

**PERAN TUHA PEUT DALAM MEMINIMALKAN PENYALAHGUNAAN
GADGET PADA REMAJA DI GAMPONG MEUDANG ARA
KECAMATAN NURUSSALAM KABUPATEN ACEH TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

MAWARNI

NIM. 180402113

Prodi Bimbingan Dan Konseling Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2023 M/1444 H**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah Komunikasi UIN Ar-Raniry

Darussalam Banda Aceh

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah

Prodi Bimbingan dan Konseling Islam

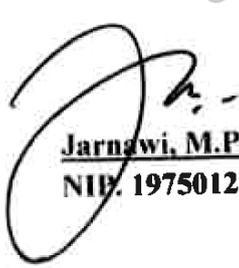
Oleh

MAWARNI
NIM. 180402113

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Jarnawi, M.Pd

NIP. 197501212006041003


Teuku Amnar Saputra, MA

NIP. 199408152022211001

SKRIPSI

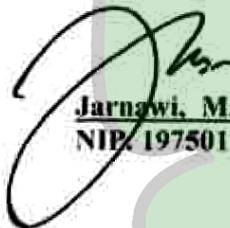
**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Dakwah
Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Disahkan
Sebagai Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Ilmu Dakwah
Prodi Bimbingan Dan Konseling Islam**

**Diajukan Oleh
MAWARNI
NIM. 180402113
Pada Hari/ Tanggal**

Selasa, 28 Maret 2023 M
06 Ramadhan 1444 H

Darussalam – Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua


Jarnawi, M.Pd
NIP. 197501212006041003

Sekretaris


Teuku Amnar Saputra, MA.
NIP. 199408152022211001

Anggota I


Drs. Umar Latif, MA.
NIP. 195811201992031001

Anggota II


Juli Andriyani, M.Si.
NIP. 197407222007102001

Mengetahui,


Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry


Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : MAWARNI
NIM : 180402113
Jenjang : Strata I (S-1)
Jurusan / Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan saya menyatakan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari ada tuntunan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN-Ar-raniry.

Banda Aceh, 28 Maret 2023

Yang menyatakan,

جامعة الرانيري
A R - R A N I R



MAWARNI
NIM. 180402113

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Peran Tuha Peut dalam Meminimalkan Penyalahgunaan Gadget Pada Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya pertanyaan tentang peran Tuha Peut dalam meminimalkan penyalahgunaan gadget pada remaja Gampong Meudang Ara. Fokus masalah dalam penelitian ini, Bagaimana penggunaan gadget dikalangan remaja *gampong* Meudang Ara, Apa saja masalah yang dihadapi oleh remaja akibat kecanduan gadget, Bagaimana peran *tuha peut* dalam mencegah penyalahgunaan gadget di kalangan remaja. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui *pertama*, penggunaan gadget dikalangan remaja *gampong* Meudang Ara. *Kedua*, masalah yang dihadapi oleh remaja akibat kecanduan gadget. *Ketiga*, peran *tuha peut* dalam mencegah penyalahgunaan gadget pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif serta menggunakan teknik wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 8 orang, yang terdiri dari 4 Tuha Peut dan 4 remaja. Teknik analisis data menggunakan trigulasi data yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan (1) penggunaan gadget pada remaja di Gampong Meudang ara sudah masuk dalam kategori memprihatinkan karena remaja sudah salah menyalahgunakan gadget tersebut. (2) penyalahgunaan gadget pada remaja dapat menimbulkan banyak masalah yang terjadi terhadap diri remaja seperti kurangnya waktu tidur, malas beraktifitas dan malas mebantu orang tua. (3) ada beberapa upaya tuha peut dalam melakukan pencegah penyalahgunaan gadget pada remaja seperti menasehati, bermusyawarah untuk menemukan solusi dan melakukan sosialisasi berkaitan dengan penyalahgunaan gadget.

Kata Kunci : Tuha Peut, Penyalahgunaan Gadget, Remaja

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya selawat dan salam pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan umat sepanjang masa.

Dalam penulisan skripsi yang berjudul **“Peran Tuha Peut Dalam Meminimalkan Penyalahgunaan Gadget pada Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur”** ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan, namun demikian berkat dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia berupa ide penelitian kepada penulis
2. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, yaitu Ayahanda M. Yusuf dan Ibunda yaitu Nurliah Terimakasih atas doa, cinta dan pengorbanannya yang selalu diberikan untuk keberhasilan penulis. Serta terimakasih juga kepada Abang tercinta yaitu beserta Adik tercinta yaitu Zukkifli dan Dahlul atas segala upaya dan doa serta kasih sayang yang tak terhingga yang senantiasa diberikan untuk keberhasilan penulis.

3. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-raniry, Ibu Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd.
4. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Bapak Jarnawi M.Pd.
5. Bapak Jarnawi, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I
6. Bapak Teuku Amnar Saputra, MA. Selaku Dosen Pembimbing II
7. Teman-teman BKI angkatan 2018 yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi kepada penulis.
8. Semua rekan-rekan BKI yang telah memberi motivasi untuk penulis agar tetap berjuang dan semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu-persatu.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan pengetahuan penulis. Atas bantuan dan bimbingan dari semua pihak penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya semoga menjadi amal sholeh dan diberikan balasan oleh Allah SWT. Kritik dan saran sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

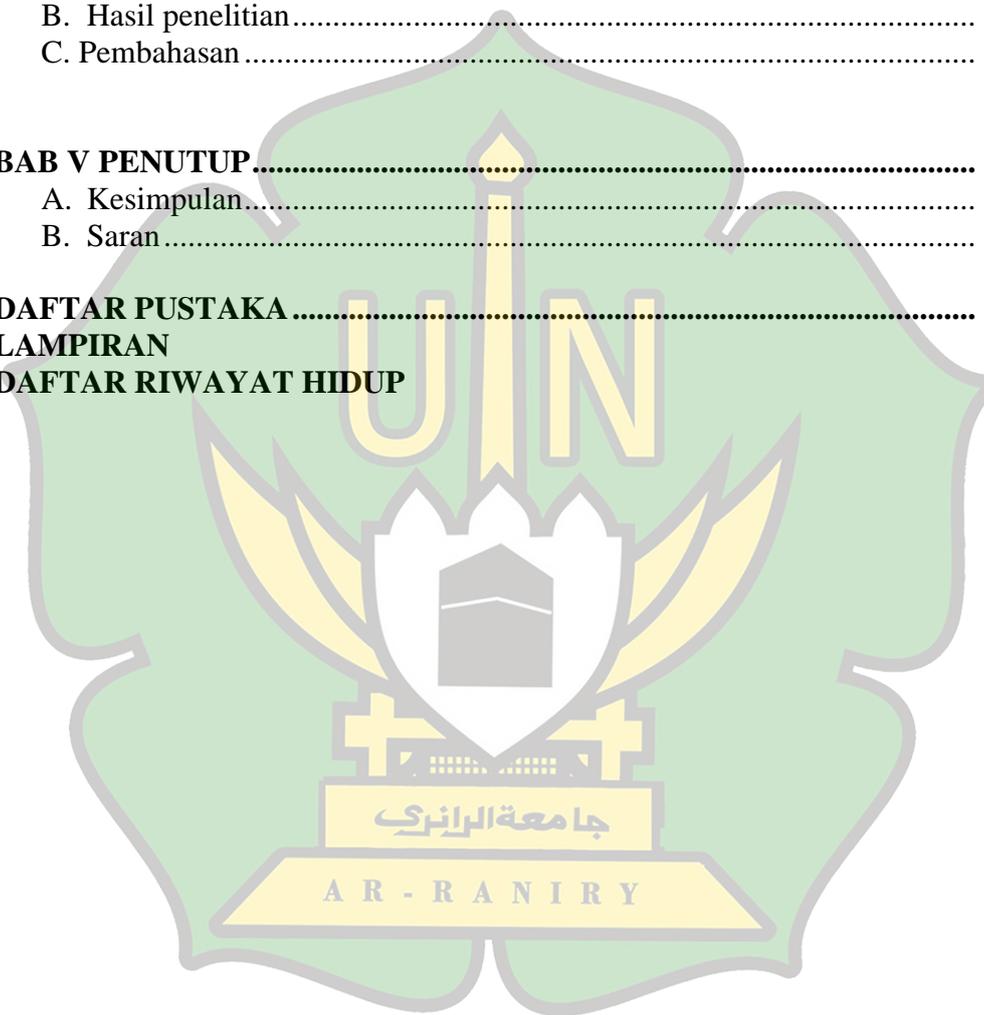
Banda Aceh, 28 Desember 2022
Penulis,

Mawarni

DAFTAR ISI

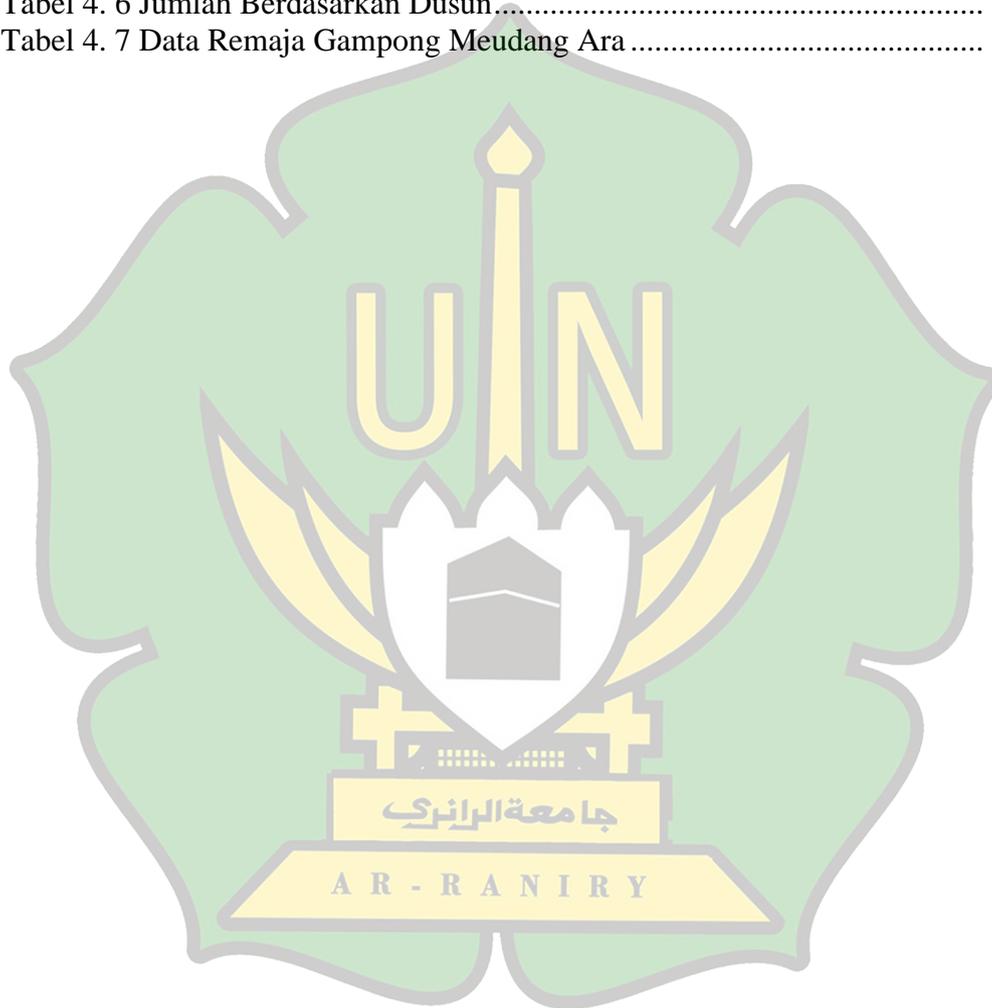
COVER	
LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBARAN PENGESAHAN SIDANG	
LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Masalah	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penjelasan Konsep.....	7
F. Kajian Terhadap Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Tuha Peut.....	14
1. Definisi dan Peran Tuha Peut.....	14
2. Kedudukan Tuha Peut dalam Masyarakat.....	15
3. Manfaat di Bentuknya Tuha Peut.....	19
B. Gadget.....	20
1. Pengertian Gadget	20
2. Sejarah Perkembangan Gadget	22
3. Penggunaan Gadget Bagi Manusia	23
4. Dampak Gadget Bagi Manusia	25
C. Remaja.....	30
1. Pengertian Remaja	30
2. Batas Usia Remaja	31
3. Ciri-ciri Remaja.....	34
4. Penyalahgunaan gadget pada remaja	36
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Metode Penelitian.....	40
B. Objek dan Subjek Penelitian	41
C. Teknik Pengumpulan Data	43
D. Teknik Analisis Data	44

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	46
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	46
1. Latar Belakang Gampong	46
2. Kondisi Demografis Gampong Meudang Ara	48
3. Struktur Ruang Gampong Meudang Ara	49
4. Jumlah Penduduk Masyarakat di Gampong Meudang Ara.....	51
5. Keadaan Perekonomian di Gampong Meudang Ara.....	52
6. Kondisi keagamaan Masyarakat Gampong Meudang Ara.....	52
B. Hasil penelitian.....	53
C. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



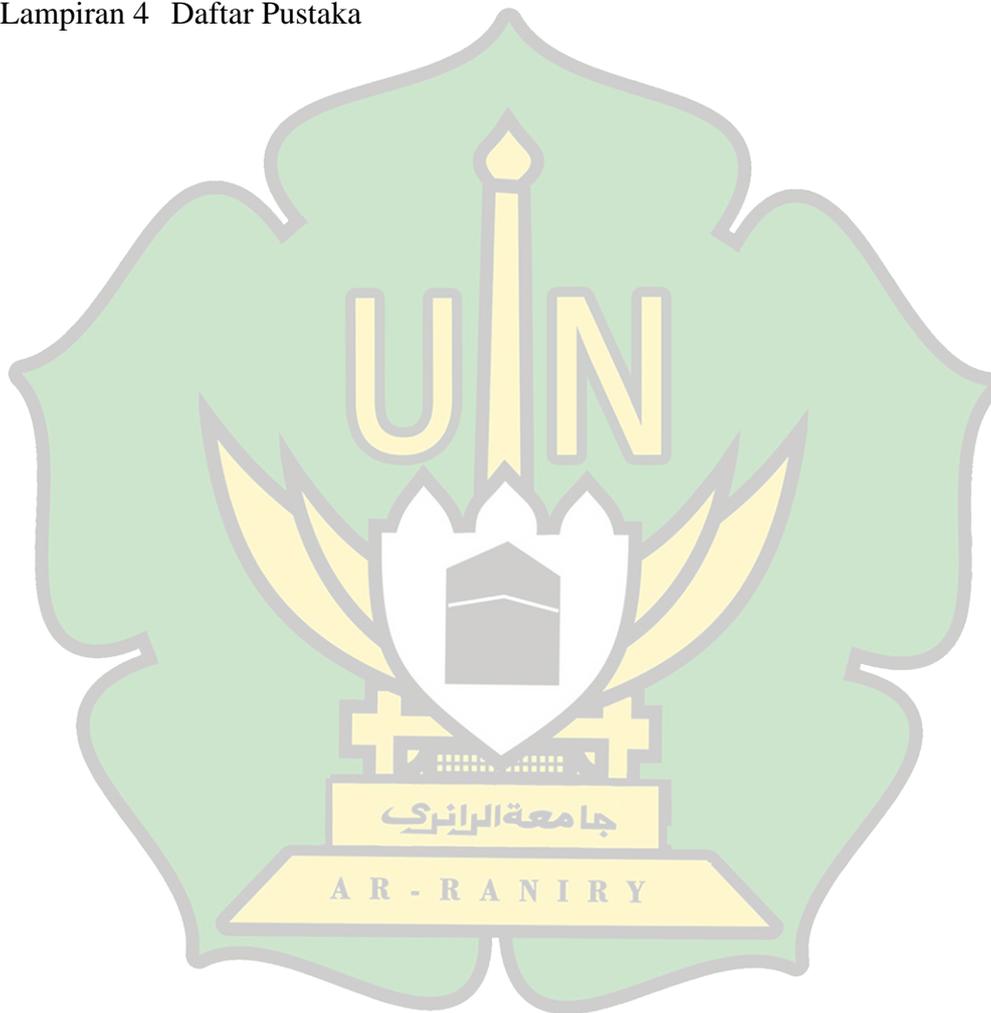
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penggunaan Lahan Gampong Meudang Ara	47
Tabel 4. 2 Kondisi Demografis Gampong Meudang Ara	48
Tabel 4. 3 Struktur Organisasi Pemerintahan Gampong Meudang Ara.....	49
Tabel 4. 4 Nama Kepala Desa.....	49
Tabel 4. 5 Nama Anggota Tuha Peut Gampong Meudang Ara	50
Tabel 4. 6 Jumlah Berdasarkan Dusun.....	51
Tabel 4. 7 Data Remaja Gampong Meudang Ara	52



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Pembimbing Skripsi.
- Lampiran 2 Surat Penelitian Ilmiah Mahasiswa
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian Dari Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur.
- Lampiran 4 Daftar Pustaka



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya Perkembangan zaman teknologi hadir dan berkembang dengan sangat pesat. Kehadiran teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia.¹ Berbagai macam jenis teknologi hadir sesuai dengan kebutuhan zaman, harga yang dipasarkan juga bervariasi sesuai dengan kemampuan ekonomi setiap individu. Perkembangan teknologi juga memegang peran penting dalam kehidupan umat manusia sehingga banyak tantangan menghadang dimasa depan, tidak hanya menyangkut soal kelestarian lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai macam jenis fitur-fitur dari teknologi yang dari hari kehari semakin baru. Salah satu kemajuan teknologi sekarang adalah gadget. Pada masa sekarang semua orang mengenal yang namanya gadget. Gadget adalah suatu alat yang digunakan untuk untuk berkomunikasi secara jarak jauh. Selain itu gadget juga bisa mengakses atau menjalankan program yang menarik seperti game, media sosial dan lainnya.²Sehubungan dengan itu, perkembangan teknologi juga sangat membawa dampak terhadap masyarakat. Sisi positifnya masyarakat akan

¹ Putri Hana Pebriana. “ Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini”, *E-journal obsesi*, (Vol. 1, Januari 2017).

