

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI
DESA TIU KECAMATAN PAMONA TIMUR
KABUPATEN POSO**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Ujian Guna Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Program Studi Administrasi Publik
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Sintuwu Maroso**

Oleh:

YURISKE PRISILIA PAGALA

NPM: 92011405171002

**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PUBLIK
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SINTUWU MAROSO
TAHUN 2024**

ABSTRAK

YURISKE PRISILIA PAGALA, 2024. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso. Dibimbing oleh Yunruth H. Marande dan Rilfayanti Thomassawa

Kata kunci : Dampak, penggunaan gadget, anak

Gadget adalah sebuah benda teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus yang digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelepon, mengirim pesan, email, dan lain-lain. Penggunaan gadget pada anak akan memberikan dampak positif maupun dampak negatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengkaji tentang dampak penggunaan gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso dan untuk mengetahui faktor-faktor penggunaan gadget pada anak. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dalam teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yang diperoleh yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang didapatkan langsung melalui penelitian bersama informan, serta data sekunder bersumber dari kantor desa tiu. Hasil penelitian Dampak penggunaan gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso pengawasan dari orang tua dirasakan masih sangat kurang, karena banyak orang tua yang tampaknya masih memberikan kebebasan dan tidak terlalu khawatir tentang dampak penggunaan gadget yang berkelanjutan. Adapun dampak positifnya yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, mengembangkan kemampuan. Sedangkan dampak negatif penurunan konsentrasi belajar, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, malas menulis dan membaca. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso yaitu pengasuhan orang tua yang kurang tepat dan pengaruh lingkungan.

ABSTRACT



YURISKE PRISILIA PAGALA, 2024. "The Impact of Gadget Use on Children in Tiu Village, Pamona Timur District, Poso Regency. Supervised by Yunruth H. Marande and Rilfayanti Thomassawa

Keywords: *Impact, gadget use, children*

A gadget is a small technological object that has a special function that is used as a medium to communicate with other people or call, send messages, email, and others. The use of gadgets on children will have both positive and negative impacts. The purpose of this study is to find out and examine the impact of gadget use on children in Tiu Village, Pamona Timur District, Poso Regency and to find out the factors of gadget use in children. This research method uses a qualitative descriptive method and in data collection techniques using observation, interviews and documentation. In this study, there are two types of data obtained, namely primary data and secondary data. Primary data is data obtained directly through research with informants, and secondary data comes from the Tiu village office. Research results The impact of gadget use on children in Tiu Village, Pamona Timur District, Poso Regency, parental supervision is still considered very lacking, because many parents seem to still give freedom and are not too worried about the impact of continued gadget use. The positive impacts are the development of imagination, training intelligence, developing abilities. While the negative impacts are decreased concentration in learning, decreased ability to socialize, lazy to write and read. The factors that influence the Impact of Gadget Use on Children in Tiu Village, Pamona Timur District, Poso Regency are inappropriate parental care and environmental influences.

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN II.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN ALUR PIKIR	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Pengertian Dampak.....	8
2. Sejarah Perkembangan Teknologi	9
3. Pengertian Anak.....	10
4. Pengertian Gadget.....	11
5. Bentuk Penggunaan Gadget pada Anak.....	12
6. Aplikasi Penggunaan Gadget pada Anak.....	13
7. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget	15
B. Landasan Teori dan Keputusan yang Relevan	17
C. Alur Pikir	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tipe dan Dasar Penelitian	19
1. Tipe Penelitian.....	19

2. Dasar Penelitian	19
B. Definisi Konsep.....	20
C. Jenis Data	21
D. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	21
E. Insrtumen Penelitian.....	23
F. Analisis Data	24
G. Lokasi Penelitian.....	27
H. Waktu dan Jadwal Penelitian.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
A. Deskripsi Wilayah	28
1. Gambaran Umum Desa Tiu.....	28
2. Topografi Desa Tiu.....	30
3. Demografi Desa Tiu	30
a. Kependudukan	30
b. Agama	31
4. Visi dan Misi Desa Tiu.....	31
a. Visi	31
b. Misi	31
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian.....	32
1. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso	
1. Dampak Positif.....	
a. Perkembangan Imajinasi	32
b. Melatih Kecerdasan.....	33
c. Mengembangkan Kemampuan.....	34
2. Dampak Negatif	
a. Penurunan Konsentrasi Belajar	
b. Penurunan Dalam Kemampuan Bersosialisasi.....	
c. Malas Menulis dan Membaca	
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi dampak penggunaan	

gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso.....	37
a. Pengasuhan yang kurang tepat	38
b. Pengaruh lingkungan	39
BAB V PENUTUP	40
A. Kesimpulan	40
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	
1. Pedoman wawancara.....	
2. Waku dan Jadwal Penelitian	
3. Surat Izin Penelitian	
4. Dokumentasi	
5. Daftar Riwayat Hidup	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sejarah Pemerintah Desa Tiu.....	
--	--

Table 4.2 Batas Wilayah Desa Tiu.....

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Pikir Penelitian

Gambar 4.1 Peta Sosial Desa Tiu

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan di bidang ilmu teknologi pada abad ke-21 semakin pesat. Berbagai penemuan diciptakan setiap tahun untuk mempermudah aktivitas dan kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan artinya pola pikir dan perilaku manusia semakin maju dan berkembang pesat. Semakin canggihnya penemuan-penemuan tersebut tidak terlepas dari kontribusi para penemu sebelumnya. Contoh perkembangan pesat saat ini adalah penyempurnaan penemuan telepon oleh Alexander Graham Bell.

Pada saat itu, penemuan telepon sungguh menakjubkan. Bukankah mungkin untuk terhubung dengan orang lain tanpa harus berinteraksi secara langsung, di zaman modern ini, telepon yang lebih canggih sudah menjadi hal yang semakin umum. Dimulai dengan munculnya telepon umum dan telepon genggam (HP), masyarakat masih akrab dengan istilah smartphone dan gadget. (<https://.syntaximperatif.co.id>)

Perlu diketahui bahwa perkembangan gadget dari waktu ke waktu dimaulai dari perangkat yang dikenal sebagai HP (Handphone). HP adalah pengembangan dari telepon elektronik. Perbedaannya, telepon masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi, sedangkan HP tidak memerlukan kabel dan bersifat portabel (dapat dibawa kemana-mana). Di Indonesia ada dua jenis jaringan nirkabel untuk HP, yaitu GSM (Global System for Mobile Telecommunications) seperti Telkomsel, Indosat, XL Axiata, dan CDMA

(Code Division Multiple Acces) seperti Smartfren, Esia, Flexi, dan lin-lain. Kedua jaringan nirkabel ini masih digunakan di Indonesia. Peningkatan pesat teknologi HP menunjukkan betapa pentingnya inovasi dan adaptasi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat modern.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi terdapat resiko-resiko baru yang dapat mengancam keamanan dan kesejahteraan anak. Oleh karena itu, UU NO. 35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak mencakup hak anak untuk mendapatkan pengetahuan positif di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Undang – undang ini memberikan perhatian khusus terhadap perlindungan anak dalam ruang digital. Saat ini hampir semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang tua, memiliki telepon genggam atau smartphone. Ada alasannya, karena kebutuhan dan daya beli masyarakat telah berubah drastis dibandingkan beberapa dekade lalu. Gadget menawarkan fitur-fitur menarik yang membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Menurut psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014), ada banyak manfaat positif dari penggunaan gadget, seperti mempermudah komunikasi karena teknologi canggih yang memungkinkan semua orang berkomunikasi dengan mudah, serta membangun kreativitas anak dengan memberikan beragam informasi yang mendorong anak menjadi lebih kreatif. Anak-anak dapat dengan mudah mencari informasi yang dibutuhkan, terutama dalam konteks belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar.

Namun penggunaan gadget secara terus-menerus dapat berdampak buruk pada perilaku anak sehari-hari. Anak-anak yang terus-menerus

menggunakan gawai menjadi sangat bergantung sehingga menjadi aktivitas rutin dalam kehidupan sehari-harinya. Anak-anak saat ini lebih sering bermain dengan perangkat dibandingkan belajar atau berinteraksi dengan lingkungannya, dan hal ini memprihatinkan. Hal ini disebabkan karena anak-anak masih merasa minder dan penasaran pada masa kecilnya sehingga dapat meningkatkan kecenderungan mereka untuk mengkonsumsi. Oleh karena itu, penggunaan gadget oleh anak memerlukan perhatian khusus dari orang tua.

