

***THE IMPACT OF USING GADGET MEDIA ON TEENAGER CHARACTER
(STUDY IN LAPOLE VILLAGE, MALIGANO DISTRICT, MUNA AGENCY)***

Sarma Yanti, La Ode Monto Baouto, Amin Tunda nkl

ABSTRAK

The aim of this research is to determine the impact of using gadget media on the character of teenagers in lapole village, maligano subdistrict, muna district. The research uses a qualitative descriptive research method with data collection techniques in the form of documentation, interviews and in- depth observation. The data analysis technique is an interaction model using three stages, namely data reduction , data presentation, and drawing conclusion .The results of this research show that the use of gadget media cah have both positive and negative impacts on the character of teenagers. The positive impact of gadget media is increasing knowledge, increasing frendships and making communication easier. Apart from that, the negative impact is reduces social interaction, and having bed behavior in the from of telling lies, being hars and defying parents or anyone who advises tham on things that are good and right. Then, the strategy they can use to overcome the negative impacts of using gadget media is by giving them punishment in the from of confiscating their cellphones and cutting off their pocket money, as well as providing advice.

Key word: characters, gadgets, impact, teenagers

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA GADGET TERHADAP
KARAKKTER REMAJA**

(Studi Di Desa Lapole Kecamatan Maligano Kkabupaten Muna)

sarma yanti, laode monto bouto, amin tunda

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media gadget terhadap karakter remaja Di Desa Lopele Kacamatan Maligano Kabupaten Muna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatiif dengan Teknik pengumpulan data berupa dokumentaasi, wawancara, dan observasi mendalam. Teknik analisis data yaitu model interaksi menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penerikan kesimpulan.Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gadget dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi karakter remaja. Adapun yang menjadi dampak positif dari media *gadget* yaitu menambah pengetahuan, menambah pertemanan dan mempermudah komunikasi. Selain itu yang menjadi dampak negatif yaitu, mengurangnya interaksi sosial, dan memiliki perilaku kekerasan yang berupa berkata bohong, berkata kasar dan membangkan kepada orang tua atau kepada siapa pun yang menasehatinya kehal-hal yang baik dan benar. Kemudian yang menjadi startegi yang dapat mereka lakukan untuk mengatasi dampak negatif penggunaan media gadget yaitu dengan memberikan hukuman berupa menyita hpnya dan memotong uang jajan, serta memberikan nasehat.

Kata Kunci: Dampak, Gadget, Karakter, Remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sedemikian cepat sehingga tanpa disadari sudah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan internet sudah bukan menjadi hal yang aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar bahkan sudah menjadi media paling penting dalam media pemasaran. Bahkan media seperti televisi, *gadget*, internet, *smartphone*, *laptop* bukan hanya beredar di perkotaan namun telah menjangkau hingga pelosok-pelosok desa.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi menurut Osland (dalam Juliadi, 2018). Dampak gadget di era globalisasi membawa dampak positif dan negative. Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh merupakan dampak salah satu dampak positif. Adanya perilaku anak yang kurang bersosialisasi, tidak mengerti sopan santun sebagai dampak tidak pernah bersosialisasi merupakan dampak negative yang banyak dikeluhkan perkembangan sosial pada anak. Penggunaan gadget saat ini semakin intensif akan memberikan dampak pada perkembangan perilaku remaja. (dr.jenny radesky, 2019).

Media seperti internet, TV, majalah, dan surat kabar memengaruhi pertumbuhan remaja. Anak-anak dan remaja melihat tindakan ganas dan tidak bermoral di media, yang membuat mereka rakus. Akibatnya, mereka mengadaptasi tindakan ganas tersebut ke dalam tingkah laku sehari-hari mereka, yang mengakibatkan masalah dalam hubungan sosial mereka dengan masyarakat setempat (Vasan, 2010).

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental.

Oleh karena itu remaja yang sangat senang menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Karena keasikan bermain gadget mereka sampai lupa waktu yang menyebabkan banyak kewajiban mereka yang terabaikan. Remaja lebih sering menggunakan media gadget dari pada berkumpul sesama teman sebayanya.

Remaja yang dianggap sudah kebiasaan bermain *gadget* jika dalam waktu sehari bermain dengan *gadget* lebih dari dua jam, dan jika *gadget* diambil remaja akan marah bahkan tantrum. Seorang pecandu *gadget* hanya akan tertuju kepada dunia maya, hal ini akan menyatakan sebuah respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Sebagian besar remaja meningkat konsumsi penggunaan *gadget* dari waktu ke waktu. Salah satu penyebabnya kurangnya pengawasan orang tua atau bahkan meniru perilaku orang tua dan orang-orang dewasa disekitarnya.