² Novita Respiana Wati, Muhamad Ali Sodik. “ Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Remaja”, *Tugas E-journal Pak Sodik*, (januari 2012).

mendapatkan informasi yang terbaru dan cepat diberbagai bidang. Sedangkan pada sisi negatifnya informasi yang disajikan tidak semuanya sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma budaya kita. Pada perkembangannya banyak media hiburan yang bisa diakses oleh orang-orang di dalam gadget. Seperti game, media sosial, akun youtube, aplikasi hiburan seperti tiktok, dan mendengar musik. Hal ini bisa mempengaruhi sikap dan pola pikir seseorang.

Perlu diketahui bahwa pada periode perkembangan anak yang sangat sensitif yaitu pada usia remaja. Dimana pada masa usia tersebut merupakan masa peralihan dari anak menuju dewasa. Pada masa ini seorang remaja sudah bukan anak-anak lagi, namun belum dapat dikatakan dewasa. Remaja mengalami masa peralihan sebagai akibat dari posisi yang sebagian diberikan oleh orang tua dan sebagian diperoleh melalui usaha sendiri yang timbul sesudah pemaksaan seksual (pubertas). Masa peralihan tersebut diperlukan agar remaja mampu memiliki tanggung jawab dalam menguasai tugas-tugas perkembangan yang diperlukan pada masa dewasa. Kondisi yang demikian ini merupakan masa remaja sebagai suatu periode yang unik dan selalu menarik untuk dipantau, karena merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Remaja pada masa transisi dipersiapkan untuk memasuki kedewasaan dan kematangan baik dari segi emosi, intelegensi dan sosialnya.³

³ Muhammad Ulwanusy Syukri. Jerry M Logahan. “ *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan*”, *E-journal sistem informasi*, (vol. 1, No. 2, September 2019. 25-32).

Remaja pada zaman modern yang serba canggih tentunya tidak ingin disebut sebagai orang gagap teknologi (gaptek), sehingga para remaja kerap membawa gadget kemanapun mereka pergi. Penggunaan gadget yang berlebihan dan kontrol orang tua yang kurang terkadang membuat anak atau remaja cenderung bebas tanpa pengawasan. Dalam sebuah studi kasus terdapat bahwa remaja kelas 1 SMA telah melakukan pelecehan seksual terhadap teman sebayanya. Hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dengan mudah diakses dari gadget miliknya.⁴

Adapun dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan remaja menurut khamim zarkasyi putro adalah *Pertama* Waktu terbuang sia-sia. Anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya. *kedua* Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya. *Ketiga* Mengganggu kesehatan. Semakin

⁴ Maulida dalam Beuty Manumpil, Yudiismanto, Ranly Onibala. “ *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado*”, *E-journal Keperawatan*, (Vol. 3, No. 2, April 2015)

sering menggunakan gadget akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.⁵

Dampak negatif lain dari penyalahgunaan gadget dapat mempengaruhi psikologis remaja itu sendiri. Gadget membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan (Psikologi Manusia), tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan gadget dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam masyarakat.⁶ Ini bisa terjadi karena mengingat tugas-tugas perkembangan tersebut sangat kompleks dan relatif berat bagi remaja, maka untuk dapat melaksanakan tugas-tugas tersebut dengan baik, remaja masih sangat membutuhkan bimbingan dan pengarahan supaya dapat mengambil langkah yang tepat sesuai dengan kondisinya. Di samping tugas-tugas perkembangan, remaja masih mempunyai kebutuhan-kebutuhan yang tentu saja menuntut pemenuhan secepatnya sesuai dengan mudanya yang berkejang.⁷

Dari studi awal yang telah peneliti lakukan, rata-rata remaja di gampong Meudang Ara sudah memiliki gadget milik sendiri. Selain itu, anak remaja yang tidak memiliki gadget mereka juga sering menggunakan gadget orang tuanya. Gadget tersebut mereka gunakan untuk bermain game, belajar, dan nonton.

⁵ Khamim Zarkasih Putro. "Memaami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *E-journal Aplikasi ilmu-ilmu Agama*, (Vol. 17, No. 1, 2017 25-32)

⁶ Maulida dalam Beuty Manumpil, Yudiismanto, Ranly Onibala. "Hubungan penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado", *E-journal keperawatan*, (Vol. 3, No. 2, April 2015)

⁷ Khamim Zarkasih Putro. "Memaami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *E-journal Aplikasi ilmu-ilmu Agama*, (Vol. 17, No. 1, 2017 25-32)

selain itu juga Banyak sekali remaja gampong Meudang Ara tidak lagi pergi untuk shalat jumat di mesjid, karena terlalu keasyikan bermain game.

Berbicara tentang penyalahgunaan gadget oleh remaja, dalam konteks sosial kemasyarakatan, orang tua bukan satu-satunya yang bertanggung jawab tentang permasalahan ini. Tentunya hal ini tidak juga terlepas dari adanya peran *tuha peut* sebagai Salah satu lembaga pengontrol sosial dalam masyarakat Aceh saat ini. *Tuha peut* merupakan badan permusyawaratan gampong yang bertugas menyelesaikan perselisihan yang terjadi dalam masyarakat. *Tuha peut* memberikan bimbingan agama kepada remaja agar tidak salah dalam menggunakan gadget apalagi sampai merugikan orang lain. Selain itu *tuha peut* selaku orangtua di kampung yang masuk dalam perangkat desa juga harus ikut serta dalam mengingatkan remaja, agar tidak salah dalam menggunakan gadget. Usaha yang dilakukan *tuha peut* yaitu dengan memberikan bimbingan agama dengan ceramah, dan juga dilakukan tidak hanya ditempat yang formal seperti meunasah, akan tetapi bimbingan agama yang dilakukan oleh perangkat gampong berupa teguran dan juga pernah dilakukan di warung kopi maupun di jalan.

Idealnya dengan adanya perangkat *tuha peut* dalam penyalahgunaan gadget di kalangan remaja dapat di eliminir, namun kenyataanya masih banyak remaja yang menyalahgunakan gadget di gampong Meudang Ara. Oleh karena itu maka di pandang perlu untuk meneliti tentang “*Peran tuha peut dalam meminimalkan penyalagunaan gadget pada remaja di gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur.*”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gadget pada remaja *gampong* Meudang Ara ?
2. Apa saja masalah yang dihadapi oleh remaja akibat kecanduan gadget?
3. Bagaimana peran *tuha peut* dalam mencegah penyalahgunaan gadget pada remaja?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget pada remaja *gampong* Meudang Ara.
2. Untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh remaja akibat kecanduan gadget.
3. Untuk mengetahui peran *tuha peut* dalam mencegah penyalahgunaan gadget pada remaja.

D. Manfaat penelitian

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi yang bermanfaat dalam pengembangan penelitian peran *tuha peut*, khususnya bagi pengembangan penelitian yang berkaitan dengan peran *tuha peut* dalam meminimalkan penyalahgunaan gadget dikalangan

remaja di *Gampong Meudang Ara*, Kecamatan Nurussalam, Kabupaten Aceh Timur.

2. Secara praktis

- a. Untuk memberikan kontribusi pemikiran dan bahan pertimbangan bagi *tuha peut* selaku pihak *gampong* terkait dengan penyalahgunaan gadget di kalangan remaja.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk *tuha peut* agar menjadi seorang pendidik yang baik, sehingga remaja tidak menyalahgunakan gadget.
- c. Sebagai sarana dan media untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan literature untuk menambah wacana baru bagi dunia akademis.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman para pembaca dalam skripsi ini, maka peneliti memberikan definisi-definisi sebagai berikut :

1. Peran *tuha peut*

Dalam kamus bahasa Indonesia peran mempunyai arti berupa suatu perilaku yang sesuai dengan status seseorang.⁸ Secara etimologi peran berarti seseorang yang melakukan tindakan yang dimana tindakan tersebut diharapkan

⁸ W.J.S Poerwandaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal. 870

oleh masyarakat lain. Artinya setiap tindakan yang dimiliki setiap individu memiliki arti penting untuk sebagian orang.

Sesuai dengan posisi individu dalam kehidupan bermasyarakat. *Tuha peut* memiliki peran penting dalam pengembangan adat istiadat, terutama dalam melestarikan tradisi atau kebiasaan-kebiasaan dalam masyarakat, seperti prosesi pernikahan dan upacara adat lainnya.

2. Meminimalkan Penyalahgunaan gadget

Arti dari kata Meminimalkan adalah memperkecil atau biasa digunakan mengutarakan bahwa sesuatu itu memang tidak dapat dihilangkan atau terselesaikan sepenuhnya tetapi hanya bisa beberapa persen yang bisa terselesaikan.

Meminimalkan yang dimaksud oleh peneliti adalah penyalahgunaan yang bersifat konten negatif di dalam gadget. Konten-konten atau informasi yang diciptakan media merekonstruksi pola pikir, tatanan sosial dan merubah kultur budaya sebuah bangsa. Karena saat ini media atau teknologi informasi yang paking diminati oleh masyarakat khususnya pada anak-anak remaja adalah internet, maka internet memiliki peran yang besar dalam menyumbang perubahan kultur budaya serta merekonstruksi tatanan sosial masyarakat. Internet juga memiliki pengaruh jahat terhadap masyarakat dan mendorong praktik yang tidak etis.

Konten negatif dapat dilihat melalui internet, media sosial, game online maupun dalam acara television (TV). Berbagai konten negatif masuk kedalam internet dan media sosial tanpa adanya penyaringan atau pemblokiran, dan

mengakibatkan banyak dari kalangan anak remaja mengakses konten yang tidak sesuai dengan umur mereka.⁹

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

3. Remaja di gampong Meudang Ara

Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan pengembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa akhir atau menuju ambang dewasa. Yang diawali dari mulainya kematangan seksual yang dimulai dari usia 12 atau 13 tahun hingga memasuki usia 20 tahun.

Remaja yang dimaksud oleh peneliti adalah remaja di Gampong Meudang Ara yang berusia 12-20 tahun, merupakan Provinsi Aceh yang bertempat di Kabupaten Aceh Timur Kecamatan Nurussalam.

⁹Hwian Christianto, "Mekanisme Penegakan Hukum Perkara Pidana Pornografi Melalui Internet", *Jurnal Veritas Et justitia*, (Vol. 3, No. 1, 2017), hal. 117

F. Kajian Terhadap Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil Kajian terhadap penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dianggap mampu mendukung terhadap kajian teori di dalam penelitian yang sedang dilakukan. Dalam uraian beberapa hasil penelitian terdahulu dianggap relevan kemudian dianalisis, dikritis dari pokok permasalahan, dalam teori maupun metode. Diantara hasil penelitian sebelumnya adalah :

Penelitian yang pertama adalah skripsi *“Dampak Penggunaan Handphone terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah sholat lima Waktu Di Desa Sidosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan”* yang diteliti oleh Husnul Khotiah mahasiswi UIN Raden Intan Lampung.¹⁰

Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian Husnul Khotiah. Persamaannya adalah sama-sama mengkaji tentang bagaimana dampak gadget terhadap remaja yang tak bisa lepas dari *gadgetnya*. Yang membedakan adalah objek penelitiannya.

Penelitian yang kedua adalah skripsi *“Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Urang*

¹⁰ Husnul Khotiah, *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap perilaku remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Sidosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan*, (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2017)

Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan)” yang diteliti oleh Muhammad Faris Kamil, seorang mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.¹¹

Adapun persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh gadget pada kehidupan sehari-hari. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Muhammad Faris Kamil yakni penelitian diatas meneliti tentang dampak *gadget* kepada kurangnya komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari saja, sedangkan penelitian yang peneliti teliti mengenai Peran Tuha Peut dalam Meminalisir Penyalahgunaan Gadget pada Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur.

Penelitian yang ketiga, penelitian yang dilakukan Safrina, Mahasiswi UIN Ar-Raniry, Fakultas Dawah Dan Komunikasi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, tentang “Penggunaan Teknologi Komunikasi Telepon Genggam di Kalangan Murid SDN 32 Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh”.¹²

Adapun persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan teknologi komunikasi telepon genggam di kalangan remaja. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Safrina yakni penelitian diatas meneliti tentang Penggunaan Teknologi Komunikasi Telepon Genggam di Kalangan Murid SDN 32 Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh, sedangkan penelitian yang peneliti teliti mengenai Peran Tuha Peut dalam

¹¹ Muhammad Faris Kamil, *pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap muka Dalam kehidupan Sehari-hari* (Studi Optimalisasi Pada pemuda Pengguna Gadget Di Kelurahan Way Kecamatan Kalianda Kabupaten Lampung Selatan), (Lampung, UIN Raden Intan Lampung,2016)

¹² Skripsi, Safrina, “*Penggunaan Teknologi Komuniksi Telepon Genggam Di Kalangan Murid SDN 32 Beurawe Kecamatan Kuta Alam Banda Aceh*”, (Banda Aceh : UIN Ar-Raniry, 2013).

Meminalisir Penyalahgunaan Gadget pada Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur.

Penelitian yang ke 4, penelitian yang dilakukan oleh Nuredah, Mahasiswi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Program Studi Sosiologi.

Tentang “Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif *Handphone* Pada Anak (Studi Di SMPN 5 Yogyakarta).¹³

Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian Nuredah, Persamaannya adalah sama-sama mengkaji tentang bagaimana dampak negatif *handphone* pada anak-anak. Yang membedakan adalah objek penelitiannya. Dari keempat kajian terdahulu di atas, penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Kajian yang pertama, memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang bagaimana dampak gadget terhadap remaja yang tak bisa lepas dari *gadgetnya*. Sedangkan perbedaanya terletak pada objek penelitiannya.
2. Kajian yang kedua, memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh *gadget* kepada kehidupan sehari-hari, sedangkan perbedaanya terletak pada objek penelitiannya..
3. Kajian yang ketiga, memiliki kesamaan yaitu menggunakan metode

¹³Skripsi, Nuredah, “*Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi Di SMPN 5 Yogyakarta)*”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016).

kualitatif dan pendekatan deskriptif dan menitikberatkan pada penggunaan teknologi *smartphone*/telepon genggam yang digunakan oleh anak-anak. Sedangkan perbedaannya dapat dilihat dari lokasi penelitian serta objek dan subjek yang diteliti.