Dampak negatif smartphone pada anak antara lain kecanduan internet, game, dan konten pornografi.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) merupakan undang-undang pertama di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik sebagai peraturan perundang-undangan yang sangat diperlukan, sebagai landasan pengaturan di bidang teknologi informasi dan transaksi elektronik. Ia menjadi pionir dalam membangun Penggunaan teknologi informasi. Jika anak sering bermain gadget, maka ia akan kehilangan interaksi sosial dengan orang disekitarnya dan fokus pada gadget yang dimainkannya. Hal ini sangat mengkhawatirkan karena anak-anak lebih sering bermain gawai dibandingkan belajar dan kurang memperhatikan orang disekitarnya.

Seperti yang diungkapkan Winoto dalam (Giga Kurnia, 2014): , “Pada dasarnya belum saatnya memberikan ponsel pribadi kepada anak, karena dapat menimbulkan perilaku konsumsi berlebihan” bagi siswa SMP menggunakan perangkat dalam kehidupan sehari-hari atau memerlukan pengawasan ketat.

Oleh karena itu, peran orang tua terhadap anak harus selalu dihormati.

Sebaiknya orang tua memprioritaskan gadget untuk anaknya agar orang tua tidak bergantung pada gadgetnya untuk menemani anaknya dan tidak menimbulkan ketidaknyamanan bagi orang tua. Dengan mengontrol semua konten yang ada di gadget anak Anda. Orang tua harus mempunyai kesempatan untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan mendorong diskusi tentang konten di semua perangkat yang dimiliki anak mereka. Dengan kata lain, waktu bermain adalah waktu yang menguntungkan. Anak-anak dapat belajar melalui bermain. Pada masa ini, anak dapat meniru tindakan orang dewasa, mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.

Kebanyakan orang tua membiarkan anaknya menggunakan perangkat tanpa pengawasan ketat, namun Anda harus lebih berhati-hati saat memberikan perangkat kepada anak Anda. Hal ini sangat penting karena gadget memancarkan radiasi yang berbahaya, terutama bagi perkembangan otak anak.

Berkaitan dengan hal tersebut banyak orang yang menggunakan gadget sebagai alat yang dipakai untuk berkomunikasi. Teknologi sangat bermanfaat bagi orang banyak khususnya masyarakat yang berada di desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso. Hadirnya teknologi seperti gadget di tengah-tengah masyarakat dapat mempermudah untuk mendapatkan informasi - informasi yang penting.

Banyak orang yang tidak menggunakan gadget sebagai hal-hal yang bermanfaat/hal-hal positif, inilah yang terjadi di kalangan anak-anak

khususnya anak di desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso hadirnya teknologi seperti gadget ditengah Masyarakat desa Tiu membuat sebagian anak-anak itu tidak fokus pada Pendidikan dan lebih banyak bermain gadget yang mengganggu waktu anak-anak untuk belajar, sehingga tidak mendapatkan nilai yang baik, hal ini juga berdampak pada pendidikan yang membuat anak-anak memilih untuk tidak masuk sekolah . Selain itu dampaknya juga pada mata, terlalu sering menggunakan gadget membuat kerusakan mata.

Banyak juga anak-anak remaja yang menikah diusia dini di akibatkan penyalahgunaan teknologi (gadget) dalam hal ini melihat/menonton video yang seharusnya tidak dilihat oleh anak-anak. Melihat hal ini tentu timbul rasa penasaran pada diri anak-anak untuk mencoba, tanpa disadari bahwa hal tersebut merusak masa depan anak-anak itu sendiri.

Dengan melihat masalah yang ada di Desa Tiu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso”**. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat di lokasi tersebut terlihat tampak banyak anak-anak yang menggunakan gadget, dan orang tua hanya membiarkan mereka melakukannya tanpa pengawasan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka penulis dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak penggunaan gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso ?
2. Faktor apa yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso ?