Seperti yang terjadi di Desa Lapole dengan kondisi penduduk yang cukup ramai dimana terdiri kurang lebih 366 kk, dengan jumlah remaja 180 orang. Dari 180 orang remaja ada 80% remaja sudah memiliki gadget sedangkan 20% nya belum meliki gaget namun sering meminjam *gadget* temannya (Rpjm Desa Dan Idm lapole 2023).

Penggunaan media gadget di desa ini terbilang di dominankan oleh para remaja yang berusia dari 12- 18 tahun. Dimana para remaja ini menggunakan media gadget kurang lebih 8-13 jam dalam sehari. Mereka menggunakan media gadget untuk bermain game, menonton youtube dan tiktok, kemudian bermain sosial media seperti Instagram, wa, fb, telegram, twiter. Serta terkadang gadget mereka gunakan untuk membuka situs atau ling di goole untuk mencari informasi mengenai tugas mereka. Kebiasaan mereka dalam menggunakan media gadget tanpa mengenal waktu menyebabkan perubahan pada karakter itu sendiri seperti, kurangnya bersosialisasi, gangguan tidur, dan berkata kasar.

Kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat kecanduan pada remaja sehingga asyik dengan dirinya sendiri dan mengabaikan lingkungan sekitar dan dapat mengabaikan jam tidur sehingga menurunkan prestasi belajar. Seringkali kualitas tidur remaja yang kurang terpenuhi karena remaja memiliki pola yang berbeda dibandingkan usia lainnya. Hal ini disebabkan

pada masa akhir pubertas, remaja mengalami sejumlah perubahan yang seringkali mengurangi waktu tidurnya di malam hari dan harus bangun lebih awal karena tuntutan sekolah, sehingga remaja seringkali terlalu mengantuk di siang hari.

Berdasarkan fenomena tersebut menunjukkan bahwasanya media gadget sangat memberikan dampak terhadap kehidupan masyarakat khususnya remaja yang menggunakannya secara berlebihan atau menggunakannya hanya untuk hal-hal seperti bermain game tanpa mengenal waktu.. oleh karena itu peneliti ingin meneliti lebih dalam lagi dengan memilih judul “Dampak Penggunaan Media Gadget Terhadap Karakter Remaja di Desa Lapole Kecamatan Maligano Kabupaten Muna Sulawesi Tenggara.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan Jenis penelitian deskriptif kualitatif, dimana jenis penelitian ini lebih menekankan analisis pada penyimpulan secara induktif dengan menggunakan logika ilmiah. Penelitian ini dilakukan di Desa Lapole Kecamatan Maligano Kabupaten Muna. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah perangkat desa sebanyak 3 orang , orang tua sebanyak 4 orang dan remaja 2 orang serta guru sebanyak 3 orang dimana mereka benar-benar bisa memberikan informasi akurat dan sesuai dengan fakta-fakta yang ada. Terkait dengan dampak penggunaan media gadget terhadap Karakter Remaja Didesa Lapole Kecamatan Kabupaten Muna. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta Teknik anlisis data berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kkesimpulan.

PEMBAHASAN

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi remaja. Remaja yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadget* nya. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan.

Walaupun gadget sangat memberikan dampak positif terhadap remaja namun pengawasan orang tua dan guru sangat diperlukan. Para orang tua dan guru tidak boleh terlena dengan perilaku remaja yang selalu gemar memainkan *gadget*. Mereka harus memberikan pengawasan dan aturan dalam bermain *gadget*.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak diartikan sebagai benturan atau pengaruh yang menghasilkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh sendiri adalah data yang ada dan muncul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk karakter, kepercayaan, atau tindakan seseorang. Pengaruh adalah kondisi di mana terdapat hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

Dalam konteks yang lebih sederhana, dampak dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya memiliki dampak tersendiri, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak dapat dibagi menjadi dua pengertian, yaitu:

1. Dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang baik.

2. Dampak negatif adalah pengaruh kuat yang menghasilkan akibat negatif. Selain itu, dampak negatif juga dapat diartikan sebagai keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginan yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Dampak Penggunaan Media Gadget Terhadap Karakter Remaja Di Desa Lapole Kecamatan Maligano Kabupaten Muna. Terdapat dua dampak penggunaan media gadget terhadap karakter remaja yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif penggunaan media gadget terhadap karakter remaja yaitu sebagai berikut:

1. Menambah Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (Masturoh & Anggita, 2018). Pada masa sekarang ini dengan adanya kemajuan teknologi orang dewasa sampai anak kecil pun sudah bisa belajar tanpa

membawa buku. Mereka cukup membawa media gadget atau yang biasa di kenal dengan media handphone. Para remaja yang mulai menggunakan media gadget dengan cara membaca file-file dalam bentuk dokumen, pdf yang terdapat dalam gadget mereka. Selain itu mereka bisa menonton sebuah video edukasi terkait apa yang ingin mereka ketahui. Untuk melihat bagaimana bentuk imlementasi dari dampak positif bermain gadget yaitu menambah pengetahuan pada remaja Di Desa Lapole Kecamatan Maligano Kabupaten Muna.

Bertambahnya pengetahuan merupakan salah satu dari dampak adanya media gadget yang terjadi pada remaja di desa lapole. Media gadget ini sangat membantu masyarakat baik itu dari kalangan anak-anak, remaja hingga orang tua. Media *gadget* yang mana di dalamannya terdapat berbagai fitur-fitur dan memiliki manfaat masing-masing kini telah memeberikan dampak. Misalnya orang tua yang ingin mengetahui tentang cara untuk memasak atau membuat kue maka mereka cukup menonton video tutorial yang terdapat di *youtube*, pengetahuan mereka bertambah.

Para remaja yang notabeneanya sebagai pelajar dan pastinya akan selalu di hadapkan dengan berbagai macam tugas, maka dengan mencari informasi melalui *goole*, *youtube* maka jawaban dari semua masalahnya bisa terselesaikan, sehingga pengetahuan mereka akan bertambah. Selain itu para guru juga bisa mengakses informasi-informasi terbaru ataupun materi-materi terkait apa yang akan diajarkan pada siswanya, kemudian bisa mencari video edukasi yang dapatkan di pertontonkan terhadap merudinya sehingga bisa menambah wawasan dan pengetahunnya muridnya. Maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* sangat bermanfaat dalam menambah pengetahuan seseorang.

2. Memperluas Jaringan Pertemanan

Menggunakan gadget dapat memperluas jaringan pertemanan, karena dengan mudah untuk bergabung dengan media sosial. Namun, orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget anak - anaknya karena saat ini sedang marak pelaku kejahatan yang menargetkan anak - anak sebagai korban. Media sosial berarti sebuah layanan informasi berjejaring yang dirancang untuk mendukung dalam interaksi sosial, pembentukan komunitas, peluang kolaboratif dan kejasama (Fuchs, 2014).

Pada masa sekarang ini jika kita ingin menambah pertemanan sudah sangat mudah dengan hadirnya sebuah media gadget di kalangan masyarakat. Gadget yang tersedia berbagai macam fitur misalnya sosial media seperti facebook, tweter, telegram, whatsapp, instragram, dan apalikasi lainnya.

Bertambahnya pertemanan merupakan salah satu dampak positif dari adanya media *gadget* yang terjadi di desa lapole . Media *gadget* yang dahulu hanya bisa di miliki oleh kalangan atas kini berbagai kalangan sudah memilikinya. Media *gadget* ini sangat bermanfaat dalam menambah pertemana, karena didalmya terdapat berbagai fitur-fitur menarik yang bisa digunakan untuk menambah pertemanan. misalnya aplikasih *facebook*, *Instagram*, *whatsap*, *game* semuanya bisa digunakan untuk memperluass relasi pertaman. Sehingga pertemanan remaja tidakk hanya dalam ruang lingkup desa yang mereka tinggali atau teman sebayanya melainkan ia bisa bertaman dengan siapa saja baik itu usia yang sama maupun dengan mereka yang lebih tua.

3. Mempermudah Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan (Agus M.Hardjana,2016 :15). Gadget adalah suatu teknologi yang canggih, sehingga memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan seluruh orang yang di seluruh penjuru dunia. Apalagi kita ketahui bahwa dalam gadget ini terdapat berbagai apalikasi sosial media untuk melakukan komunukasi dengan berbagai kalangan atau dengan siapa pun yang ingin kita kehendaki. Media sosial berarti sebuah layanan informasi berjejaring yang dirancang untuk mendukung dalam interaksi sosial, pembentukan komunitas, peluang kolaboratif dan kejasama (Fuchs, 2014).

