kak kalau udah pulang sekolah, tugas sekolah gak penting lagi itu sama kami kak.¹⁰¹

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan teman akrab sekaligus tetangga Sawal, Ainun mengatakan bahwa:

⁹⁹ Observasi, Desa Jambur, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 30 Mei 2024, Pukul 14:00 WIB).

¹⁰⁰ Tirma, Orang Tua Lokot Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Lokot, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹⁰¹ Sawal, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Sawal, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

Iya kak kalau sekarang sudah mulai perubahan terhadap si Sawal beda dari tahun sebelumnya kak, sekarang makin malas membaca, di sekolah juga dimarahin sama guru, karena sering main *game* kak, apalagi teman-temannya sekarang sudah punya akun *game* sendiri kak.¹⁰²

Dari hasil wawancara dengan Sawal dan tetangga dijelaskan, dampak Negatif dari *gadget* yaitu malas membaca terjadi pada Sawal. Kemudian hasil wawancara dengan salah satu teman akrab Sawal, Zidan mengatakan bahwa:

Sekarang zamannya udah serba mudah kak, makanya Zidan malas menulis, enak lagi main *gadget* sama teman, di sekolah juga kami kalau disuruh mencatat papan tulis kami potokan itu kak, enggak mau lagi menulis capek.¹⁰³

Kemudian hasil wawancara dengan orang tua Zidan, Putri mengatakan bahwa:

*Imadah anggik kakak pe marsak dei, mur losok sannari apalagi disuruh manulis, tapi mulo mar gadget nomor sada dei anggi, (kaka juga bingung dek, sekarag semakin malas menulis tapi kalau disuruh main gadget cepat itu dia dek).*¹⁰⁴

Berdasarkan hasil pernyataan orang tua Zidan dijelaskan, bahwa benar adanya dampak negatif terhadap anak yang asik main *gadget* yaitu malas menulis.

2) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan bahwa ketika anak yang menggunakan *gadget* akan susah berkumpul dengan temannya misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya,

¹⁰² Ainun, Tetangga Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Lokot, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹⁰³ Zidan, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Zidan, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹⁰⁴ Putri, Orang Tua Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Zidan, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya, dan sering menghabiskan waktu sampai sore bahkan sampai larut malam dengan dunia sendiri dengan asik main *gadget* dan menjadi pribadi tertutup, susah bergaul, menutup diri, main sendiri tidak mau main bersama teman-temannya. Sehingga ketika dipanggil pulang orang tuanya mereka semakin malas bawaannya dan emosian, berjumlah 3 orang.¹⁰⁵

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua Saiful, Saima mengatakan bahwa:

Soni ma anggi pula ma margadget, di ligin ko pola madung adong magajak markumpul rap dongan nia, indabe manyodar, inda tarpakkulingkon ibe, ra bagen mangan lupa, harana madung tagi rasa ia na margadget i, (seperti itulah dek kalau sudah main game, dilihat kalau sudah diajak berkumpul sama temannya, gak mau lagi gak sadar lagi gak bisa diajak bicara, mau lagi makan sampai lupa, karena sudah kecanduan, karena sudah keasikan main gadget.¹⁰⁶

Berdasarkan hasil wawancara dijelaskan bahwa, dampak negatif bagi anak yang menggunakan *gadget*, benar adanya rasa kurang dalam bersosialisasi kepada anak lainnya, sehingga tidak ada teman dalam bermain dan malas makan pula. Hasil wawancara dengan tetangga Saiful mengatakan bahwa:

Anak Ibu Tirma dek, semenjak kenal namanya *gadget* meminjam sama kawannya pun rela dek, dulu anaknya rajin kali kalau di suruh ibunya selalu nurut, tapi sekarang karena adanya *gadget*, anaknya jadi malas, bahkan sering di pukul ayahnya dek.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Observasi, Desa Jambur, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 30 Mei 2024, Pukul 14:00 WIB).

¹⁰⁶ Saima, Orang Tua Saiful Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Saiful, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹⁰⁷ Rohana, Tetangga dari Saiful Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Saiful, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

Dapat dijelaskan bahwa, karena *gadget* anaknya bisa melawan dan berubah sikap yang awalnya baik semakin lama semakin buruk.