C. Tujuan dan manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui dan mengkaji tentang dampak penggunaan gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso.
- b. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada anak di Desa Tiu Kecamatan Pamona Timur Kabupaten Poso.

2. Manfaat penelitian

- a. Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan gadget pada anak dengan pengawasan orang tua dan sebagai bahan informasi bagi para pembaca.
- b. Penelitian ini di harapkan dapat membantu kesadaran Masyarakat dalam memahami penggunaan gadget mempengaruhi kehidupan sosial anak.

1. Bagi orang tua anak
 - a. Orang tua harus tetapkan waktu penggunaan gadget harian untuk anak-anak. Ini membantu mencegah kecanduan dan memastikan waktu yang seimbang untuk berbagai aktivitas.
 - b. Memantau aktifitas anak-anak saat menggunakan gadget. Pastikan mengakses konten yang sesuai dengan usia dan tidak terpapar kepada hal-hal yang tidak pantas.
 - c. Jadilah contoh yang baik dengan membatasi penggunaan pribadi gadget. Karna anak cenderung meniru perilaku orang tua mereka
 - d. Pastikan anak-anak mengambil istirahat secara teratur dari layar gadget untuk melindungi Kesehatan mata dan menjaga keseimbangan.
2. Bagi anak
 - a. Gunakan gadget sebagai alat untuk belajar dan kreativitas, bukan hanya untuk hiburan semata. Ada banyak aplikasi dan game edukatif yang dapat membantu anak belajar dengan cara menyenangkan.
 - b. Anak juga harus menghabiskan waktu dengan kegiatan fisik, seperti bermain diluar, olahraga, atau bermain dengan teman secara langsung agar berinteraksi dengan teman tidak diam di dalam rumah terus

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku-Buku

Arikunto, Suharsimi (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
Jakarta: Rineka Cipta.

B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan* Edisi ke-5, (Jakarta:Erlangga, 1993).

- Noegroho, Agoeng. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mangkoesebroto, Guritno. 2010. *Ekonomi Publik. Edisi Ketiga*, Yogyakarta:BPFE Yogyakarta.
- R. (2006). *Informatika Sosial Peluang dan Tantangan*. LIPI. Bandung.
- Sugiyono, P. D. (2010). *Metode Peneliian. Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

A. Jurnal

- Chusna, Puji Asmaul. “*Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*”. *Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Vol. 17, No. 2. November 2017.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). *Identifikasi kebutuhan pengguna untuk aplikasi permainan edukasi bagi anak usia 4 sampai 6 tahun*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Handrianto. (2013). *Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget bagi Anak*. Jakarta: Bumi Askara
- Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin*. *Jurnal Profesi* 13 (2) : 73 – 77
- Syifa, Layyinat ddk. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar* . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4) :496-533.
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Pebriana, Hana Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi*. Volume 1, No. 1, 2017, hal 1 – 11.

B. Dokumen

Analisis Yuridis Pasal 27 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Dialogia Iuridica*, 9(2).

Kemensesneg, R. "UU Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak." UU Perlindungan Anak 48 (2014).

Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, Di unduh pada 21 April 2106 dari <http://www.satuharapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>

Winoto, Heru. (2014). Contoh riset teknologi di unduh pada 19 april 2016 dari [http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contohriset-teknologi-dan komunikasi](http://komunikasi.us/index.php/course/1789-contohriset-teknologi-dan-komunikasi)
<https://.syntaximperatif.co.id>

Aisyah.(2015). Kasus Penggunna Gadget Pada Anak Usia Dini. Di Unduh 16 Oktober2015 Dari <http://aisyahsiti02.blogspot.co.id/2015/02/kasus-pengguna-gadget-pada-anak-usia>

Nonagadget.com (Admin). (2016). Perkembangan gadget. Di unduh pada 12 januari 2016 dari [http://www.nonagadget.com/2015/08/perkembangan - gadget.html?m=0](http://www.nonagadget.com/2015/08/perkembangan-gadget.html?m=0).

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK DI DESA TIU

KECAMATAN PAMONA TIMUR

KABUPATEN POSO