Mempermudah komunikasi. Adanya fitir-fitur berupa media sosial kita dapat berkomunikasi deengan baik kepada keluarga, teman ataupun lainnya yang sedang berda di daerah ataupun negara yang berbeda. Media sosial yang bisa di gunakan untuk membuat suatu komunitas atau grup-grup yaitu *whatsaap*, *facebook*, *telegram*, dan masih banyak lagi. Kini masyarakat sudah banyak membuat grupp misalnya grup yang berisikan orang tua dengan remaja yang dibuat oleh

bertujuan untuk mengontrol karakter remaja terkait, kemudian kepala desa membuat grup yang berisikan remaja pula yang bertujuan untuk saling menjaga komunikasi dan saling memberitahukan. Ketika ada hal-hal yang kurang baik terkait dari karakter atau perilaku remaja itu sendiri,

Sedangkan yang menjadi dampak negatif dari penggunaan media gadget terdiri dari beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

1. Penurunan Interaksi Sosial

Remaja yang menghabiskan waktu lebih sering untuk bermain gadget akan mengalami penurunan interaksi dengan orang yang disekitarnya, selain itu anak akan mengalami penurunan untuk bermain di alam terbuka dan tidak tertarik untuk melakukan interaksi secara fisik. Kemampuan sosial remaja terlebih anak usia sekolah semakin menurun dan ruang gerak sosialnya semakin sempit sebagai akibat dari penggunaan gadget. Mereka lebih suka menyendiri dan tidak peduli terhadap teman-teman sebayanya dan lingkungan sekitarnya (Halawa & Palan, 2016).

Penurunan interaksi sosial merupakan salah satu dampak negatif dari adanya sebuah *gadget* yang terjadi pada remaja di desa Lapole. Dimana kita ketahui bahwasannya penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan membuat para remaja lebih mementingkan *gadget* dibandingkan keluar bersosialisasi dengan teman-temannya. Sebelum adanya perkembangan teknologi remaja melakukan permainan dilapangan, akan tetapi semakin pesatnya teknologi saat ini membuat remaja beralih ke permainan elektronik berupa game online.

Game online sangat menyenangkan dan menghibur namun memiliki sifat yang membuat remaja kecanduan. Banyak remaja laki-laki yang memiliki waktu luang dan hobi dalam bermain game membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktunya bermain game online baik di rumah maupun di sekolah hingga mereka kecanduan bermain dan berdampak pada kesulitan berinteraksi sosial di lingkungan yang nyata. Remaja yang sudah kecanduan bermain game online memiliki kehidupan yang monoton dalam kesehariannya akibatnya interaksi sosial yang dilakukan remaja menjadi sangat kurang di lingkungan-sekitar. Kurangnya

keterampilan dalam berinteraksi sosial membuat remaja merasa tidak nyaman untuk berbaur dengan teman-temannya.

2. Perilaku Kekerasan

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku kekerasan tidak hanya dalam bentuk kekerasan fisik namun kekerasan dalam perkataan juga kini merajalela. Ketika perilaku sudah tidak sejalan lagi dengan aturan dan norma maka rusaklah perilaku seseorang. Rusaknya perilaku seseorang dapat dilihat dari bagaimana sopan dan santunnya ketika dia berbicara, bagaimana ketika ia berkata jujur atau berbohong, atau bagaimana ia mengikuti apa yang diperintahkan.

Media *gadget* sudah memberikan dampak negatif terhadap perilaku remaja di desa Lapole. Remaja pada masa sekarang ini sudah memiliki perilaku yang kurang terpuji. Adanya kebiasaan mengikuti dan menjadikan kebiasaan ketika melihat atau mendengar sesuatu yang kurang baik di media *gadget* menjadikan perilaku juga mereka kurang baik. Selain itu adanya sifat keterbiasaan bermain *gadget* sehingga ketika remaja tidak memiliki paket mereka akan berkata bohong kepada orang tuanya agar mereka dibelikan paket.

Dari sebuah game juga mereka akan berkata kasar apabila mereka kalah dalam bermain. Mirisnya lagi sebuah nasehat dari orang tua mereka tidak akan lagi meresponnya dengan mereka akan membangkang mereka tidak nyaman dengan sebuah nasehat. Mereka ingin bebas melakukan segala hal tanpa adanya suatu larangan. Selain itu juga remaja sangat mudah terpengaruh oleh lingkungannya ketika mereka melihat temannya berperilaku kurang baik mereka akan mengikuti itu, dimana yang semula hanya ikut-ikutan kini menjadi keterbiasaan.