Kemudian hasil wawancara dengan salah satu teman akrabnya Saiful, Asep mengatakan bahwa:

Sekarang makin susah diajak main sama si Saiful kak, mulai ada wifi di rumahnya kak, apalagi *gadget* nya juga ada kak, pokoknya udah berubah lah dia kak, lebih asik main dikamar seharian kak.¹⁰⁸

Hasil wawancara langsung dengan Saiful mengatakan bahwa: lebih enak di kamar seharian main *gadget* kak, banyak teman kita disitu juga kak.¹⁰⁹

Kemudian wawancara dengan salah satu anak yang mengalami hal yang sama, Rizal mengatakan bahwa:

Ngapain lagi main di luar rumah kak, di kamar aja enak bisa semuanya, siap makan main *gadget*, mabar *mobile legends* sama teman, diluar gak enak lagi kak.¹¹⁰

Dan wawancara dengan orang tua dari siska juga mengatakan yang sama juga yaitu:

TikTok itu aplikasi yang sering digunakan dan membawa dampak buruk pastinya sama perkembangan anak, perkembangan tumbuh anak terkadang tidak sesuai dengan umurnya, banyak itu anak-anak yang tidak lagi memperhatikan sosialnya mereka.¹¹¹

¹⁰⁸ Asep, Teman sebaya Saiful, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Asep, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹⁰⁹ Saiful, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Saiful, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹¹⁰ Rizal, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Saiful, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹¹¹ Orantua Siska, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Siska, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

Dapat dijelaskan bahwa benar salah satu dampak negatif *gadget*, mengurangi dalam bersosial terhadap teman sebaya, dan lebih memilih untuk berdiam dikamar.

3) Menimbulkan gangguan kesehatan

Berdasarkan observasi dilapangan bahwa terdapat 2 anak yang berusia 8 -11 tahun di Lokasi penelitian Jambur, sudah mengalami penyakit mata, ketika diwawancara secara langsung ternyata sebab kecanduan dan terlalu sering dalam menggunakan *gadget* baik di siang maupun malam, sehingga orang tua membawa berobat.¹¹²

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orang tua Ahmad Rizal, Dwi mengatakan bahwa:

Baenna seringan na main gadget i adi e, rara bagen ida kaka mata ni daganak i, baenna asik na lelung ra bagen sasadari di bagas ni parlopoan mar wifi bagen, songon anak ni si Tirma madung sering di oban marubat, (karena sering main gadget adik, matanya juga sudah merah kakak lihat, karena keasikan main gadget, terlalu kelamaan terkadanng seharian main gadget, seperti contoh anak Tirma sudah sering dibawa berobat.¹¹³

Hasil wawancara dengan salah satu orang tua dijelaskan, bahwa keasikan main *gadget* sehingga memberikan gangguan pada kesehatan mata. Kemudian wawancara anak yang mengalami gangguan kesehatan mata, Ahmad mengatakan bahwa:

Awalna inda namar kacomata au sebenarna, tapi baen na massiajar mur lelung, mur maraek mata ku kak, pas atea diperiksa nasakali tu dokter mata, dokkonna baenna sering main gadget nadonok tu kak, ima kadang molo marsiajar pe

¹¹² Observasi, Desa Jambur, (Desa Jambur, Kec. Panyabungan Utara, 30 Mei 2024, Pukul 14:00 WIB).

¹¹³ Dwi, Orang tua Ahmad Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Ahmad, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 19.05 WIB).

*angkon na mar kacomata do au i kak, (awalnya saya tidak pakai kacamata kak, namun ketika belajar makin lama makin berair mata saya kak, waktu di periksa kemaren di dokter mata, beliau sampaikan karena terlalu sering main gadget dan terlalu dekat, kalau belajar harus pakai kacamata sekarang kak).*¹¹⁴

Dapat dijelaskan bahwa dampak main *gadget* merusak kesehatan mata pada anak yang ada di Desa Jambur, karena asik main *gadget* sehingga harus pakai kacamata.

Kemudian hasil wawancara dengan salah satu tetangga Ahmad, Zeki mengatakan bahwa:

*Imadah anggik menek dope madung mar kaco mata, ibo roa, baenna sering dei ilehen menonton sa sadari dabo anggi, (itu sebabnya dek pakai kacamata, kita kasihan melihatnya, sebab terlalu sering kita berikan nonton sampai seharian dek).*¹¹⁵

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anak yang mengalami hal yang sama, Abdul mengatakan bahwa:

*Aziz gak sadar kak, kalau malam matanya selalu perih rasanya kak, waktu itu ditanya ke dokter sebab sering main gadget terlalu dekat dan terlalu lama kak.*¹¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara dapat dijelaskan bahwa terdapat 2 anak di Desa Jambur yang mengalami gangguan kesehatan mata, akibat terlalu sering main *gadget*.