4. kajian ke empat memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti tentang dampak negatif dari *smartphone/handphone*. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, lokasi, objek dan subjek penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tuha peut

1. Definisi dan Peran Tuha Peut

Tuha peut secara bahasa terdiri dari dua kata yaitu tuha dan peut, tuha berarti tua sedangkan peut berarti empat. Maksudnya orang yang duduk dalam lembaga adat ini adalah orang yang dianggap sudah tua mempunyai pengaruh atau memiliki kharisma dalam masyarakat, mereka yang duduk di lembaga dipilih dari keterwakilan empat unsur yaitu unsur pemerintahan, unsur agama, unsur pimpinan adat dan unsur cerdik pandai, namun jumlah mereka tidak ada ketentuan yang pasti untuk setiap gampong.¹⁴

Tuha Peut (sekumpulan orang yang dituakan karena memiliki beberapa kelebihan) *Tuha Peut* biasanya memikul tugas rangkap, disamping sebagai penasehat Geuchik, juga sebagai pemikir, penimbang, dan penemu dasra-dasar hukum atas suatu keputusan atau ketetapan adat.¹⁵

Dalam melaksanakan tugasnya di kehidupan masyarakat, *tuha peut* biasaya memikul tugas rangkap selama masa jabatan 5 tahun dalam 1 kali priode, di samping sebagai penasehat keuchik, juga sebagai pemikir, penimbang, dan penemu dasar-dasar hukum atas suatu keputusan atau ketetapan adat

Menurut M. Jakfar Puteh *Tugas tuha peut* adalah sebagai berikut :

¹⁴ M. Ridha, dkk, *Peumat Jaroe: Proses Mediasi Menuju Harmoni dalam Masyarakat Aceh*, (Prada Utama No. 113 Gp. Pineung Banda Aceh: Meuseuraya, 2017), hal. 100-101.

¹⁵ *Ibid.* Hal. 181.

“(1)Membahas dan menyetujui anggaran pendapatan gampong. (2)Membahas dan menyetujui qanun gampong atau nama lain. (3)Mengawasi pelaksanaan pemerintah gampong. (4)Menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan gampong. (5)Merumuskan kebijakan gampong bersama keuchik. (6)Memberi nasehat dan pendapat kepada keuchik baik diminta maupun tidak diminta. (7)Menyelesaikan sengketa yang timbul dalam masyarakat bersama pemangku adat”.¹⁶

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa tuha peut merupakan salah satu pengontrol sosial di dalam masyarakat.

2. Kedudukan Tuha Peut dalam Masyarakat

Menurut Badruzzaman Ismail *Tuha peut* merupakan cermin masyarakat yang hidup rukun dan damai. Ia merupakan keterpaduan antara ulama, pemangku (unsur) adat, masyarakat dan cerdik pandai. Keterpaduan yang terjalin tersebut melahirkan kemampuan melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang berat, karena pekerjaan tersebut di lakukan bersama. Artinya *patoh ngon meupakat, kuat ngon meusaraya*, berat sama di pikul, ringan sama dijinjing. Jadi unsur musyawarah memegang peran penting sehingga tidak ada kusut (*karot*) yang tida dapat diselesaikan dan tidak ada keruh (*ceuko*) yang tidak dapta dijernihkan.¹⁷ *Tuha peut* orang yang di tuakan dalam gampong yang memegang peran penting mengenai masalah-masalah yang timbul di dalam masyarakatnya. Setiap ada masalah maka *tuha peut* beserta perangkat gampong lainnya bermusyawarahh untuk memecahkan masalah tersebut sehingga mendapat jalan keluarnya dari setiap masalah yang timbul dalam masyarakat.

¹⁶ M. Jakfar Puteh, *Sistem Sosial...*, hal. 183.

¹⁷ Badruzzaman Ismail, *Panduan Adat...*, hal. 9.

Sesuai Qanun No 5 Tahun 2003 bahwa “Tuha Peut adalah badan perwakilan gampong yang terdiri dari unsur ulama, tokoh adat, pemuka masyarakat dan cerdik pandai yang ada di gampong”.¹⁸ Jika kita merujuk pada Qanun Nomor 8 Tahun 2004 tentang pemerintahan gampong bab tuha peut pasal 34 dikatakan bahwa *tuha peut* Gampong sebagai badan perwakilan gampong, merupakan wahana untuk mewujudkan demokrasi, keterbukaan dan partisipasi rakyat dalam sistem penyelenggaraan pemerintahan gampong.¹⁹

Menurut Badruzzaman Ismail, *tuha peut* adalah suatu institusi perangkat gampong yang terdiri dari empat orang unsur tokoh masyarakat, yang dituakan karena pengalaman, kearifan dan disegani dalam gampong bersangkutan (Dewan Empat). Mereka membantu keuchik, memberi nasehat/saran atau tempat keuchik meminta pendapat dalam mengambil kebijakan/keputusan terutama dalam bidang peradilan dalam sengketa.²⁰

Sedangkan pengertian gampong adalah kesatuan masyarakat hukum terkecil, sebagai organisasi terendah, langsung di bawa mukim dan menempati wilayah tertentu, yang dipimpin oleh keuchik dan berhak menyelenggarakan urusan rumah tangganya sendiri.²¹

¹⁸ Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 5 Tahun 2003 tentang pemerintahan gampong dalam Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam.

¹⁹ Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam Nomor 5 Tahun 2003 tentang pemerintahan gampong dalam Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam.

²⁰ Badruzzaman Ismail, *Sistem Budaya Adat Aceh dalam Membangun kesejahteraan (Nilai-nilai Sejarah dalam Dinamika Kekinian)*, (Banda Aceh: MMA, 2008), hal. 61.

²¹ Badruzzaman Ismail, *Eksposa Majelis Adat Aceh Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam*, (Banda Aceh: MMA, 2007), hal. 44.

Tuha Peut memiliki peran dalam memberikan masukan, saran, dan pemikiran kepada Geuchik dalam penyusunan rancangan Reusam Gampong pelaksanaan Syari'at islam. Sehingga jika terjadi konflik atau sengketa dalam masyarakat yang berkaitan dengan syari'at islam dapat dapat diselesaikan secara hukum atau adat istiadat yang berlaku dalam Gampong.²²

Kedudukan tuha peut sejajar dengan pemerintahan gampong konsekuensinya adalah tertutup kemungkinan adanya tumpang tidih antara unsur tuha peut dan unsur-unsur pemerintahan gampong. Mengingat kedua unsur ini sama-sama mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam mengatur sistem kehidupan masyarakat gampong, bahkan unsur tuha peut dilarang rangkap jabatan menjadi aparat pemerintahan gampong.²³

Pada pasal 36 ayat Qanun Aceh Nomor 5 Tahun 2003 tuha peut gampong terdiri atas seorang ketua dan seorang wakil ketua merangkap anggota. Adapun ketentuan-ketentuan lain terdapat terdapat dalam pasal tersebut adalah :²⁴

1. Ketua dan wakil ketua dipilih dari anggota tuha peut.
2. Seorang sekretaris diipilih dari luar anggota tuha peut.
3. Sekretaris tuha peut di bantu oleh beberapa orang staf (kebutuhan) dan tidak boleh dari unsure perangkat gampong.
4. Tuha peut disediakan anggaran rutin dan honor dari anggaran gampong.

²² Rabiul Tsani Agus, dkk, *Peran Tuha Peut Gampong Perempuan Dalam Qanun Kota Langsa*, jurnal of Gender And Social Inclusion In Muslim Societes, Vol 2. No. 1 (2021), hal. 72.

²³ Muliadi Kurdi, *Menelusuri Karakteristik Masyarakat Aceh* (Banda Aceh: yayasan peNA, 2015), hal. 12.

²⁴ Badruzzaman Ismail, *Pedoman Peradilan Adat dan Sisi-sisi Keterkaitan Kawasan Adat Mukim dan Gampong di Aceh*, (Banda Aceh : Majelis Adat Aceh), hal. 63.

5. Anggota tuha peut tidak boleh merangkap jabatan lain dalam struktur gampong.
6. Tuha peut menjalankan fungsi pengawasan, termasuk mengawasi pelaksanaan tugas keuchik, penerapan peraturan dalam masyarakat, sedangkan fungsi legislasi atau pembuatan peraturan dilakukan tuha peut bersama keuchik dan tengku meunasah untuk merumuskan penyusunan peraturan gampong.
7. Tuha peut bersama keuchik, imeum meunasah yang patut lainnya secara bersama-sama menyelesaikan persoalan-persoalan dalam masyarakat.

Dalam Qanun pemerintah Aceh Nomor Tahun 2003 tentang pemerintah gampong, tuha peut gampong berkedudukan sebagai unsur penyelenggaraan pemerintahan gampong, sebagai mitra kerja pemerintah gampong dengan prinsip saling menghormati, dengan semua lembaga adat memiliki alat control, sehingga kecil kemungkinan terjadi penyimpangan kekuasaan atau terjadi tindak semena-mena.²⁵

Berdasarkan keterangan di atas, maka dapat dipahami bahwa *tuha peut* memiliki kedudukan yang sangat penting, biasanya *tuha peut* di pilih dari orang-orang yang mempunyai sikap baik dan dapat menjadi teladan bagi masyarakat, bukan hanya dilihat dari kapasitas intelektual tetapi juga dari karakter dan tingkat pengalaman keagamaan serta orang yang bersedia dan memiliki waktu yang lebih

²⁵ Rubiati, *Peran Tuha Peut dalam Menyelesaikan Sengketa Rumah Tangga (Studi Kasus Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar)*, (Banda Aceh: 2016), hal. 20.

banyak untuk mengurus kehidupan masyarakat gampong.²⁶ Setidaknya seorang *tuha peut* memiliki beberapa syarat yaitu:

- a. *Tuha Tuho*, yaitu orang ini tahu/mengerti tentang seluk beluk kehidupan masyarakat, tahu/mengerti tentang hukum adat dan hukum Islam dan Pemerintah.
- b. *Tuha Tuho Droë*, yakni yang di anggap dewasa dan matang di tuakan di tengah-tengah masyarakat, menjadi panutan dan tidak melakukan perbuatan-perbuatan tercela.
- c. *Tuha Meuproë*, yaitu mampu jadi pengayom dan pembimbing anggota masyarakat dan mampu memecahkan tiap persoalan dan mencari jalan keluarnya.

3. Manfaat di bentuknya *Tuha Peut*

Manfaat dibentuknya lembaga *tuha peut* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Terjalannya kerja sama yang baik di dalam desa.
- b. Terciptanya kerukunan antar warga.
- c. Terpeliharanya keamanan di dalam desa.
- d. Terpeliharanya adat-istiadat gampong (desa).
- e. Sebagai tempat bermusyawarah.²⁷

Dengan dibentuknya lembaga *tuha peut* agar terjalin kerja sama antar pemerintah gampong, dengan *tuha peut* dan juga masyarakat. Apabila ada

²⁶ M. Ridha, dkk, *peumat Jaroe...*, hal. 102-103

²⁷ Majelis Adat Aceh dan UNDP, *Pedoman peradilan...*, hal. 62.

masalah dalam suatu gampong baik masalah keluarga, konflik dan juga mengenai pembinaan keagamaan maka pihak pemerintah gampong dan juga *tuha peut* secara bersama-sama bermusyawarah untuk mencari jalan keluarnya supaya terciptanya suatu gampong yang selalu rukun, damai dan sejahtera.

B. Gadget

1. Pengertian *Gadget*

Gadget atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan gawai merupakan suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Gadget baik laptop, ipad, *tablet*, atau *smartphone* adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini.²⁸

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.²⁹

²⁸ Jarot Wijanarko, Ayah ibu Parenting Era Digital (Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), hal. 3.

²⁹Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", Vol 17 No 2, (November 2017), hal. 318.

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. *Gadget* merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan gadget dengan baik. Bahkan gadget memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang di tawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

gadget merupakan alat komunikasi dua arah yang memungkinkan dua orang atau lebih untuk bercakap-cakap tanpa terbatas jarak. Telepon pertama kali diciptakan oleh *Alexander Graham Bell* pada tahun 1876. Alat ini merupakan sarana komunikasi yang praktis sehingga berkembang dengan pesat.³⁰

Di kehidupan masyarakat dunia *gadget* merupakan media komunikasi yang tidak bisa terlepas dari kehidupan manusia. *Gadget* dengan jenis dan aplikasi apapun sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat baik dari kalangan atas, menengah, bawah, kota, desa, orang tua, remaja maupun anak-

³⁰ Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012) hal. 27.

anak. Berkomunikasi dengan menggunakan *gadget* merupakan media komunikasi yang lebih efektif, cepat dan aman. Berkomunikasi dengan menggunakan *gadget* bukan hanya saja digunakan untuk kepentingan yang bersifat pribadi saja, tetapi juga untuk kepentingan bisnis dan pemerintahan.

2. Sejarah Perkembangan Gadget

Di zaman yang serba instan ini manusia tidak lepas dari yang namanya gadget. Hampir semua orang di dunia memegang alat canggih ini. Mulai dari yang perempuan, laki-laki, orang tua, orang dewasa, hingga anak-anak yang belum saatnya memegang gadget, saat ini mulai mempunyai. Alat ini membuat semua pekerjaan manusia yang tadinya susah menjadi lebih mudah.

Perkembangan Gadget dari masa ke masa diimulai dari perangkat yang bernama HP (*Handphone*). HP perkembangan dari pesawat 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, aringan HP nirkabel ada dua jenis yaitu GSM (*Global System For Mobile Telecommunications*) seperti : Telkomsel, Indosat, XL axiata, dan CDMA (*Code Division Multiple Access*) seperti : Smartfren, Esia, Flexi dan lain sebagainya. Kedua jaringan nirkabel ini masih dipakai di Indonesia.

Di negeri Paman Sam Amerika HP pertama kali digunakan. Saat itu sekitar tahun 1947 alat canggih ini mulai di komersilkan dan menyebar keseluruhan penjuru dunia. Banyak perusahaan besar yang memproduksi HP mulai dari Nokia, Motorola, Siemens, dan Sony Ericsson. Tiba di suatu masa di Indonesia, produk perusahaan hp Nokia sangat laris terjual karena produknya memang terbaik dari

yang lain. Teknologi dari tahun ke tahun memang berkembang pesat seperti halnya alat elektronik HP ini.

3. Penggunaan *Gadget* Bagi Manusia

Kehadiran *gadget* yang membanjiri kota-kota di Indonesia telah membentuk aktivitas komunikasi tersendiri. Dengan kata lain, revolusi dalam berkomunikasi di Indonesia sudah memasuki tahap baru dengan kehadiran *gadget*. *Gadget* tidak hanya bisa digunakan untuk menerima dan menelepon, tetapi juga untuk mengirim SMS, mengirim dan menerima gambar, mengirim dan menerima *ringtone*. Masing-masing jenis telepon berbeda satu sama lain tentang fasilitas yang disediakan. Menurut sutarman Penggunaan Handphone di kehidupan masyarakat, diantaranya :

1. Komunikasi menggunakan *gadget* adalah bentuk revolusi komunikasi yang sedang melanda di Indonesia. Bahkan, para remaja dan anak muda lain saat ini banyak yang menggunakan *gadget*. Ini artinya, *gadget* telah menjadi fenomenal baru dalam sistem komunikasi Indonesia. Dengan kata lain, memperlancar komunikasi di Indonesia. Komunikasi tidak lagi dijalankan melalui pesawat telepon rumah. Jika anda di jalan dan membawa *gadget*.
2. Memudahkan dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi.

Internet menghubungkan jutaan manusia diseluruh dunia, tanpa mereka mengetahui keberadaan lawan komunikasinya. Informasi dapat dikirim dalam berbagai bentuk, seperti suara, gambar, teks, data, maupun kombinasinya.

3. Mengembangkan kemampuan dan kesadaran masyarakat.

Pengembangan kemampuan biasanya berkaitan dengan pembinaan keterampilan dan kemampuan dasar organisasi (atau individu) untuk membantu mereka mencapai tujuan pembangunan.