3. Gangguan Tidur

Gangguan pola tidur adalah keadaan ketika individu mengalami atau berisiko mengalami suatu perubahan dalam kuantitas atau kualitas pola istirahatnya yang menyebabkan rasa tidak nyaman atau mengganggu gaya hidup yang diinginkannya (Wungouw, 2018; Riyadi, 2020). Remaja yang kecanduan gadget

tanpa adanya pengawasan orang tua akan selalu memainkan gadget itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Gangguan tidur terjadi akibat sulitnya tidur karena keterbiasaan bergadang. Biasanya remaja berkadang bukan kerana mengerjakan tugas melainkan kerana bermain *gadget*. Bermain *gadget* terutama bermain game membuat remaja suka terlambat tidur akibat terlalu serius dalam bermain game. gangguan tidur ini menyebabkan para remaja sering terlambat ke sekolah, menyebabkan mereka ketiduran disekolah, sulit untuk focus ketika guru sedang menjelaskan dikarenakan mengantuk. Selain itu juga para remaja akan sering ke sekolah tidak mandi sehingga mereka tampak tidak rapi dan tidak wangi.

Terjadi suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi di desa lapole, dimana ada seorang anak remaja hendak dibangunkan tidur oleh ibunya untuk ke sekolah dan anak itupun bangun, orang tuanya mengira anaknya sudah pergi ke sekolah karena ia tidak mendengar suara apapun, namun ketika ia membuka pintuk kamar mandi ia kaget anaknya ketiduran dalam kamar mandi diakibatkan mengantuk. Selain itu ia juga pernah kedapat dibawah kolong tempat tidur.

Orang tua sering membelikan perangkat canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Alat ini digunakan oleh orang tua yang bekerja di luar rumah untuk memantau aktifitas anak dan berkomunikasi dengan anak yang tinggal di rumah. sementara ibu rumah tangga yang malas membeli perangkat untuk mengalihkan perhatian anaknya agar tidak mengganggu pekerjaan rumah tangga ibu. Tujuan mereka pada awalnya berhasil: untuk berkomunikasi dan mengalihkan perhatian. Namun, ketika remaja bosan, mereka akan lebih aktif dan mencoba fitur dan aplikasi lain yang lebih menarik. Setelah itu, anak-anak mulai meninggalkan dunia bermain mereka dan lebih fokus pada perangkatnya. Anak-anak akan lebih bebas dan tak peka terhadap lingkungan mereka. Remaja akan mengalami efek negatif dari penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan. Anak-anak yang menghabiskan waktu mereka dengan perangkat tersebut.

Terjadi suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi di desa lapole, dimana ada seorang anak remaja hendak dibangunkan tidur oleh ibunya untuk kesekolah dan anak itupun bangun, orang tuanya mengira anaknya sudah pergi kesekolah karena ia tidak mendengar suara apapun, namun ketika ia membuka pintuk kamar mandi ia kaget anaknya ketiduran dalam kamar mandi diakibatkan mengantuk. Selain itu ia juga pernah kedapat dibawah kolong tempat tidur.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tetang dampak penggunaan media gadget terhadap karakter remaja Di Desa Lapole Kecamatan Maligano Kabupaten Muna maka dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat dua dampak yang terjadi pada remaja akibat penggunaan media gadget yaitu : Dampak Postif, Penggunaan media gadget dapat memberikan dampak positif terhadap pengetahuan remaja. Pengetahuan adalah hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya. Remaja Didesa Lapole pada masa sekarang ini dengan adanya kemajuan teknologi orang dewasa sampai anak kecil pun sudah bisa belajar tanpa membawa buku. Mereka cukup membawa media gadget atau yang biasa di kenal dengan media handphone. Para remaja yang mulai menggunakan media gadget dengan cara membaca file-file dalam bentuk dokumen, pdf yang terdapat dalam gadget mereka. Selain itu mereka bisa menonton sebuah video edukasi terkait apa yang ingin mereka ketahui.

Selain itu Memperluas jaringan pertemanan juga merupakan salah satu dampak positif dari media gadget. Menggunakan gadget dapat memperluas jaringan pertemanan, karena dengan mudah untuk bergabung dengan media sosial. Namun, orang tua perlu mengawasi penggunaan gadget anak - anaknya karena saat ini sedang marak pelaku kejahatan yang menargetkan anak - anak sebagai korban.