C. Analisis hasil Penelitian

Pembahasan peneliti pertama tentang aplikasi apa saja yang digunakan anak dalam menggunakan *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan

¹¹⁴ Ahmad, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Lokot, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹¹⁵ Zeki, Tetangga Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Ahmad, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

¹¹⁶ Abdul, Pengguna *Gadget*, wawancara, yang dilakukan di Rumah Abdul, Tanggal 28 Mei 2024 Pukul 18.05 WIB).

Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing natal yaitu *game*, *YouTobe* dan TikTok.

Dan bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing yaitu berdampak positif dan dampak negatif.

1. Aplikasi *gadget* yang digunakan anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal

Sesuai hasil lapangan mengatakan bahwasanya anak yang berusia 8 sampai 11 tahun itu mengalami kecanduan dalam menggunakan *gadget* mereka bermain *game* sampai larut malam seperti main *free fire*, *mobile legends* dan mobil balap, Intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Anak yang menggunakan *game* 3 orang, YouTobe 4 orang dan TikTok 4 orang. baik itu di dalam dan di luar rumah dan terkadang orang tua juga mengetahuinya bahkan membiarkanya, dan mereka scroll tiktok non stop, bergoyang di depan rumah mengikuti yang lagi trending lalu mereka meng upload ke akun TikTok mereka.

2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing

Sesuai dengan yang peneliti temukan di lapangan bahwasanya adapun dampak positif dari anak yang menggunakan *gadget* yang pertama berkembangnya imijinasi ada 2 anak, melihat gambar kemudian

mengambarnya sesuai dengan imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan, dengan berimajinasi anak akan semakin terpancing untuk mengali rasa ingin mengetahui dan merasakan serta membayangkan apa yang ia ceritakan, dengan berimajinasi bahasa anak lambat laun akan berkembang, kedua melatih kecerdasan ada 1 anak, dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan angka gambar yang membantu melatih proses belajar anak mencakup peningkatan kreativitas kemampuan konitif dan motorik, memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri dan mengakses informasi dengan mudah yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan mampu memecahkan masalah, ketiga meningkatkan rasa percaya diri ada 1 anak contohnya saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan dan kepercayaan diri anak untuk tampil di acara sekolah seperti mengaji, bernyanyi, menari. Sesuai dengan teori yang peneliti rangkum dengan teori dilapangan mengatakan bahwasanya ada beberapa yg sesuai dengan teori adapula yang berbeda dengan di lapangan misalnya berupa dampaknya yaitu dampak positif dan negatif. Dampak negatif yang pertama itu membuat mereka malas menulis membaca ada 2 anak, hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari, contohnya ketika anak ada tugas dari sekolah anak mencari jawabannya dengan *gadget* anak malas untuk membaca buku paket yang diberikan guru, kedua penurunan dalam kemampuan bersosialisasi ada 3 anak misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya

akan menjadi pribadi tertutup, suka menyendiri dan tidak mempedulikan keadaan yang disekitarnya, dan yang ketiga dapat menimbulkan penyakit mata ada 2 anak karna paparan radiasi yang ada pada *gadget*, merusak kesehatan mata anak sehingga rabun dan memakai kaca mata. Penggunaan *gadget* pada anak akan membuat anak kehilangan keinginan untuk beraktivitas, anak akan terus-menerus berbicara tentang teknologi, anak 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, anak akan sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadget dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun Dalam hal ini peneliti sangat menyadari masih jauh dari kata sempurna, terdapat banyak kekurangan, kelemahan dan keterbatasan. Peneliti sangat merasakan dalam hal demikian memang pantas terjadi sebagai pembelajaran dan penelitian selanjutnya. Dalam hal ini peneliti memaparkan kekurangan, kelemahan dan keterbatasan yang terjadi.

1. Pertama kurangnya eksplorasi teori yang dapat memperkaya penelitian dan hasil dari penelitian ini. Peneliti sadar akan hal ini karena keterbatasan waktu dalam meneliti.

2. Kedua Kendala biaya dan teknis di lokasi penelitian secara tidak langsung membuat peneliti merasa penelitian ini kurang maksimal. Ketika memutuskan untuk memakai metode penelitian kualitatif, peneliti sadar akan banyaknya yang baru harus dibangun dengan subyek dan obyek penelitian.
3. Ketiga keterbatasan peneliti dalam mengerjakan dalam penelitian ini, berupa dana dan waktu, karena penelitian membutuhkan waktu yang lama namun peneliti masih dalam tahap belajar dan sibuk dalam beberapa kegiatan. Secara tidak langsung membuat peneliti sadar akan totalitas dalam melakukan penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari beberapa uraian pembahasan hasil penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang digunakan anak pada *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal yaitu *game*, youtube dan tiktok. Aplikasi yang terbanyak digunakan anak adalah menonton youtube dan bermain *game* contohnya *mobile legends* dan *fre fire*. Intensitas penggunaan *gadget* tinggi mencapai 3-6 jam perhari. Anak yang menggunakan *game* 4 orang, youtube 4 orang dan tiktok 3 orang.
2. Dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal, penggunaan *gadget* yang berlebihan yang menghabiskan banyak waktunya dengan *gadget* akan berdampak positif yang pertama berkembangnya imajinasi anak seperti melihat gambar kemudian menggambarannya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan, kedua melatih kecerdasan dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar, ketiga meningkatkan rasa percaya diri saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan dan berdampak negatif juga diantaranya yang pertama malas menulis dan membaca anak akan semakin malas untuk membaca pelajaran dan menulis ketika sedang ada tugas sekolah, kedua penurunan dalam

kemampuan bersosialisasi misalnya anak akan kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya, pribadi tertutup dan susah bergaul dan ketiga dapat menimbulkan gangguan kesehatan karna paparan radiasi yang ada pada gadget dan juga dapat merusak kesehatan mata anak sehingga rabun dan memakai kaca mata.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Adapun implikasi hasil penelitian di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak dari penggunaan *gadget* pada anak agar dapat memberikan gambaran terhadap para orangtua atau kepada calon-calon orangtua bahwa masih memerlukan pemahaman yang baik terhadap pentingnya memperhatikan anak dalam penggunaan *gadget*. Karna *gadget* tidak hanya memberikan dampak positif saja akan tetapi *gadget* juga dapat memberikan dampak negatif untuk anak.

C. Saran

Setelah dikemukakan beberapa kesimpulan di atas, maka penulis juga mengemukakan beberapa saran, dengan harapan agar saran tersebut dapat dijadikan sebagai masukan sekaligus motivasi bagi para orang tua dan anak, khususnya yang ada di Desa Jambur padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal. Adapun saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Orangtua

- a. Penggunaan internet pada anak harus dibatasi jamnya atau batasi kuota internet.
- b. Bagi orang tua yang ingin anaknya terhindar dari pengaruh buruk dalam penggunaan *gadget* maka orang tua lebih memberi perhatian khusus kepada anak dan lebih meluangkan waktu kepada anak dan tidak memberikan *gadget* pada anak.
- c. Dan lebih memberikan peraturan tegas kepada anak dalam kesehariannya dan memberi batasan pemakaian *gadget* kepada anak sesuai usia anak mengawasi perkembangan belajar anak tanpa menggunakan gadget.
- d. Menghindari anak lebih sering menggunakan *gadget* dari pada bermain dengan teman-temannya dan memberikan kebebasan pada anak bermain bersama teman-temannya agar anak tidak terlalu tergantung pada *gadget*.

2. Bagi Anak

Untuk anak yang masih di bawah umur agar mengurangi dalam menggunakan *Gadget* agar lebih memfokuskan terhadap belajar dan lebih giat lagi dalam menulis dan membaca.

3. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian selanjutnya mengembangkan hasil penelitian yang diperoleh agar supaya lebih banyak memberikan manfaat bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- AbdurrahmatFathoni, “*Metodelogi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*”, Jakarta : Rineka, 2011.
- Ari Mulianta Ginting,”*Analisis Pengaruh Ekspor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*”dalam Jurnal Litbang,Volume 11,No 1.Juli 2017.
- Agus Widarjono, *Ekonometrika: Pengantar dan Aplikasi Disertai Panduan Eviews* Yogyakarta:Econometrics, 20018.
- Azhari Akmal Tarigan, *Tafsir Ayat-Ayat Ekonomi Al-Qur’an: Sebuah EksplorasiMelalui Kata-Kata Kunci*, Medan: CV. Perdana Mulya Sarana, 2012.
- Departemen Agama RI , *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemahnya*, Semarang: PT. KaryaToha Putra, 2019.
- Danang sunyoto, *Metode dan Instrumen Penelitian Ekonomi dan Bisnis*, (Jakarta: Center For Academic Punlishing, 2013.
- Fani Ray, “*Pengaruh Inflasi dan Nilai tukar Terhadap Ekspor Indonesia Komiditi Tekstil dan Elektronika ke Korea Selatan.*”dalam Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Volume.3 5 No. 1 Juni, 2016.
- Hamdani, *Seluk Beluk Perdagangan Ekspor-Import*, Jakarta: Yayasan Bina Usaha Niaga, 2003.
- Hendry Tanjung dan Abrista Devi, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam* Jakarta:Gramata Publishing, 2013.
- Ismadiyanti Purwaning A.,Fitri Juniwati A, “*Pengaruh Ekspor Dan Import Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia*”Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan,Volum. 19. Tahun 2018.
- Iman Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*,

Semarang, 2005.

Junaidin Zakaria, *Pengantar Teori Ekonomi Makro*. Jakarta: Gaung Persada, 2009.

Luh Irma Dewi Susi S ,Dkk.”*Pengaruh Investasi Tenaga Kerja, dan Ekspor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Buleleng Periode 2008-2012*. Dalam Jurnal Bisma Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 3. tahun 2017.

Marolop Tandjung, *Aspek dan Prosedur Ekspor-Import*, (Jakarta: Salemba empat, 2010.

Mudrajad Kuncoro, *Metode Riset Bisnis dan Ekonomi*, Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2017.

Muhammad Sharif Chaudry, *Sistem Ekonomi Islam* jakarta: Kencana, 2012.

Michael P. Todaro dan Stephen C. Smith, *Pembangunan Ekonomi di Dunia Ketiga*, Jakarta: Erlangga, 2018.

Miranti Sedyaningrum “*Pengaruh Jumlah Nilai Ekspor Import dan Pertumbuhan Ekonomi terhadap Nilai Tukar dan Daya Beli Masyarakat di Indonesia*” dalam Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Volume 34, No.1, Mei 2016.

Montenegro dan Saloaga, “NAFTA’s Trade Effects Evidence with Gravity Model, “dalam jurnal *Estudios de Economia*, volume 33, No. 1, 2018.

N. Gregory Mankiw, *Makro Ekonomi, outlook 2006* Jakarta: Erlangga, 2006.

Rahardjo Adisasmita, “*Teori-Teori Pembangunan Ekonomi, Pertumbuhan Ekonomi dan Pertumbuhan wilayah*” dalam Jurnal Administrasi Bisnis (JAB), Volume 7, No.1, Mei 2017.

Rahmat, *Statistika Penelitian* Bandung: Pustaka Setia, 2013.

Robinson Tarigan, M.R.P, *Ekonomi Regional Teori dan Aplikasi Edisi Revisi* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005.

Sadono Sukirno, *Makro Ekonomi Teori Pengantar* Jakarta: PTRajawali Pers, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta, 2019.

Wiratno Masykur, *Ekonomi Pembangunan* Yogyakarta: Media Widya Mandala, 2004.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Rizky Amaliah Nasution
Nim : 2030200037
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Panyabungan 13 September 2001
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Anak ke : 1 (satu)
Motto Hidup : "Jangan takut jatuh, karena yang tidak pernah memanjatlah yang tidak pernah jatuh dan jangan takut gagal, karna yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah. Dan jangan takut salah, karena dengan kesalahan yang pertama kita dapat menambah pengetahuan untuk mencari jalan yang benar pada langkah yang kedua"
No. Hp : 081264592605
Email : rizkyamaliahnasution31@gmail.com

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Ahmad Sukri Nasution
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Nur Jamilah Piliang
Pekerjaan : Wiraswasta

C. Latar Belakang Pendidikan

SD Tahun 2007-2013 : SD N 076 Panyabungan
SMP Tahun 2013-2016 :Tsanawiyah Musthafawiyah Purba Baru
SMA Tahun 2016-2020 : Ma Musthafawiyah Purba Baru
S1 Tahun 2020-2024 : Uin Syahada Padang Sidempuan

Lampiran I

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul: “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal” maka penulis menyusun pedoman observasi sebagai berikut:

1. Mengobservasi aplikasi yang digunakan anak pada *gadget* di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.
2. Mengobservasi dampak penggunaan *gadget* pada anak di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal.

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara kepada anak yang menggunakan gadget

1. Apa kegunaan *gadget* pada saudara/i?
2. Aplikasi apa yang sering saudara/i gunakan dalam *gadget* ?
3. Kapan saudara/i pertama kali menggunakan *gadget*?
4. Apa saja keuntungan bagi saudara/i memakai *gadget*?
5. Apa saja kerugian bagi saudara/i memakai *gadget*?

B. Wawancara kepada orangtua anak yang menggunakan gadget

1. Apakah anak bapak/ibu memiliki *gadget*?
2. Apakah bapak/ibu mengetahui aplikasi apa saja yang digunakan anak pada *gadget*?
3. Apa dampak yang dilihat bapak/ibu setelah anak menggunakan *gadget*?
4. Menurut bapak/ibu lebih banyak keuntungan atau kerugian setelah anak menggunakan *gadget*?
5. Apakah anak bapak/ibu pernah atau sering membantah nasehat dari bapak/ibu?
6. Apakah bapak/ibu saat ini update terhadap perkembangan teknologi?
7. Bagaimana tindakan bapak/ibu apabila anak sudah kecanduan menggunakan *gadget*?

C. Wawancara dengan tetangga

1. Bagaimana pandangan bapak/ibu banyak sekarang anak yang menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana menurut bapak/ibu apakah *gadget* sudah pasti di kasih sama anak-anak?
3. Menurut bapak/ibu bagaimana dampak diperbolehkan anak menggunakan *gadget*?

DOKUMENTASI

1. Dokumentasi Wawancara dengan kepala Desa



2. Dokumentasi wawancara dengan orang tua anak



3. Dokumentasi wawancara dengan tetangga



4. Dokumentasi wawancara dengan anak





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 136 / Un.28/F.6a/PP.00.9/11/2023

30 November 2023

Lamp. :-

Hal : **Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi**

Kepada:

Yth. **1. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A.**
2. Chanra, S.Sos.L., M.Pd.I

di

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 2030200037
Judul Skripsi : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI
DESA JAMBUR PADANG MATINGGI KECAMATAN
PANYABUNGAN UTARA KABUPATEN MANDAILING
NATAL**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima kasih.

Dekan

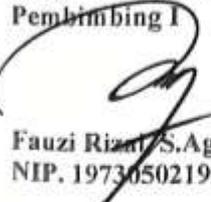

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 197403192000032001

Kaprodi BKI

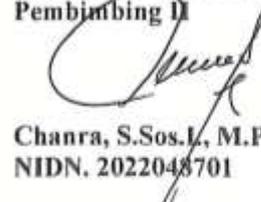

Fitri Choirunnita Siragar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Pernyataan Kesiediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/ Tidak Bersedia
Pembimbing I


Fauzi Rizal, S.Ag., M.A.
NIP. 197305021999031003

Bersedia/ Tidak Bersedia
Pembimbing II


Chanra, S.Sos.L., M.Pd.I
NIDN. 2022048701



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 563 /Un.28/F/TL.01/04/2024

Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan memberi izin melakukan penelitian kepada :

Nama : Rizky Amaliah Nasution
NIM : 2030200037
Fakultas/Prodi. : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ BKI
Alamat : Desa Jambur Padang Matinggi, Kec. Panyabungan Utara, Kab. Mandailing Natal

dengan judul **"Dampak Penggunaan Gadget pada Anak di Desa Jambur Padang Matinggi, Kec. Panyabungan Utara, Kab. Mandailing Natal"**

Demikian surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 1 April 2024

Dekan

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP.197403192000032001



**PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
KECAMATAN PANYABUNGAN UTARA
DESA JAMBUR PADANG MATINGGI**

SURAT KETERANGAN BALASAN PENELITIAN

NOMOR : 470 /189 / KD – JPM / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **KHOIRUL ANWAR**

Jabatan : Kepala Desa Jambur Padang Matinggi, Kec. Panyabungan Utara

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **RIZKY AMALIAH NASUTION**

NIM : 2030200037

Semester : VIII (Delapan)

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Untuk menindak lanjuti surat **Nomor 563/Un.28/F/TL.01./04/2024**, Pada bulan April 2024. Maka bersama surat keterangan ini benar kami telah menyetujui nama tersebut diatas untuk melakukan riset/penelitian di Desa Jambur Padang Matinggi Kecamatan Panyabungan Utara Kabupaten Mandailing Natal guna untuk melengkapi data pada penyusunan skripsi yang berjudul “ **Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Jambur Padang Matinggi, Kec. Panyabungan Utara, Mandailing Natal** ”

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jambur Padang Matinggi, 1 Mei 2024

Mengetahui Kepala Desa



KHOIRUL ANWAR