4. Menunjang dan meningkatkan kualitas pendidikan (media pembelajaran).

Teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan jarak jauh atau sering disebut *e-learning*. Melalui *e-learning* ini pembelajaran jarak jauh ini dapat memungkinkan sehingga bisa mengurangi kesenjangan pendidikan antara negara maju dan berkembang.

5. Membuka peluang bisnis baru.

Fenomena yang muncul seiring dengan maraknya internet adalah menjamurnya bisnis berbasis internet, seperti portal informasi, misalnya detik.com. Nama-nama situs dagang diinternet seperti *Google*, *Yahoo*, *Amazon*, *eBay*, *lelang.com*, *indoexchange.com*, *klikbca*, dan lain sebagainya sudah menjadi istilah familiar dikalangan bisnis dan pengguna TIK. Awal tahun 1999 hingga akhir 2000 dunia bisnis pernah mengalami booming dotcom, suatu model bisnis baru yang dikembangkan dengan menggunakan internet sebagai sarana dan media transaksi.

6. Hubungan antar manusia

Dampak positif ponsel pertama adalah, penggunaan ponsel meningkatkan konektivitas, baik jarak dekat maupun jarak jauh, dan menghemat penggunaan waktu dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dahulu kita perlu hadir secara fisik dengan seseorang di era pra-

handphone, tetapi hari ini kita dapat berbicara dengan seseorang dimana saja, sambil berjalan-jalan atau duduk di cafe.³¹

4. Dampak Gadget Bagi Manusia

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lainnya. Dalam kehidupan sosial perkembangan *gadget (handphone)* telah mengubah kehidupan manusia dengan cara yang berbeda, yang mempengaruhi cara bekerja, cara berpikir, kehidupan pribadi, dan hubungan antar manusia. Menurut Handrianto, mengatakan bahwa gadget memiliki dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah :

1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*
 - 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)
 - d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran

³¹ Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 64.

kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa)

- e. Memperlancar komunikasi(dalam hal ini seseorang yang tidak berada didekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menyampaikan pesan)
- f. Hiburan (dengan adanya gadget juga dapat menghilangkan kepenakan seseorang melalui hiburan yang ditawarkan. Dapat berupa musik,vidio dan perangkat lunak multimedia yang lainnnya)

2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut)
- b. Malas menulis dan membaca (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka vidio diaplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurangbermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhannya untuknya)
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan

gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata remaja)

- f. Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).³²

Selain itu ada beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat, diantaranya :

1. Mendorong munculnya kejahatan

Selain dampak negatif, namun ada juga dampak positifnya. Internet telah mendorong munculnya jenis-jenis kejahatan baru yang tidak ada sebelumnya. Selain itu, cangkupan dari kejahatan yang dilakukan melalui internet sulit diukur dampak langsungnya karena jangkauan internet yang sedemikian luas. Kerugian yang diderita korban sulit terukur besarnya, karena korban sulit teridentifikasi disebabkan lokasinya tersebar diseluruh dunia. Kejahatan penipuan, pencurian nomor kartu kredit, pornografi merupakan beberapa contoh kejahatan konvensional yang menjadi lebih besar dampaknya karena dikerjakan dengan fasilitas internet. Jenis-jenis kejahatan yang dilakukan menggunakan internet diperkirakan akan meningkat, baik modus maupun kejadiannya. Dorongan kepada seseorang untuk melakukan tindakan kejahatan di internet sangat banyak, antara lain karena pelaku dan korban tidak perlu berada pada ruang dan waktu

³² Junierissa Marpaung, *pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*, jurnal kopasta, Vol 5. No. 2 (2018), hal. 55-64.

yang sama, sering sekali korban dan pelaku tidak saling mengenal.

2. Mempermudah Masuknya Nilai-Nilai Budaya Asing yang Negatif

Selain dampak negatif, namun ada juga dampak positifnya. Kemajuan TIK telah mendorong masuknya nilai-nilai budaya asing yang bersifat negatif, seperti cara berpakaian yang tidak sesuai dengan norma dan etika, mendorong pergaulan bebas dikalangan remaja tanpa memerhatikan etika pergaulan, kurang harmonisnya hubungan antara anak dan orang tua karena si anak cenderung memberontak dan ingin berperilaku bebas tanpa aturan orang tua yang mengikat, dan sebagainya. Kondisi-kondisi ini muncul karena TIK memberikan beragam informasi yang mudah diakses, terutama dikalangan generasi muda atau remaja. Informasi itu dapat bersifat negatif dan positif. Bahkan, nilai-nilai budaya asing yang bersifat negatif itu dapat melunturkan nilai-nilai budaya yang kita anut. Hal ini menunjukkan sudah begitu banyak dampak negatif atau kerugian yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini.

3. Mempermudah penyebaran karya-karya pornografi

Selain dampak negatif, namun ada juga dampak positifnya. Perkembangan TIK telah mempermudah pembuatan, penyebarluasan dan penggunaan pornografi sehingga menyebabkan pergeseran nilai-nilai dan moral masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya permisif (menerima) masyarakat terhadap perbuatan-perbuatan porno aksi. Kecenderungan ini telah menimbulkan keresahan dan kekhawatiran masyarakat beragama dan akan sendi-sendi norma dan etika yang sangat diperlukan dalam pemeliharaan dan pelestarian tatanan kehidupan masyarakat.

4. Mendorong Tindakan Konsumtif dan Pemborosan dalam masyarakat

Selain dampak negatif, namun ada juga dampak positif yang dirasakan. Teknologi informasi dan komunikasi seperti internet, televisi, dan radio banyak menawarkan beragam barang atau produk kebutuhan bagi masyarakat. Barang-barang tersebut dapat berupa barang-barang primer, sekunder, hingga tersier.

5. Mendorong Kekejaman dan Kesadisan (*Voilence an Gore*)

Selain dampak negatif, namun ada juga dampak positifnya. Kekejaman dan kesadisan juga banyak ditampilkan dalam media TIK seperti televisi dan internet. Dari segi bisnis dan isi, dunia internet tidak terbatas sehingga para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat menjual situs mereka. Salah satunya dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu, sadis dan kejam. Demikian pula halnya dengan tayangan televisi. Tayangan televisi yang cenderung kejam dan sadis dapat memengaruhi penontonnya menjadi lebih agresif, terutama bagi penonton anak-anak.

6. Memperluas Perjudian

Dampak negatif lain dari kemajuan TIK adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Selain itu, ada juga beberapa situs di internet yang khusus bergerak dibidang perjudian. Kita hanya perlu menghindari situs seperti ini, karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya. Seperti perjudian bola terutama pada musim kompetisi, baik lokal maupun internasional

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari bahasa latin "adolensence" yang berarti tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan. Usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa, oleh karena itu pada masa ini peranan masyarakat, keluarga dan orang-orang sekitar berperan penting dalam membantu perkembangan remaja ke dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria.³³ Masa remaja menurut Hurlock diartikan sebagai suatu masa transisi atau peralihan, yaitu periode dimana individu secara fisik maupun psikis berubah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.³⁴ Papalia dan Olds mendefinisikan remaja sebagai masa terjadinya perubahan antara masa kanak-kanak menuju remaja yang dimulai saat memasuki usia 12 atau 13 tahun hingga memasuki usia 20 tahun.³⁵

Soetjiningsih Mendefinisikan bahwa remaja adalah masa perubahan dari peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang diawali dari mulainya kematangan seksual yang dimulai dari usia 11 atau 12 tahun hingga memasuki usia 20 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa akhir atau menuju ambang dewasa. Dalam peningkatannya menuju masa dewasa tersebut. Sebagaimana di kemukakan Hurlock sebagai berikut:

³³ Fitriana, dkk, *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku remaja dalam keluarga*, jurnal psikologi, Vol 05. No.02 (2020), hal. 185.

³⁴ Miftahul Jannah, *Remaja dan tugas-tugas perkembangannya dalam islam*, Jurnal Psikoislamedia, Vol 1, No. 1 (April 2016), Hal. 247.

³⁵ Khamim Zarkasih Putro, *memahami tugas perkembangan masa remaja*. ' Jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama, Vol 17. No. 1 (2017), hal. 25.

- a. Berusaha mampu menerima keadaan fisiknya
- b. Berusaha mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
- c. Berusaha mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
- d. Berusaha mencapai kemandirian emosional
- e. Berusaha mencapai kemandirian ekonomi
- f. Berusaha mengembangkan konsep dan keterampilan-keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
- g. Berusaha mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
- h. Berusaha mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
- i. Berusaha memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.³⁶

2. Batas Usia Remaja

Sistem hukum di Indonesia hanya mengenal istilah anak dan dewasa. Keduanya dibedakan atas dasar usia dan status perkawinan. Berdasarkan usia pun dalam masing-masing undang-undang juga memiliki batasan usia yang berbeda tergantung pada latar belakang dibuatnya peraturan perundang-undangan tersebut. Berikut adalah beberapa batas usia anak

³⁶ Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2013), hal. 13

dan remaja dalam hukum Indonesia.

1. Menurut UU No 25 tahun 1997 tentang ketenaga kerjaan Pasal 1 Nomor 20 “Anak adalah orang laki-laki atau wanita yang berumur kurang dari 15 tahun.”
2. Menurut UU No 3 tahun 1997 Tentang Pengadilan Anak Pasal 1 Nomor 1 “Anak adalah orang yang dalam perkara anak nakal telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai umur 18 (delapan belas) tahun dan belum kawin.”
3. Menurut UU RI No 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak Pasal 1 Nomor 1 “Anak adalah seseorang yang yang belum berumur 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.”
4. Menurut UU No 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak Pasal 1 Nomor 2 “Anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun, dan belum kawin.”
5. UU No 39 tahun 1999 tentang HAM Pasal 1 Nomor 5 “Anak adalah setiap manusia yang berusia di bawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kebutuhannya.
6. Pasal 45 KUHPidana “Anak yang belum dewasa apabila seseorang tersebut belum berumur 16 (enam belas) tahun.
7. Pasal 330 Ayat (1) KUHPerdara “Seorang belum dapat dikatakan dewasa jika orang tersebut umurnya belum genap 21

(du puluh satu) tahun, kecuali seseorang tersebut telah menikah sebelum berumur 21 tahun.

8. UU Perkawinan No 1 Tahun 1994 menyampaikan bahwa perkawinan dapat dilangsungkan jika anak sudah cukup matang, yaitu apabila pihak pria mencapai umur 19 (sembilan belas) tahun dan pihak perempuan sudah mencapai usia 16 (enam belas) tahun atau jika belum mencapai umur tersebut harus izin dengan orangtua.

Dari beberapa ketentuan pasal-pasal di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa batas usia remaja adalah anak-anak sebelum usia 21 tahun dan belum menikah. Jika sudah menikah maka dikatakan dia sudah dewasa walupun umurnya belum mencapai 21 tahun.

Batas Usia Remaja menurut para ahli di Indonesia :

- a. Menurut Dr. Zakiah Darajat masa remaja itu lebih kurang antara 13-21 tahun
- b. Menurut Zakia (1997), usia muda (remaja) adalah usia yang dialami oleh seseorang yang sudah berumur 13-21 tahun. Dengan ciri khas fisik berbeda dari masa sebelumnya, baik dalam segi postur badan, sikap atau tindakan, dan tingkah laku.
- c. Hurlock (1994) Pengertian usia remaja adalah suatu masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa yang dialaminya dalam tiga tingkatan, yaitu usia pra remaja 10 sampai dengan 12 tahun, remaja awal 13 sampai dengan 16 tahun, dan remaja akhir yakni usia 17

sampai 21 tahun.

- d. Sarwono (2004), Menurut ahli dari Indonesia, ini batasan usia muda adalah usia yang dialami oleh seseorang laki-laki dan perempuan, yang berada diantara 11 sampai 24 tahun.
- e. Maya (2014) Menurutnya, arti usia muda memiliki sifat yang konseptual, karena usia ini memiliki 3 kategori utama yang berada di dalamnya, yaitu biologis, psikologis, dan juga kategori sosial ekonomi.

Dari 5 pengertian usia muda/remaja menurut para ahli diatas, dapat dikatakan jika usia muda adalah usia yang berada diantara umur 11-an sampai dengan 20-an tahun.³⁷

3. Ciri-ciri Remaja

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu agar dapat membedakan dengan masa periode sebelumnya dan sesudahnya. Menurut Hurlock bahwa ciri-ciri remaja sebagai Berikut :

1. Masa remaja sebagai suatu periode yang penting yaitu sebagai perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan menimbulkan langsung pada remaja tersebut dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
2. Masa remaja menjadi suatu periode dalam pelatihan. Disitu berarti perkembangan masa kanak-kanak lagi dan belum dapat dianggap

³⁷ <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-usia-muda-remaja-menurut-para-ahli/> di unduh tanggal 19 Januari 2019.

sebagai orang dewasa. Status remaja yang belum jelas sehingga keadaan ini akan memberi waktu padanya untuk mengikuti gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku serta nilai yang sesuai terhadap dirinya.

3. Masa remaja merupakan suatu periode dalam perubahan, artinya perubahan pada emosi, perubahan minat serta peran menjadi dewasa secara mandiri), perubahan pada tubuh, perubahan pada nilai yang dianutnya serta keinginan akan kebebasan.
4. Masa remaja merupakan masa dalam mencari jati diri adapun yang dicari pada masa remaja berupa usaha untuk memperjelas tentang siapa dirinya serta apa peranannya dalam suatu masyarakat.
5. Masa remaja sebagai masa yang akan menimbulkan ketakutan. Maksudnya pada masa remaja akan lebih susah diatur, suka bertindak semaunya sehingga akan cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.
6. Masa remaja adalah masa yang tidak realistic. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
7. Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan didalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa. Yaitu dengan merokok, minum-minuman keras,

menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.³⁸

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa perubahan fisik pada masa remaja serta kecenderungan remaja akan mengalami masalah dalam penyesuaian diri dengan lingkungan. Hal ini diharapkan agar remaja dapat menjalani tugas perkembangan sebaik-sebaiknya serta penuh tanggung jawab.

4. Penyalahgunaan gadget pada remaja

Banyak sekali orang salah menyalahgunakan *gadget* terutama dikalangan remaja, mereka menggunakan gadget kedalam hal yang bersifat negatif. Pengaruh negatif *gadget* adalah pengaruh-pengaruh yang bersifat negatif di dalam *gadget*. Konten-konten atau informasi yang diciptakan oleh media merekonstruksi pola pikir, tatanan sosial dan merubah kultur budaya sebuah bangsa. Dari pengaruh negatif tersebut akan timbul dampak terhadap siapa saja yang melihatnya. Sebagaimana disebutkan dalam al-quran surat Al-Asr ayat 1-3 yang bunyinya sebagai berikut :

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ ۗ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ (٣)

Artinya : Demi masa, Sungguh manusia berada dalam kerugian, Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran.

Adapun ciri-ciri anak kecanduan gadget

³⁸ Hurlock. *Op.Cit.* hal. 76-79.

- a. Bermain HP 6-8 jam per hari
- b. Merasa cemas jika sebentar saja tidak memainkan HP
- c. Kehilangan ketertarikan dengan dunia luar
- d. Berbohong kepada orang tua mengenai lama penggunaan ponsel
- e. Tidak merespons orang tua yang menyapanya³⁹

Menurut Muchlis Aziz Penggunaan *gadget* dapat membawa dampak-dampak tertentu. Dampak-dampak tertentu dibagi pada aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau keselamatan jiwa seseorang. Tetapi yang akan dijelaskan di sini adalah pada aspek psikologis dan sosial.

- a. Aspek Psikologis.

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

³⁹ PT Jawa Pos Grup media, *Bocah pria lebih rentan daripada perempuan*, (Surabaya Raya, 17 oktober 2019)

b. Aspek Sosial.

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika sedang rapat bisnis, dirumah sakit, sedang ditempat-tempat ibadah, dan lain-lain.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengetahui peran tuha dalam meminimalisir penyalahgunaan gadget di kalangan remaja. Pendekatan penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.⁴⁰

Penelitian ini termasuk dalam golongan penelitian lapangan (Field research). Penelitian lapangan adalah pencarian data yang dilakukan dilapangan, karena jenis penelitian ini menyangkut dengan penelitian tentang persoalan yang ada dalam nyata bukan tentang pemikiran abstrak yang terdapat dalam teks tertulis atau terekam.⁴¹

Adapun metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan suatu tipe penelitian yang bertujuan

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal.8.

⁴¹ Nasir Budiman dkk, *pedoman penuliskarya Ilmiah*, (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2004), hal. 23.

menggambarkan suatu keadaan atau fenomena tertentu.⁴²penelitian yang bersifat deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagai mana adanya.⁴³ Dalam penelitian ini, peneliti ingin memberikan suatu gambaran yang jelas tentang suatu keadaan dalam melakukan observasi seperti mengamati remaja-remaja di Gampong Meudang Ara terhadap penyalahgunaan Gadget di kalangan remaja dan mengamati respon *Tuha Peut* terhadap remaja dalam menggunakan *gadget*.

Penelitian ini dilakukan untuk menggali informasi agar dapat menemukan penjelasan mengenai “*peran tuha peut dalam meminimalkan penyalahgunaan gadget pada remaja di Gampong Meudang Ara, kecamatan Nurussalam, Kabupaten Aceh Timur*”. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena metode ini sesuai dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

B. Objek dan subjek penelitian

Adapun yang dimaksud dengan objek penelitian adalah subjek yang menyediakan data penelitian atau dari siapa dan dimana data penelitian itu diperoleh. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan terdiri dari dua kategori yaitu sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek

⁴²Arikunto, *prosedur penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 112

⁴³ Narwawi, Hadari, *Metode penelitian bidang sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), hal. 67.

penelitian.⁴⁴ Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah peran *tuha peut* sebagai Salah satu lembaga pengontrol sosial dalam masyarakat Aceh saat ini.

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu yang mempunyai data tentang variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini yang akan menjadi subjek adalah *tuha peut* dan remaja.⁴⁵ Oleh karena itu subjek penelitian juga merupakan informan. Dalam penelitian, dimana peneliti mendapatkan informasi yang dikumpulkan sebagai upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.⁴⁶ Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah suatu teknik untuk mengambil sample dari sumber data dengan melakukan pertimbangan tertentu sebelum melakukan penelitian. Maksud dari pertimbangan tertentu adalah misalnya orang yang dianggap paling tahu diantara orang lain sehingga mempermudah peneliti untuk menjelajahi keadaan yang akan diteliti.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 8 orang yaitu para *tuha peut* dan anak remaja. Adapun *tuha peut* akan dipilih 4 orang. Selanjutnya akan dipilih anak remaja dengan jumlah 4 orang dari keseluruhan anak remaja di gampong Meudang Ara, yang terdiri dari 52 jiwa dan yang akan dipilih dalam penelitian ini anak laki-laki yang kecanduan gadget dengan waktu 7-8 jam bermain gadget.

⁴⁴Burhan, Bugin, *Metodologi penelitian kuantitatif (komunikasi, Ekonomi, dan kebijakana Publik serta ilmu-ilmu sosial lainnya*, edisi kedua, (Jakarta: kencana, 2011), hal. 132

⁴⁵ *Ibid*, hal 85

⁴⁶ Faisal, Sanafiah, *Format-Format penelitian sosial*, (Jakarta:; Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 67

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan⁴⁷ Jadi peneliti menggunakan 2 teknik dalam pengumpulan data kajian / penelitian yaitu :

1. Wawancara

Wawancara adalah proses Tanya jawab dalam penelitian, di mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengar secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁴⁸ Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.⁴⁹

Wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Pemilihan teknik wawancara ini sengaja dipilih peneliti agar mengetahui secara pasti data yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden. Selain itu, peneliti akan melakukan wawancara secara langsung (tatap muka) dan tetap mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan, sesuai dengan keadaan yang sedang dialami

⁴⁷ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatifkualitatif, dn R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 224.

⁴⁸ Cholid Narbuko dan Nur Achmadi, *Metodelogi penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 83.

⁴⁹ *Ibid*, hal. 138-140.

pada saat pandemi covid19. Dalam melakukan penelitian yang menjadi subjeknya ialah Tuha Peut yang berjumlah 4 orang dan remaja di Gampong Meudang Ara yang berjumlah 4 orang.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen dalam bentuk tulisan, berbentuk gambar maupun bentuk elektronik atau karya monumental dari seseorang seperti sejarah dalam kehidupan. Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambaran umum lokasi penelitian yakni profil gampong Meudang Ara, data penduduk, struktur gampong dan foto-foto saat peneliti melakukan penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data berarti mengelola data, mengorganisasir data, memecahkan dalam unit-unit yang lebih kecil, mencari pola dan tema-tema yang sama.⁵⁰ Analisis data merupakan salah satu tahapan penting dalam proses penelitian. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan teknis analisis deskriptis yaitu analisis yang ditujukan untuk memaparkan objek tertentu. Tahapan-tahapan dalam menganalisis data dalam skripsi ini adalah mencatat data yang didapat dilapangan (observasi), mengumpulkan data, hasil wawancara dari beberapa sampel dan mengumpulkan data pendukung. Aktifitas dalam analisis data yaitu :

⁵⁰ Conni R Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grafindo, 2010), hal. 122.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data dapat diperoleh dengan jumlah yang cukup banyak, untuk itu perlu dicatat dengan teliti dan rinci, seperti yang telah dikemukakan semakin lama peneliti mengumpulkan suatu data, maka jumlah data yang akan didapati akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu dapat dilakukan analisis data menggunakan reduksi data. Mereduksi data artinya merangkum, memilih hal pokok, serta memfokuskan terhadap hal-hal penting, dari tema dan polanya. Sehingga data yang telah direduksi akan memperoleh gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya.

2. Penyajian Data (*Data display*)

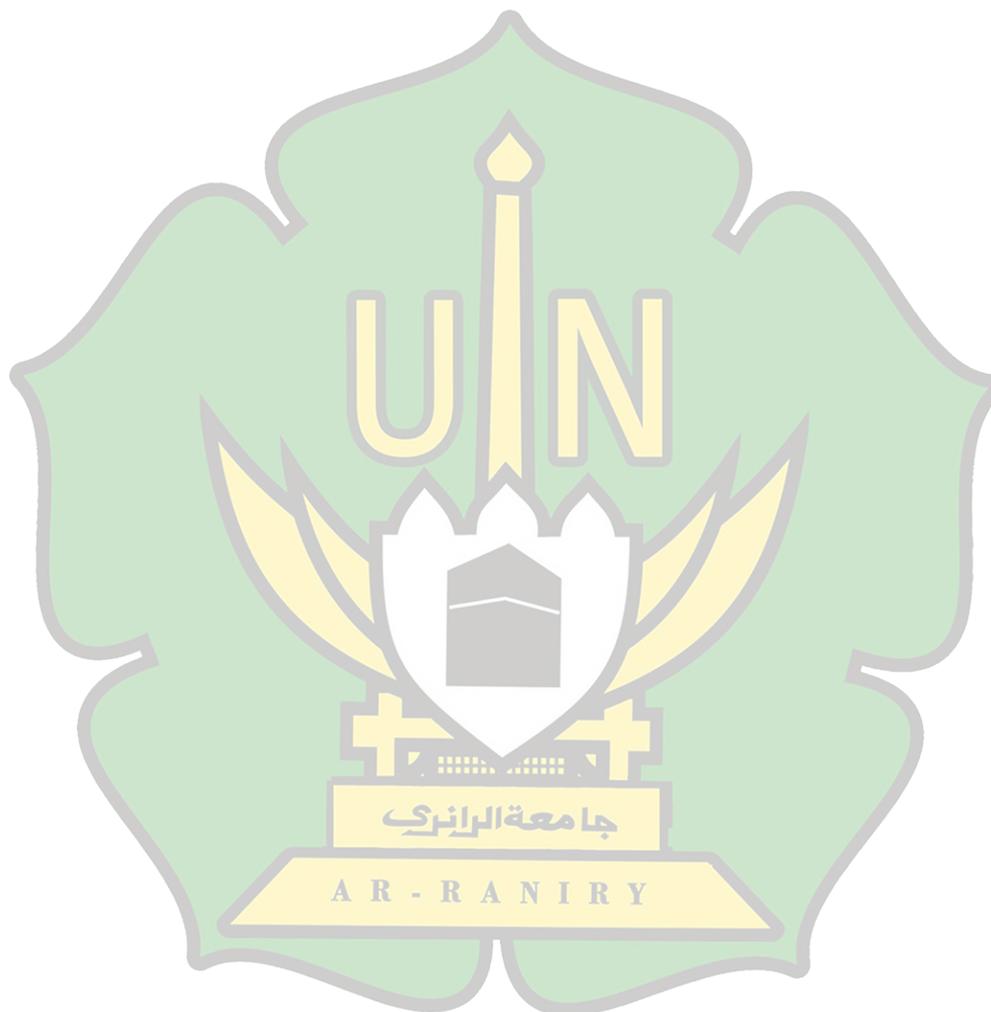
Penyajian data dapat dilakukan dengan bentuk uraian singkat, grafik, bagan, ataupun hubungan antara kategori dan flowchart. Dengan melakukan display data akan mempermudah dalam memahami apa yang terjadi, merencanakan cara kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.⁵¹

3. *Conclusiion Drawing/Verification*

Dalam menganalisis suatu data menurut Miles dan Huberman adalah dengan melakukan penarikan terhadap kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang diperoleh masih bersifat sementara, dan akan mengalami perubahan jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang akan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan yang diperoleh

⁵¹ Sugioyono, *metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*, (bandung CV: alfabeta, 2011), hal 338.

pada tahap awal, didukung oleh berbagai bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali mengumpulkan data, maka kesimpulan yang akan diperoleh merupakan kesimpulan yang kredibel.⁵²



⁵² Sugioyono, metode....., hal., 34

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

1. Latar Belakang Gampong

Menurut penuturan orang-orang tua terdahulu bahwa sejarah Meudang Ara itu berasal dari sebuah Pohon yaitu pohon meudang dan pohon ara lalu kedua pohon tersebut digabung, karena tumbuhnya selalu bersampingan, lalu muncul sebuah pemikiran dari orang-orang dahulu untuk diberi nama kampung tersebut Meudang Ara. Gampong Meudang Ara merupakan salah satu Gampong yang terletak di kawasan Aceh Timur Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur.

Gampong Meudang Ara berada dikecamatan Nurussalam dengan luas wilayah 140 Ha, yang terdiri dari 5 dusun, yaitu Dusun M. Yusuf Asi, Dusun Subur, Dusun Panca Karya dan Dusun Bahagia. Dengan batas-batas wilayahnya sebagai berikut :

- a. Sebelah barat berbatasan dengan desa ulee tanoh.
- b. Sebelah timur berbatasan dengan desa pelawi.
- c. Sebelah selatan berbatasan dengan desa keude jurong.
- d. Sebelah utara berbatasan dengan desa simpang lhee.

Penggunaan lahan di Gampong Meudang Ara sebagian besar ada dimanfaatkan sebagai lahan yang terbangun, diantaranya yaitu permukiman, tambak, pendidikan, sawah, perkebunan, pertokoan. Pengembangan sistem

permukiman pedesaan di Gampong Meudang ara diarahakan untuk mencapai hubungan atau keterkaitan fungsional antara unsur-unsur transportasi, lingkungan alam, lingkungan buatan dan sebagainya.

Berikut ini penjelasan tentang penggunaan lahan di gampong meudang ara dapat dilihat pada tabel dibawah.⁵³

Tabel 4.1
Penggunaan Lahan Gampong Meudang Ara

No	Jenis Penggunaan Lahan	Luas
1	Luas Permukiman	112,82 Ha
2	Luas Tambak	17,42 Ha
3	Sarana Pendidikan	19 Ha
4	Lahan Sawah	65 Ha
5	Luas Perkebunan	25 Ha
6	Pertokoan	7 Ha

Sumber : Profil Di Gampong Meudang Ara.

1. Permukiman

Permukiman yang dimaksud pada lokasi perencanaan terdapat pada permukiman perkotaan yang tersebar di Gampong Meudang Ara. Komponen utama pemanfaatan ruang permukiman ini adalah perubahan, yang didukung

⁵³ Hasil wawancara dengan zuhera selaku staf di gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam pada tanggal 25 november 2022 pukul 16.10 WIB.

oleh fasilitas-fasilitas umum atau sosial (pendidikan, peribadatan, perbelanjaan, atau taman, pemakaman). Sebagian dari fasilitas tersebut yang cenderung berkelompok umumnya akan menjadi pusat pelayanan lingkungan permukiman.

2. Perkebunan

Pemanfaatan ruang perkebunan ini secara prinsip merupakan bagian dari ruang terbuka hijau. Tanaman dominan dalam hal ini adalah tanaman kelapa, yang sesuai dengan karakter sebagai wilayah persisiran.

3. Tambak

Pemanfaatan ruang tambak, pada dasarnya adalah melanjutkan pemanfaatan ruang yang telah ada sebelumnya yang akan ikut berfungsi untuk kualitas iklim mikro. Maka dalam penataan kawasan tambak ini direncanakan pula penanaman bakau dalam petak tambak.

2. Kondisi Demografis Gampong Meudang Ara

Tabel 4.2

Kondisi Demografis Gampong Meudang Ara

Orbitasi (Jarak Dari Pusat Pemerintahan Gampong)	
Kemukiman	1 km
Kecamatan	1,5 km
Kabupaten/Kota	7 km
Provinsi	5 km
Provinsi Terdekat	400 km

Sumber Data : Profil Gampong Meudang Ara

3. Sturuktur Ruang Gampong Meudang Ara

Dalam setiap gampong mempunyai organisasi pemerintahan masing-masing untuk membangkitkan dan mengarahkan kepada visi dan misi gampong yang menuju warganya ke dalam kedamaian dan kesejahteraan dunia dan akhirat. Salah satunya organisasi pemerintahan Gampong Meudang Ara yang telah ada yaitu, seperti tabel berikut :

Tabel 4.3

Struktur Organisasi Pemerintahan Gampong Meudang Ara

No	NAMA	JABATAN
1	Sofyan Basyari	Keuchik
2	Mulyadi	Sekretaris Gampong
3	Tkg. Hasan	Imeum Meunasah
4	Zainal Abidin	Tuha peut Gampong
5	Muhammad Rais	Kasie Pemerintahan
6	Zulkifli	Kasie Kesejahteraan
7	Muzammil	Kasie Pelayanan
8	Basrijal	Kaur
9.	Nur Hasanah	Kaur Keuangan

Tabel 4.4**Nama Kepala Dusun**

No	Nama	Dusun
1	Saiful	M. Yusuf Asi
2	Faisal Hadi	Subur
3	Saddam	Panca Karya
4	Saifannur	Bahagia

Begitu juga dengan lembaga adat sangat berperan penting dalam kehidupan sosial dan hubungan masyarakat yang ada di Gampong Meudang Ara.

Berikut ini nama-nama pengurus Tuha Peut di Gampong Meudang Ara :

Tabel 4.5**Nama Anggota Tuha Peut Gampong Meudang Ara**

No	Nama	Jabatan
1	Zainal Abidin	Ketua
2	M. Yusuf	Wakil Ketua
3	Adhar	Anggota
4	Tgk. Husein	Anggota
5	Madya	Anggota
6	Siti Hasanah	Anggota
7	M. Hasim	Anggota
8	Abdullah	Anggota

4. Jumlah penduduk Masyarakat di Gampong Meudang Ara

Jumlah penduduk Gampong Meudang Ara secara keseluruhan dari 4 (empat) dusun adalah 1.146 jiwa dan jumlah kepala keluarga 206 KK dengan perincian dengan perincian sebagai berikut :

Tabel 4.6**Jumlah Berdasarkan Dusun**

No	Jurong/Dusun	Jumlah KK	Lk	Pr	Jumlah Jiwa
1	Dusun M. Yusuf Asi	45	123	132	300
2	Dusun Subur	39	105	119	263
3	Dusun Panca Karya	25	116	121	262
4	Dusun Bahagia	51	131	139	321
	TOTAL	160	475	511	1.146

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah dusun yang ada di gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam Kabupaten Aceh Timur terdiri dari 4 dusun . (1) Dusun M. Yusuf Asi mempunyai 45 KK 123 laki-laki 132 perempuan, (2) Dusun Subur mempunyai 39 KK 105 laki-laki 119 perempuan, (3) Dusun Panca Karya mempunyai 25 KK 116 laki-laki 121 perempuan, (4) Dusun Bahagia mempunyai 51 KK 131 laki-laki 139 perempuan. Jadi jumlah keseluruhan 160 KK laki-laki 475 perempuan 511 total dari keseluruhan 1.146 jiwa.⁵⁴

Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin di Desa Meudang Ara pada tahun 2022 menunjukkan bahwa jumlah penduduk perempuan lebih banyak dari pada jumlah penduduk laki-laki, dan juga mengalami peningkatan dikalangan

⁵⁴ Hasil wawancara dengan kepala dusun di Gampong Meudang Ara kecamatan Nurussalam

remaja. Untuk lebih jelas data dan persentase jumlah remaja berdasarkan jenis kelamin dan umur di Gampong Meudang Ara, dapat dilihat tabel di bawah.

Tabel 4.7

Data Remaja Gampong Meudang Ara

No	Berdasarkan Gender	Jumlah (jiwa)
1	Laki-laki	31
2	Perempuan	21
3	Jumlah	52 jiwa

Sumber Data : Profil Gampong Meudang Ara

5. Keadaan Perekonomian di Gampong Meudang Ara

Gampong Meudang Ara sendiri rata-rata masyarakatnya bekerja sebagai petani dan pedagang. Kegiatan perekonomian di Gampong Meudang Ara didukung dengan penyediaan fasilitas pertanian yang berupa sawah 65 Ha. Keberadaan sawah di Gampong Meudang Ara ini sangat membantu bagi gampong-gampong disekitarnya kerana sebahagian besar masyarakat gampong sekiranya melakukan transaksi jual beli di Gampong Meudang Ara.

6. Kondisi Keagamaan Masyarakat Gampong Meudang Ara

Sebagaimana di ketahui bahwa masyarakat Desa Meudang Ara pada umumnya adalah penganut agama islam. Respon masyarakat terhadap pelaksana kegiatan keagamaan sangat tinggi, hala ini dapat kita lihat dan amati. Seperti salah satu kegiatan keagamaan yang diadakan setiap tahun sekali yaitu pelaksanaan Maulid Akhbar dan peringatan Isra Mi'raj. Acara ini diadakan di lokasi masjid al-huda. Kegiatan agama yang lain seperti pelaksanaan ceramah

setelah shalat maghrib dan setelah shalat subuh.

Aktifitas-aktifitas keagamaan sering diadakan atau berlangsung di mesjid atau meunasah. Pelaksanaan kegiatan pengajian kitab dan al-Quran bagi wanita pada setiap malam rabu dengan jumlah peserta pengajian berkenaan dengan 34 orang. dan juga bagi laki-laki tiap malam jumat. Pertemuan atau perayaan hari besar islam dipusatkan di mesjid dan surau. Kegiatan-kegiatan keagamaan yang demikian sangat besar hikmahnya bagi kehidupan umat islam di desa Meudang Ara.⁵⁵

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Gadget pada Remaja di Gampong Meudang Ara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sejumlah responden mengenai upaya Tuha peut dalam meminimalisir penyalahgunaan gadget pada remaja di Gampong Meudang Ara, didapatkan data sebagai berikut : pertama hasil wawancara dengan Bapak Zainal Abidin selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam, mengatakan bahwa :

*“menurut saya kebanyakan remaja sekarang ini sudah banyak sekali salah dalam menggunakan gadget, mereka menggunakan gadget hanya untuk bermain game domino hingga lupa waktu dan juga yang saya lihat setiap hari diwarung kopi dari sore hingga larut malam hanya untuk bermain game domino saja”.*⁵⁶

Kedua, hasil wawancara dengan Bapak Adhar selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

⁵⁵ Hasil wawancara dengan zuhera selaku staf di gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam pada tanggal 26 november 2022 pukul 11.10 WIB.

⁵⁶ Hasil wawancara dengan Zainal Abidin selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 27 November 2022 pukul 10:30 WIB.

“pendapat saya tentang remaja remaja saat ini, mereka tidak bisa jauh-jauh yang namanya gadget dan internet, saya melihat ada perilaku yang kurang baik pada remaja saat ini dan penggunaan hp/ internet ada hal baiknya dan hal buruknya, dan saya biasanya melihat banyak remaja menggunakan hp diwarung kopi dan melihat mereka hanya menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja, dan saat remaja sudah mulai meresahkan masyarakat karena menggunakan gadget mereka sudah malas membantu orang tua lebih mementingkan bermain game ketimbang membantu orang tua dan membangkang kepada orang tua”.⁵⁷

Ketiga, hasil wawancara dengan Bapak Madya selaku Tuha Peut di Gampong

Meudang Ara mengatakan bahwa :

“yang saya lihat remaja sekarang sudah terlalu candu dengan game, saya melihat ada banyak perilaku kurang baik terutama dengan orang tuanya seperti membantah perkataan orang tua dan berkata kasar, saya sering menjumpainya mereka bermain game biasanya diwarung kopi dan melihat mereka hanya menggunakan gadget hanya untuk bermain game saja atau hiburan yang kurang baik dalam penggunaan gadget remaja sudah mulai meresahkan masyarakat karena mereka menggunakan gadget hanya untuk bermain game dari siang sampai tengah malam dan mereka sudah malas pergi shalat berjamaah di mesjid”.⁵⁸

Keempat, hasil wawancara dengan Ibu Siti Hasanah selaku Tuha Peut di

Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“menurut saya remaja sekarang menggunakan gadget dalam hal untuk bermain saja, dan juga banyak sekali yang saya lihat perilaku yang kurang baik dari mereka contohnya malas sekolah, malas membantu orang tua dan saya sering melihat mereka bermain gadget diwarung-warung kopi dekat rumah mereka sendiri, mereka menggunakan gadget lebih dalam hal bermain game semata dan sudah termasuk kedalam meresahkan contohnya malas untuk membantu orang tua dan malas untuk melakukan aktivitas lainnya, penggunaan hp yang saya lihat belum tepat dalam penggunaannya karena tidak digunakan dalam hal mencari ilmu”.⁵⁹

⁵⁷ Hasil wawancara dengan Adhar selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 27 November 2022 pukul 15:20 WIB.

⁵⁸ Hasil wawancara dengan Madya selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 28 November 2022 pukul 11:30 WIB.

⁵⁹ Hasil wawancara dengan Siti Hasanah selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 29 November 2022 pukul 14:30 WIB.

Jadi berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Tuha Peut Gampong Meudang Ara, dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan Gadget pada remaja sudah masuk dalam tahap meresahkan, akibatnya banyak remaja yang malas untuk membantu orang tua, Remaja tersebut menggunakan gadget hanya untuk bermain game bukan dalam hal belajar.

Selanjutnya jawaban yang diberikan oleh saudara Muhammad Faisal selaku Remaja di Gampong Meudang Ara, mengenai penggunaan gadget pada remaja, Muhammad faisal menyampaikan dalam wawancaranya bahwa :

*“ya, saya menggunakan gadget saat ini dan ada perilaku yang buruk yang saya rasakan menggunakan gadget karena saya terlalu lalai dengan gadget saya sendiri dan menurut saya menggunakan gadget itu tidak termasuk perilaku buruk karena jika hp/ internet digunakan untuk belajar atau masih dalam hal yang positif dan saya biasanya memakai gadget diwarung kopi, dan saya biasanya menggunakan gadget untuk bermain game. Menurut saya penggunaan gadget saat ini tidak tepat, karena saya sendiri menggunakan gadget untuk bermain game”.*⁶⁰

Kedua, hasil wawancara dengan Rendi Mirza selaku Remaja di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

*“saya termasuk remaja yang menggunakan gadget, dan pada saat saya menggunakan gadget ada perilaku buruk yang sering saya tampilkan seperti malas sekolah, dan menurut saya penggunaan gadget/internet sudah termasuk dalam perilaku buruk karena saya menggunakannya untuk bermain game, tapi saya biasanya menggunakan gadget dalam hal bermain game/menonton di youtube, penggunaan hp saat ini belum tepat karena kebanyakan remaja menggunakan gadget untuk bermain game saja”.*⁶¹

Ketiga, hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong

⁶⁰ Hasil wawancara dengan Muhammad Faisal selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 29 November 2022 pukul 09:30 WIB.

⁶¹ Hasil wawancara dengan Rendi Mirza selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 11:30 WIB.

Meudang Ara mengatakan bahwa :

“saya menggunakan gadget sekarang ini, dan saya ada perilaku buruk yang saya tampilkan saat menggunakan gadget contohnya terlambat bangun tidur akibat bergadang, dan juga menurut saya penggunaan gadget juga termasuk dalam perilaku buruk karna saya menggunakan hp untuk bermain game, tanpa saya berfikir panjang apa dampak buruknya bagi diri saya sendiri, saya sering bermain gadget biasanya dirumah dalam kamar seringkali orang tua marah-marah karna setiap hari saya main game, dan juga saya lebih cenderung menggunakan gadget dalam hal bermain game, menurut saya penggunaan gadget saat ini belum tepat karena lebih banyak remaja-remaja menggunakannya untuk hanya untuk bermain game ketimbang belajar”.⁶²

Keempat, hasil wawancara dengan Dahlul Lazi selaku Remaja di Gampong

Meudang Ara mengatakan bahwa :

“saya remaja yang menggunakan gadget saat ini, dan adapun perilaku buruk yang sering muncul karena bermain gadget, susah sekali bangun pagi untuk sekolah sehingga ibu saya setiap pagi harus marah-marah baru saya bangun, dan menurut saya penggunaan hp tergantung dari penggunaannya jika digunakan untuk belajar udah termasuk positif tapi sebaliknya jika digunakan untuk bermain game atau menonton hal yang tidak layak ditonton itu termasuk negatif, biasanya saya sering bermain gadget diwarung kopi dan dirumah, saya sering menggunakan gadget untuk bermain game dan mendengar musik”.⁶³

Dari hasil wawancara diatas dapat dipahami bahwa penggunaan gadget pada remaja sudah masuk dalam tahap memprihatinkan, banyak dampak negatif yang timbul karena penggunaan gadget, disebabkan oleh kurangnya pengontrolan diri yang membuat remaja tidak berfikir panjang terhadap apa yang dilakukannya.

Namun sebagian besar remaja paham dan mengerti akan dampak-dampak yang akan timbul dari penyalahgunaan gadget baginya.

⁶² Hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 15:30 WIB.

⁶³ Hasil wawancara dengan Dahlul Lazi selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 1 Desember 2022 pukul 09:50 WIB.

2. Masalah Yang Dihadapi Oleh Remaja Akibat Kecanduan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sejumlah responden mengenai upaya Tuha peut dalam meminimalisir penyalahgunaan gadget pada remaja di Gampong Meudang Ara, didapatkan data sebagai berikut : pertama hasil wawancara dengan Bapak Zainal Abidin selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam, mengatakan bahwa :

“Yang saya lihat sangat berbeda remaja sekarang dengan remaja sebelum adanya gadget perbedaannya terletak pada perilaku yang dulu rajin sekarang sudah malas lebih keseringan pegang hp, tetapi ada hal positif juga kalau masalah mencari ilmu. Selain dipakai untuk keperluan mencari ilmu ya itu udah negatif, dan remaja saat remaja sudah mulai kecanduan dengan gadget, dan juga masalah yang akan timbul atau efek besarnya remaja akan malas belajar”.⁶⁴

Kedua, hasil wawancara dengan Bapak Adhar selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“remaja saat ini sangat berbeda dengan remaja sebelum mengenal gadget, perbedaannya dulu dengan sekarang, dan dampak negatif penggunaan gadget tergantung remaja tersebut jika dia menggunakan gadget untuk belajar maka itu positif sedangkan jika mereka menggunakan gadget bermain game maka hal tersebutlah yang negatif, remaja saat ini sudah termasuk candu dalam bermain gadget. Masalah yang timbul saat remaja bermain hp mereka akan malas”.⁶⁵

Ketiga, hasil wawancara dengan Bapak Madya selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“remaja saat ini sangat beda dengan remaja dulu sekarang sudah canggih beda dengan dulu rata-rata belum ada hp, dan dampak positifnya

⁶⁴ Hasil wawancara dengan Zainal Abidin selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 27 November 2022 pukul 10:30 WIB.

⁶⁵ Hasil wawancara dengan Adhar selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 27 November 2022 pukul 15:20 WIB.

dapat membantu remaja dalam mengerjakan tugas-tugas dari sekolah sedangkan dampak negatif mereka malas dalam membantu orang tua, remaja saat ini sudah sangat termasuk candu dalam bermain gadget, Akibatnya banyak masalah pada saat remaja bermain hp mereka akan malas bangun pagi”^{.66}

Keempat, hasil wawancara dengan Ibu Siti Hasanah selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“Pendapat saya remaja sekarang ini dengan remaja dulu berbeda, kalau sekarang kemana saja pergi gadget harus dibawa, berbeda dengan dulu mereka masih menggunakan hp orangtuanya untuk kepentingan dalam hal belajar, yang saya liha dampak positifnya itu balik lagi dari orang yang menggunakannya untuk hal belajar atau bermain game, dan remaja sekarang ini sudah kecanduan dengan gadget akibatnya banyak masalah yang timbul seperti malas belajar, malas membantu orang tua, dan sering membangkang perkataan orantuanya, bentuk kaecandungannya sehari-hari waktunya dihabiskan untuk bermain gadget”^{.67}

Jadi berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari Tuha Peut Gampong Meudang Ara, dapat peneliti simpulkan bahwa Masalah yang dihadapi remaja akibat kecanduan gadget akan melibatkan banyak hal yang salah terhadap diri remaja, bahkan tidak peduli akan terhadap kesehatannya, namun jika gadget digunakan untuk hal yang positif maka berdampak positif bagi penggunaanya dan jika digunakan untu hal-hal negatif akan berdampak negatif.

Selanjutnya jawaban yang diberikan oleh saudara Muhammad Faisal selaku Remaja di Gampong Meudang Ara, mengenai penggunaan gadget dikalangan remaja, Muhammad faisal menyampaikan dalam wawancaranya bahwa :

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Madya selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 28 November 2022 pukul 11:30 WIB.

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Siti Hasanah selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 29 November 2022 pukul 14:30 WIB.

“saya melihat ada perbedaan remaja ini dengan remaja dulu dan ada hal yang positif dan negatif dalam menggunakan gadget tergantung dari orang yang menggunakannya. Dan saya tergolong orang yang kecanduan dalam menggunakan gadget atau sosial media, bentuk kecanduan yang saya rasakan saat ini bermain game dan juga masalah yang sering muncul akibat kecanduan gadget seperti bergadang dan setiap hari terlambat pergi sekolah.”⁶⁸

Kedua, hasil wawancara dengan Rendi Mirza selaku Remaja di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“remaja sekarang sangat berbeda kalau dulu belum candu dengan internet, berbeda dengan remaja sekarang ini kemana saja pergi harus membawa gadget untuk bermain game, dan ada hal-hal yang positif juga dari penggunaan gadget contohnya untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas dari sekolah, sedangkan yang negatifnya yang saya rasakan malas sekali bangun pagi akibat bergadang, saya sudah termasuk remaja yang tergolong kecanduan karena dimana saja saya berada pasti bermain gadget. Dan bentuk kecanduan yang saya rasakan lupa waktu makan dan shalat, biasanya saat saya kecanduan gadget saya malas membantu orang tua dan malas sekali untuk pergi kemesjid shalat berjamaah”.⁶⁹

Ketiga, hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“Saya lihat remaja dulu belum terlalu mengenal dengan internet, beda dengan sekarang jika tidak ada menggunakan gadget dianggap seperti orang bodoh dan bahkan ada yang tidak mau berkawan karena tidak menggunakan hp android, dan juga saya rasakan jika gadget digunakan untuk hal yang positif bisa dalam hal belajar dan jika digunakan untuk hal yang negatif untuk bermain game. Saya salah satu anak remaja yang tergolong kecanduan gadget karena saya bermain game bisa sampai 6 jam bahkan terkadang lebih, bentuk kecanduan gadget yang saya rasakan udah lupa waktu kalau sudah bermain game dan biasanya masalah yang sering timbul karena bermain gadget malas makan, malas

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Muhammad Faisal selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 29 November 2022 pukul 09:30 WIB.

⁶⁹ Hasil wawancara dengan Rendi Mirza selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 11:30 WIB.

*sekolah, malas ngaji dan lupa tidur”.*⁷⁰

Keempat, hasil wawancara dengan Dahlul Lazi selaku Remaja di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

*“Menurut saya remaja sekarang dengan remaja dulu berbeda perbedaannya jika dulu belum candu dengan gadget dan kebanyakan masih menggunakan gadget orang tua dalam hal untuk belajar, jika sekarang semua remaja memiliki gadget masing-masing kalau tidak ada hp dianggap anak yang kurang bergaul, yang saya rasakan penggunaan gadget belum tepat, karna saya sendiri menggunakan hp untuk bermain game, dan juga saya tergolong remaja yang kecanduan main gadget karena kalau diajak bermain pasti membawa hp untuk bermain game dan akibatnya saya sering malas pergi sekolah, dan jarang membantu orang tua saya”.*⁷¹

Jadi dapat peneliti simpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa masalah yang dihadapi remaja akibat kecanduan gadget seperti malas beraktifitas bergadang, lupa waktu, tidak dapat mengontrol diri bahkan yang paling parah kurangnya ketaatan terhadap orang tua dan lingkungan.

3. Peran Tuha Peut Dalam Mencegah Penyalahgunaan Gadget di Pada Remaja

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan sejumlah responden mengenai upaya Tuha peut dalam meminimalisir penyalahgunaan gadget pada remaja di Gampong Meudang Ara, didapatkan data sebagai berikut : pertama hasil wawancara dengan Bapak Zainal Abidin selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam,

⁷⁰ Hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 15:30 WIB.

⁷¹ Hasil wawancara dengan Dahlul Lazi selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 1 Desember 2022 pukul 09:50 WIB.

mengatakan bahwa :

*“hal yang saya lakukan agar remaja tidak terlalu kecanduan gadget saya biasanya memberikan nasehat berupa ceramah kepada remaja, tantangan saya dalam melakukan pencegahan yaitu perefek terhadap peribadi saya sendiri, karena mereka akan marah dan membenci saya. saya akan menyikapinya dengan cara bermusyawarah apabila tidak didengar baru secara pribadi menegurnya”.*⁷²

Kedua, hasil wawancara dengan Bapak Adhar selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

*“hal yang saya lakukan memberikan nasehat kepda anak-anak remaja agar tidak terlalu kecanduan dalam bermain game karna tidak ada peraturan khusus tentang penyalahgunaan gadget, tantangan saya dalam mencegah remaja menggunakan gadget mereka sering marah apabila dinasehati”.*⁷³

Ketiga, hasil wawancara dengan Bapak Madya selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

*“yang saya lakukan dalam pencegahan penggunaan gadget melakukan musyawarah, jika hal terbuka tidak didengar maka akan menegurnya secara pribadi secara baik-baik dan tantangan saya dalam mencegah remaja menggunakan gadget mereka sering sekali marah dan benci apabila dinasehati”.*⁷⁴

Keempat, hasil wawancara dengan Ibu Siti Hasanah selaku Tuha Peut di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“hal yang saya lakukan agar remaja tidak terlalu kecanduan tidak ada peraturan yang dibuat, tetapi berupa teguran dan musyawarah agar remaja tidak berlebihan dalam penggunaan gadget, tantangan saya dalam melakukan pencegahan sangat berefek terhadap peribadi saya karena

⁷² Hasil wawancara dengan Zainal Abidin selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 27 November 2022 pukul 10:30 WIB.

⁷³ Hasil wawancara dengan Adhar selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 27 November 2022 pukul 15:20 WIB.

⁷⁴ Hasil wawancara dengan Madya selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 28 November 2022 pukul 11:30 WIB.

*mereka akan marah-marah dan juga saya akan menyikapinya dengan cara menegur secara pribadi dengan menggunakan kata-kata yang sebaik mungkin agar tidak tersinggung”.*⁷⁵

Dari hasil pernyataan beberapa informan diatas, dapat dipahami bahwa peran Tuha Peut dalam mencegah penyalahgunaan gadget pada remaja, ada beberapa upaya yang dilakukan oleh Tuha Peut seperti menasehati, memusyawarahkan hal tersebut untuk mendapatkan solusi terhadap remaja yang kecanduan gadget, Namun hal yang dilakukan Tuha Peut tersebut berefek kepada pribadinya, karena akan dibenci oleh remaja.

Selanjutnya jawaban yang diberikan oleh saudara Muhammad Faisal selaku Remaja di Gampong Meudang Ara, mengenai Peran Tuha Peut dalam mencegah penyalahgunaan gadget dikalangan remaja, Muhammad faisal menyampaikan dalam wawancaranya bahwa :

*“biasanya saya pergi bermain agar tidak terlalu sering dalam bermain game, dan saat saya bermain gadget tidak ada yang mengawasi dan tidak ada peraturan yang dibuat untuk kami bermain gadget, namun ada beberapa kali diperingati jangan sering main hp, Dan saya akan marah jika dilarang menggunakan gadget/internet”.*⁷⁶

Kedua, hasil wawancara dengan Rendi Mirza selaku Remaja di Gampong Meudang Ara mengatakan bahwa :

“biasanya supaya tidak terlalu sering bermain hp mencari kesibukan lain seperti bekerja dan pada saat saya menggunakan gadget tidak ada yang mengawasi dan juga tidak ada peraturan, tapi ada sedikit teguran dari dari Tuha Peut jika saya sudah terlalu keasikan bermain game, dan

⁷⁵ Hasil wawancara dengan Siti Hasanah selaku Tuha peut di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 29 November 2022 pukul 14:30 WIB.

⁷⁶ Hasil wawancara dengan Muhammad Faisal selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 29 November 2022 pukul 09:30 WIB.

*jikapun dilarang bermain gadget saya akan marah”.*⁷⁷

Ketiga, hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong

Meudang Ara mengatakan bahwa :

*“biasanya saya supaya tidak terlalu sering bermain gadget dengan membantu orang tua, tidak ada peraturan dan orang yang mengawasi ketika saya bermain gadget, tapi Tuha Peut sering mengingatkan saya dalam terlalu candu dengan gadget, jika dilarang bermain gadget saya lebih cenderung marah-marrah karena yang saya gunakan gadget milik saya sendiri”.*⁷⁸

Keempat, hasil wawancara dengan Dahlul Lazi selaku Remaja di Gampong

Meudang Ara mengatakan bahwa :

*“supaya saya tidak terlalu sering menggunakan gadget saya pergi untuk bermain bola dengan kawan-kawan, pada saat saya bermain gadget tidak ada yang mengawasi atau dibuat peraturan di Gampong, tapi ada juga kadang-kadang tuha peut melaporkan kepada orang tua saya karena yang berlebihan menggunakan gadget sudah diperingati saya tidak mendengarkan dan jika dilarang bermain game saya Cuma menjawab iya, tapi setelah itu saya lanjut lagi bermain game”.*⁷⁹

Jadi dapat peneliti simpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa Tuha Peut dalam melakukan pencegahan gadget pada remaja, tidak ada peraturan khusus yang dibuat atau mengawasi remaja saat bermain gadget, namun ada beberapa upaya yang dilakukan tuha agar remaja tidak terlalu candu bermain gadget, seperti menasehati dan bermusyawarah dengan orang tua remaja.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan Rendi Mirza selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 11:30 WIB.

⁷⁸ Hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 15:30 WIB.

⁷⁹ Hasil wawancara dengan Dahlul Lazi selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 1 Desember 2022 pukul 09:50 WIB.

C. Pembahasan

1. Penggunaan Gadget pada Remaja

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa penggunaan gadget pada remaja sudah sangat lumrah, Banyak sekali remaja orang salah menyalahgunakan *gadget* terutama dikalangan remaja, mereka menggunakan gadget kedalam hal yang bersifat negatif yaitu berupa Konten-konten atau informasi yang diciptakan oleh media merekonstruksi pola pikir, tatanan sosial dan merubah kultur budaya sebuah bangsa. Dari pengaruh negatif tersebut akan timbul dampak terhadap siapa aja yang melihatnya.

Menurut Muchlis Aziz Penggunaan *gadget* dapat membawa dampak-dampak tertentu. Seperti dampak bagi aspek psikologis, sosial, keuangan dan kesehatan atau keselamatan jiwa seseorang. yang akan dijelaskan di sini adalah pada aspek psikologis.

a. Aspek Psikologis.

Banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang Contohnya terdapat banyak sekali peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi. Akibatnya banyak remaja yang menyalahgunakan gadget kedalam hal-hal yang bersifat negatif.

b. Aspek Sosial.

Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan *gadget* miliknya tetap dalam keadaan hidup atau aktif sehingga mengeluarkan bunyi yang nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta

mengejutkan orang-orang disekitarnya. Seperti ketika anak-anak sedang belajar, ditempat-tempat ibadah, dan lain-lain. Selain penggunaan *gadget* sebagai media komunikasi tidak langsung dapat menurunkan kualitas dan kuantitas dari komunikasi secara langsung (tatap muka). Sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara tidak langsung.⁸⁰

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa, penggunaan gadget pada remaja adalah remaja di Gampong Meudang Ara sudah masuk dalam kategori memprihatinkan karena remaja sudah salah menyalahgunakan kegunaan gadget tersebut. Banyak dampak negative yang timbul karena penggunaan gadget yang kurang/sangat tidak terkendali dikalangan remaja, kadar perkembangan penggunaan gadget diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap remaja, tetapi karena penyalahgunaan gadget sudah keasikan dalam hal itu membuat remaja seakan tunduk atau bahkan tidak mampu mengontrol diri hal ini dikatakan sudah masuk dalam ranah kecanduan gadget. Namun sebagian besar remaja paham dan mengerti penyalahgunaan gadget dan tahu akan dampak-dampak yang timbul akibatnya.

Salah satu remaja yang saya wawancara menjelaskan bahwa gadget membawa pengaruh buruk baginya, karena kurangnya pengontrolan diri yang membuat saya tidak berfikir panjang terhadap apa yang saya lakukan.⁸¹ Dan seperti yang diketahui bahwa penggunaan gadget sudah sangat marak dikalangan

⁸⁰ Muchlis Aziz, Nurainiah, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara*, Jurnal Al-Ijtima'iyah, (Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2018), hal. 29-30.

⁸¹ Hasil wawancara dengan Muhammad Rehan selaku Remaja di Gampong Meudang Ara Kecamatan Nurussalam 30 November 2022 pukul 15:30 WIB.

remaja yang pada zaman dahulu itu tidak pernah terlihat dikalangan remaja, karena perkembangan zaman remaja bermain gadget sudah menjadi tren di zaman sekarang. Pada zaman ini remaja lebih menjerumuskan diri dalam dampak negatif yang timbul akibat penyalahgunaan gadget seperti bergadang, lupa waktu, tidak dapat mengontrol diri bahkan kasar terhadap orang tua. Penyalahgunaan gadget dikalangan remaja tidak hanya membawa dampak negatif, namun banyak juga pengaruh positif yang didapatkan jika tahu benar manfaat gadget tersebut seperti belajar, mengerjakan tugas-tugas sekolah dan menambah wawasan keilmuan.

2. Masalah yang dihadapi Remaja akibat Kecanduan Gadget

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa penggunaan gadget pada remaja sudah sangat lumrah, Gadget memang memiliki kegunaan yang sangat banyak dan memudahkan kita dalam berkomunikasi. Setiap orang pasti menggunakan gadget untuk hal-hal yang berbeda-beda. Jika gadget digunakan untuk hal positif maka akan berdampak positif dan jika digunakan untuk hal-hal negatif akan berdampak negatif. Gadget memiliki kegunaan yang sangat besar di masa sekarang yaitu bisa memudahkan manusia dalam berkomunikasi, memudahkan manusia dalam berbisnis, teknologi smartphone ini juga memiliki kegunaan yang lainnya seperti bermain game, mendengar musik, dan banyak aplikasi-aplikasi lainnya yang bisa diakses didalam gadget.

Manusia adalah makhluk sosial yang tak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan manusia lainnya. Dalam kehidupan sosial perkembangan

gadget (handphone) telah mengubah kehidupan manusia dengan cara yang berbeda, yang mempengaruhi cara bekerja, cara berpikir, kehidupan pribadi, dan hubungan antar manusia. Menurut Handrianto, mengatakan bahwa gadget memiliki dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah :

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut)
- b. 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)
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhannya untuknya)
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata remaja)
- f. Perkembangan kognitif anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai

dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).⁸²

Penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa, masalah yang dihadapi oleh remaja akibat kecanduan gadget akan melibatkan banyak hal yang salah terhadap diri remaja bahkan tidak peduli sama sekali akan kesehatan diri, lingkungan dan orang tua. Kecanduan gadget menjadi masalah besar bagi remaja karena dapat berakibat fatal bagi kehidupannya. Banyak masalah yang timbul karena kecanduan gadget seperti kurangnya waktu tidur, malas beraktifitas bahkan yang paling parah kurangnya ketaatan terhadap orangtua dan lingkungan.

3. Peran Tuha Peut dalam mencegah Penyalahgunaan Gadget di pada Remaja

Peneliti melihat bahwa Tuha Peut merupakan bagian salah satu dari aparatur Gampong, yang mana Tuha Peut memiliki peran penting dalam pencegahan kecanduan gadget pada remaja, ada beberapa upaya yang dilakukan oleh Tuha Peut terhadap remaja yang terlanjur kecanduan gadget yaitu seperti menasehati, memusyawarahkan hal tersebut untuk menemukan solusi dan melakukan sosialisasi yang berkaitan dengan penyalahgunaan gadget, namun ada beberapa tantangan yang menghalangi Tuha Peut dalam pencegahan kecanduan gadget dalam remaja yaitu dibenci oleh remaja, dianggap sangat mengekang kebebasan remaja dan remaja akan tidak hormat pada Tuha Peut. Dari uraian di atas, penulis menganalisis bahwa teori bimbingan dan konseling islam sangat sesuai dengan pembahasan yang penulis lakukan. Karena dalam

⁸²Junierissa Marpaung, *pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan*, jurnal kopasta, Vol 5. No. 2 (2018), hal. 55-64.

perpektif ilmu bimbingan dan konseling, Tuha Peut sudah berperan aktif dalam melakukan pencegahan dan penyelesaian mengenai masalah penggunaan gadget dikalangan remaja, jika dilihat dari perpektif ilmu bimbingan dan konseling Tuha Peut sudah memiliki peran yang sangat luar biasa atau sangat signifikan dalam melakukan upaya pencegahan. Ada beberapa pencegahan yang dapat dilakukan oleh seorang Tuha Peut atau konselor sebagaimana disebut dalam perpektif keilmuan islam, ada beberapa pengertian bimbingan dan konseling islam menurut beberapa para ahli :

Bimbingan dan Konseling islam menurut pendapat Anwar Sutoyo, merupakan upaya membantu individu belajar mengembangkan fitrah dan kembali kepada fitrahnya dengan cara memberdayakan (ebpowering) iman, akal dan kemauan yang dikaruniakan Allah SWT.⁸³

Bimbingan dan konseling islam menurut pendapat Thohari Musnamar, sebagaigama dikutuip oleh oleh Azka Silma Awawina, bimbingan dan konseling islam adalah proses pemberian bantuan kepada individu agar mampu menyadari eksistensinya sebagai makhluk Allah dimana seharusnya bisa hidup selaras dengan petunjuk dan ketentuan Allah sehingga dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.⁸⁴

Berdasarkan penjelasan di atas tentang bimbingan dan konseling islam adalah suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh konselor kepada kliennya

⁸³ Syamsu Yusuf, *Landasan Bimbingan & Konseling*, Cet ke 7, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 20012), hal. 7.

⁸⁴ *Ibid.* Hal. 4

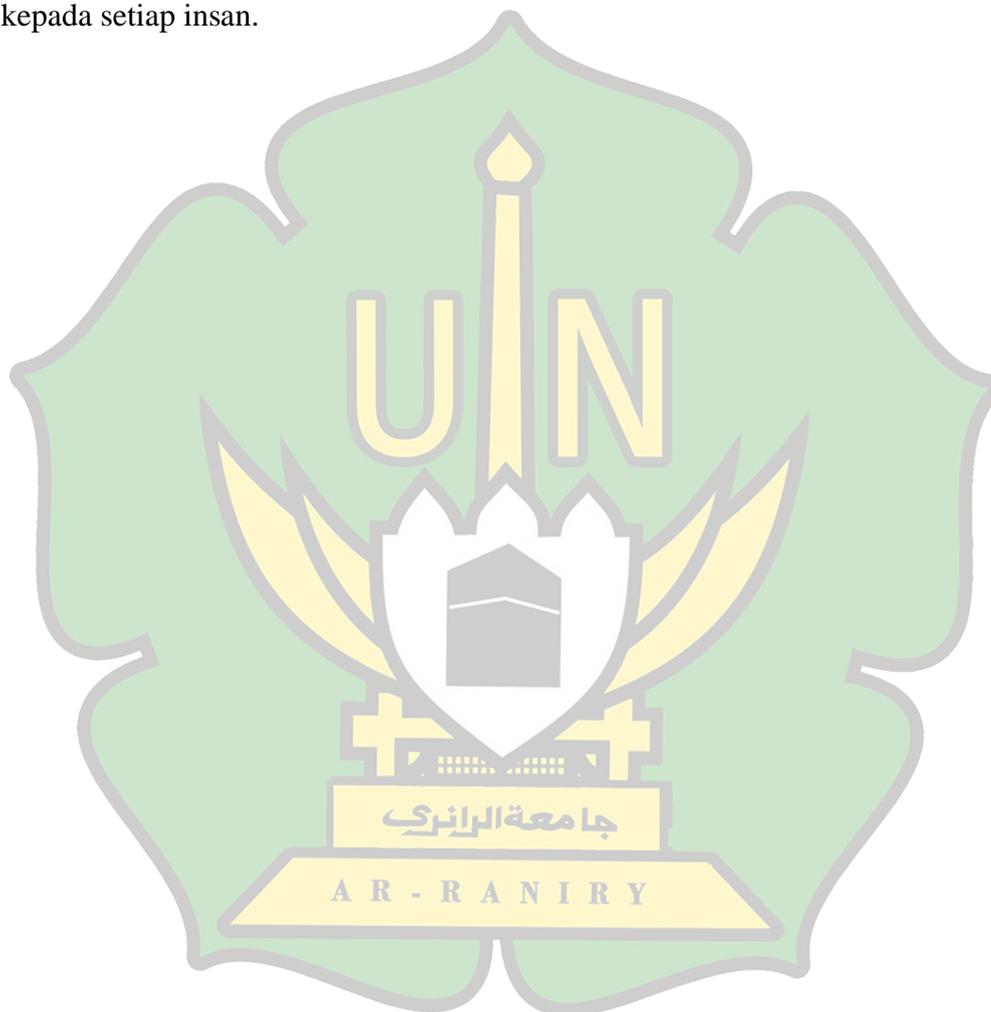
agar mampu hidup selaras dengan ketentuan dan petunjuk Allah dan menyadari kembali akan eksistensinya sebagai makhluk ciptaan Allah SWT, sehingga dapat mencapai dapat mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat dengan berlandaskan (fondasi atau dasar pijakan) pada al-Qur'an dan sunnah, sebab keduanya merupakan sumber pedoman kehidupan umat islam. Adapun tujuan Bimbingan dan konseling islam menurut Syamsul Munir Amin , dikutip oleh Nurodin dan Aep Kusnawan, yaitu sebagai beriku :

- a. Menghasilkan perubahan, pemikiran, perasaan, kesehatan, kebersihan jiwa dan mental. Jiwa menjadi lebih tenang dan damai (muthmainnah), bersikap lapang dada (radhiyah), dan mendapatkan pencerahan taufik dan hidayah dari sang pencipta.
- b. Menghasilkan perubahan pada tingkat adap (tingkah laku) serta memberikan manfaat untuk diri dan lingkungan sekitar pada umumnya.
- c. Menghasilkan kecerdasan rasa (emosi) pada individu agar muncul rasa keinginan untuk taat kepada Allah SWT.
- d. Menghasilkan kecerdasan spritual pada individu agar muncul rasa keinginan untuk taat kepada Allah SWT.
- e. Menghasilkan potensi ilmu, yakni mahklu hidup yang memberikan manfaat kepada orang-orang yang ada disekitarnya.⁸⁵

Pada dasarnya tujuan bimbingan dan konseling islam bertujuan untuk mengarahkan dan menemukan potensi yang ada pada diri individu bagaimana cara individu dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi atau

⁸⁵ Nurodin, Aep Kusnawan, *Bimbingan dan Konseling Populasi Khusus*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2021), hal. 23.

dialaminya. Konselor sebagai fasilitator diharapkan mampu menghantarkan konseli/kliennya kepada fitrahnya sesuai dengan petunjuk atau perintah Allah SWT. Selain itu bimbingan dan konseling islam merupakan jalan dakwah, sebagaimana hakikat dakwah pada umumnya yang memberikan bimbingan kepada setiap insan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan data dan hasil pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa, penggunaan gadget dikalangan remaja adalah sesuai dengan teori yang didapatkan yaitu penggunaan gadget di Gampong Meudang Ara bisa dikatakan termasuk dalam kecanduan dan sulit diatasi, melihat banyaknya dampak akibat kecanduan gadget yaitu kurangnya pengontrolan diri remaja, kurangnya sosialisasi dengan lingkungan dan kurang menghargai orang tua.
2. Kecanduan gadget menjadi masalah besar bagi remaja karena dapat berakibat fatal bagi kehidupannya, penggunaan gadget dikalangan remaja lebih banyak dilakukan untuk hiburan seperti game dan nonton youtube, akibatnya banyak masalah yang timbul karena kecanduan gadget seperti kurangnya waktu tidur, malas beraktifitas, lupa waktu, kurangnya ketaatan terhadap orang tua.
3. Adapun upaya Tuha Peut dalam mencegah penyalahgunaan gadget dikalangan remaja Tuha Peut melakukan pencegahan dengan cara mengurangi kecanduan gadget yaitu dengan menjadi penasehat bagi remaja kecanduan gadget, melakukan sosialisasi yang berkaitan dengan kecanduan gadget yang dihadiri oleh remaja dan memusyawarahkan untuk mendapatkan solusi terhadap penyalahgunaan gadget terhadap

remaja.

B. Saran

Adapun saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait, antara lain:

1. Bagi remaja-remaja di Gampong Meudang Ara, perlu banyak wawasan tentang gadget. Hal tersebut bisa dilakukan dengan mengikuti seminar tentang dampak buruk gadget, selain itu juga bisa browsing di google untuk menambah pengetahuan tentang gadget
2. Bagi Tuha Peut di Gampong Meudang Ara diharapkan dapat lebih mengawasi remaja-remaja serta memberikan sosialisasi terhadap kecanduan gadget selain itu jika remaja-remaja tidak patuh dan tetap juga menyalahgunakan gadget sebaiknya melakukan tindakan seperti bermusyawarah dengan keluarga remaja agar menemukan solusi yang dapat merubah remaja menjadi lebih baik.
3. Hendaknya Tuha Peut membuat reusam gampong menyangkut pengawasan gadget di Meudang Ara.
4. Bagi para peneliti selanjutnya perlu mengkaji menyangkut rancangan program kegiatan pencegahan penyalahgunaan gadget di gampong Meudang Ara.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori. *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2013).
- Achmadi, C. N. *Metodelogi penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Arikunto. *prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Christianto, H. "Mekanisme Penegakan Hukum Perkara Pidana Pornografi Melalui Internet. *E Journal Veritas Et justitia*, (Vol. 3, NO. 1, 2017).
- Chusna, P. A. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Vol 17 No 2, (November 2017).
- Cholid Narbuko dan Nur Achmadi, *Metodelogi penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006)
- Conni R Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grafindo, 2010)
- Faisal, S. *Format-Format penelitian sosial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Ismanto, y. O. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal keperawatan*. (Vol. 3, (2) 2015)
- Ismail, B. *Eksposa Majelis Adat Aceh Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam*, (Banda Aceh: MMA,2007).
- Ismail, B. *Sistem Budaya Adat Aceh dalam Membangun kesejahteraan* (Nilai-nilai Sejarah dalam Dinamika Kekinian), (Banda Aceh: MMA, 2008).
- Ismail, B. *Panduan Adat*.

- Ibrahim, N. S. *penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo, 2012.
- Intan Trivena Maria Daeng, N. M. Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal Akta Diuna*. (Vol. 6, No. 1, 2017)
- Kurdi, M. *Menelusuri Karakteristik Masyarakat Aceh*, (Banda Aceh: yayasan peNA, 2015)
- Kamil, M. F. *Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari (Studi Optimalisasi Pada Pemuda Gadget Di Kelurahan Way Kecamatan Kalinda Kabupaten Lampung Selatan*. Skripsi, (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2016).
- Khotiah, H. (2017). *Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat Lima Waktu Di Desa Sidosari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan*. Lampung: Skripsi, (Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2017).
- Maulida dalam Beuty Manumpil, Y. R. Hubungan penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Ejournal keperawatan*. (Vol. 3, No. 2, April 2015)
- Muhammad Ulwanusy Syukri, d. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan, Ejournal sistem informasi. *Ejurnal Sistem Informasi*. (Vol. 1, No. 2, September 2019. 25-32)
- M. Ridha, dkk, *Peumat Jaroe: Proses Mediasi Menuju Harmoni dalam Masyarakat Aceh*, (Prada Utama No. 113 Gp. Pineung Banda Aceh: Meuseuraya, 2017).

- Muchlis Aziz, N. Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Desa Dayah Meunara Kecamatan Kutamakmur Kabupaten Aceh Utara, *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*, (Vol. 4, No. 2, Juli-Desember 2018).
- Narwawi, H. *Metode penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2007.
- Nasir Budiman dkk, *pedoman penulis karya Ilmiah*, (Banda Aceh: Ar-Raniry, 2004), hal. 23.
- Putro, K. Z. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Ejournal Aplikasi ilmu-ilmu Agama*. (Vol. 17, No. 1, 2017 25-32)
- 5, Q. P. *Qanun Provinsi Nanggroe Aceh Darussentang pemerintahan gampong dalam Provinsi Nanggroe Aceh Darussaam*.(2003).
- Syukur, A. *peran pengasu membentuk sikap sosio emosional anak (Studi kasus di panti asuhan)*, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol 2, No 1, (April 2015).
- Sutarman. *Pengantar Teknologi Informasi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2012).
- Syukur, A. *peran pengasu membentuk sikap sosio emosional anak . Abdul Syukur, peran pengasu membentuk sikap sosio emosional anak (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Vol 2, No 1.*
- Wati, N. R. Novita Respiana Dampak Kecanduan Gadget di Kalangan Remaja. *Tugas jurnal Pak Sodik*, 6. (januari 2012)
- W.J.S Poerwandaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)

DAFTAR LAMPIRAN DOKUMENTASI





PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

PERAN TUHA PEUT DALAM MEMINIMALKAN PENYALAHGUNAAN GADGET PADA REMAJA DI GAMPONG MEUDANG ARA KECAMATAN NURUSSALAM KABUPATEN ACEH TIMUR

Identitas Responden

Nama :

Tempat/TTL :

Umur :

Pekerjaan :

Tanggal wawancara :

I. Pertanyaan mengenai gambaran umum lokasi penelitian

1. Bagaimana sejarah berdirinya Gampong Meudang Ara dan gambaran lokasi Gampong Meudang Ara ?
2. Sebutkan struktur Ruang Gampong Meudang Ara ?
3. Berapa jumlah Jumlah Penduduk Masyarakat di Gampong Meudang Ara ?
4. Bagaimana Keadaan Perekonomian di Gampong Meudang Ara ?
5. Bagaimana Kondisi keagamaan Masyarakat Gampong Meudang Ara ?

- #### II. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 yaitu tentang “Bagaimana penggunaan gadget pada remaja *gampong* Meudang Ara ?”

A. Pertanyaan untuk tuha peut

1. Bagaimana pendapat bapak terhadap remaja dewasa ini ?
2. Adakah bapak melihat perilaku buruk yang ditampilkan remaja saat ini ?
3. Apakah penggunaan hp/internet juga masuk dalam perilaku buruk tersebut ?
4. Dimana biasanya bapak mendapati remaja sering menggunakan gadget ?
5. Sepengetahuan bapak apa keperluan remaja tersebut menggunakan gadget ?
6. Cenderung kemanakah remaja tersebut menggunakan gadget, apakah dalam hal belajar/bermain game dan sosial media lainnya ?
7. Apakah kecendrungan penggunaan gadget pada remaja sudah dalam tahap meresahkan ?
8. Apakah penggunaan gadget saat ini sudah tepat ?

B. Pertanyaan untuk remaja

1. Apakah anda termasuk remaja yang menggunakan gadget dewasa ini ?
2. Apakah ada perilaku buruk yang ditampilkan saat anda menggunakan gadget ?
3. sepengetahuan anda apakah penggunaan hp/internet juga masuk dalam perilaku buruk tersebut ?

4. Dimana biasanya anda sering menggunakan gadget ?
5. Untuk keperluan apa saja biasanya anda menggunakan gadget ?
6. Cenderung kemanakah anda biasanya menggunakan gadget, apakah dalam hal belajar/bermain game dan sosial media lainnya ?
7. Yang anda lihat apakah penggunaan gadget saat ini sudah tepat ?

III. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 2 yaitu tentang “Apa saja masalah yang dihadapi oleh remaja akibat kecanduan gadget ?”

A. Pertanyaan untuk tuha peut

1. Apakah ada perbedaan remaja saat ini dengan remaja dahulu sebelum adanya gadget ?
2. Apakah penggunaan positif maupun negatif yang di dapat dari penggunaan gadget ?
3. Apa remaja sudah tergolong kecanduan atau bersosial media dalam penggunaan gadget ?
4. Bagaimana bentuk kecanduan gadget tersebut ?
5. Saat remaja kecanduan gadget apa masalah yang timbul ?

B. Pertanyaan untuk remaja

1. Adakah anda melihat perbedaan remaja saat ini dengan remaja dahulu sebelum adanya gadget ?
2. Apakah ada hal-hal yang positif maupun negatif yang anda dapat dari menggunakan gadget ?

3. Apakah anda sudah termasuk remaja yang tergolong kecanduan atau bersosial media dalam penggunaan gadget ?
4. Menurut anda bagaimana bentuk kecanduan gadget tersebut ?
5. Biasanya saat anda kecanduan gadget apa masalah yang timbul ?

IV. Untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 yaitu tentang “Bagaimana peran tuha peut dalam mencegah penyalahgunaan gadget pada remaja?”

A. Pertanyaan untuk tuha peut

1. Hal-hal apa saja yang bapak lakukan supaya remaja tidak terlalu sering dalam menggunakan gadget ?
2. Apakah bapak mengawasi remaja ketika mereka menggunakan gadget ?
3. Apakah bapak membuat peraturan untuk membatasi remaja dalam menggunakan gadget ?
4. Apa tantangan bapak sebagai tuha peut dalam melakukan pencegahan penyalahgunaan gadget pada remaja ?
5. Bagaimana bapak menyikapi tantangan tersebut ?

B. Pertanyaan untuk remaja

1. Biasanya hala-hal apa saja yang anda lakukan supaya tidak terlalu sering dalam menggunakan gadget ?
2. Saat anda menggunakan gadget apakah ada yang mengawasi ?

3. Adakah peraturan yang dibuat untuk membatasi saat anda menggunakan gadget ?
4. Bagaimana tanggapan anda saat dilarang menggunakan gadget ?
5. Jika ia tuha peut memberikan arahan, Menurut anda apakah yang dilakukan oleh tuha peut sudah sepatutnya ?
6. Apakah harapan atau masukan anda untuk tuha peut dalam memberikan arahan tentang penggunaan gadget ?