Pada masa sekarang ini jika kita ingin menambah pertemanan sudah sangat mudah dengan hadirnya sebuah media gadget di kalangan masyarakat. Gadget

yang tersedia berbagai macam fitur misalnya sosial media seperti facebook, tweter, telegram, whatsapp, instragram, dan apalikasi lainnya seperti game. Untuk mengetahui implementasi dampak positif penggunaan gadget berupa memperluas jaringan pertemana pada remaja Di Desa Lapole Kecamatan Maligano.

Kemudian Mempermudah komuikasi, juga termasuk dari dampak adanya penggunaan media gadget terhadap karakter remaja. Apalagi kita ketahui bahwa dalam gadget ini terdapat berbagai apalikasi sosial media untuk melakukan komunukasi dengan berbagai kalangan atau dengan siapa pun yang ingin kita kehendaki. Kemudian Dampak Negatif, penggunaan media gadget juga memiliki dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya yaitu penurunan interkasi sosial.

Remaja yang menghabiskan waktu lebih sering untuk bermain gadget akan mengalami penurunan interaksi dengan orang yang disekitarnya, selain itu anak akan mengalami penurunan untuk bermain di alam terbuka dan tidak tertarik untuk melakukan interaksi secara fisik. Kemampuan sosial remaja terlebih anak usia sekolah semakin menurun dan ruang gerak sosialnya semakin sempit sebagai akibat dari penggunaan gadget. Remaja didesa lapole lebih suka menghabiskan waktunya untuk bemain game dirumahnya dibandingkan untuk bersosialisasi dengan orang sekitarnya.

Kemudian perilaku kekerasan, dimana perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melalukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Ketika perilaku sudah tidak sejalan lagi dengan aturan dan norma maka rusaklah perilaku seseorang. Rusaknya perilaku seseorang dapat dilihat dari bagaimana sopan dan santunnya ketika dia berbicara, bagaimana ketika ia berkata jujur atau berbohong, ataua bagaimana ia mengikuti apa yang diperintahkan. Rusaknya perilaku adalah seperangkat perbuatan yang kurang baik atau menyuimpang terhadap norma yang berlaku. Para remaja Di Desa Lapole sudah sangat miris perilakunya.

Selanjutnya gangguan tidur, dimana ini juga merupakan salah satu dampak negatif dari penggunaan media gadget yang terjadi pada diri remaja. Remaja di

desa lapole yang kecanduan gadget tanpa adanya pengawasan orang tua akan selalu memainkan gadget itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus M.Hardjana,2016. *Mempermudah Komunikasi Dengan Alat Canggih*. Jurnal Akademik. Vol 01. No 02.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*.
- Cahyaningrum, Eka Sapti. Sudaryanti, Nurtanio Agus Purwanto. (2017). *Pengembangan Nilai-nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan*. Volume 6, Edisi 2, Desember 2017
- Chusna, Asmaul Puji. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Vol.17. No. 2. Hal 319
- Fuchs, 2014. Media sosial ladang untuk menambah sosialisai. Jurnal akademik. Vol 3. No 2.
- Reswita. 2017. *Hubungan Pola Asuh Orangtua Dengan Capaian Perkembangan Anak*. PAUD. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1, Oktober 2017
- Restian, A. (2020). *Analisis Pembelajaran Tari Tradisional Dalam Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(2), 119–127.
- Riyaningsih, E., Maryono, M., & Harini, H. (2018). *Establishment Of Learners' Character Through Learning Traditional Dance In Senior High School*. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 18(1), 13–27.
- Upe, Ambo (2016). *Metode Penelitian Sosial (Filosofi Dan Dasar Praktek) Kendari : Literasi Institute*.
- Wungouw, 2018; Riyadi, 2020. *Pembentukan Karakter pada remaja studi di desa lamongan*.
- Yuliaharti. (2018). *Pembentukan Karakter Islam dalam Hadis Dan Implikasinya Pada Jalur Pendidikan Non Formal*. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 4(2), 216–228.
- Zega, R Anita, V Laila, S Wulandari Y, Lase. A.A Siregar S. L. (2020). *Penerapan Terapi Aktivitas Kelompok Senam Aerobic Low Impact Pada Asien Resiko Kekerasan*.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana