

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Peran gadget dikalangan remaja Desa Toto Selatan masih merupakan bagaian dari gaya hidup serta merupakan kebutuhan. Gadget memiliki banyak dampak baik dari positif maupun negatif diantaranya yaitu:

- **Dampak Positif**

Dampak positif yang dialami oleh remaja Desa Toto Selatan yaitu terbentuknya pola pergaulan yang baik serta terjalinnya hubungan sosial dengan orang lain. Selain itu anak remaja Desa Toto Selatan dengan berkembangnya teknologi saat ini salah satunya gadget dan jaringan internet yang tersedia dapat memberikan kemudahan untuk mengetahui sesuatu hal yang baru, berbagai informasi dapat mudah diterima oleh anak remaja Desa Toto Selatan, tidak hanya itu gadget dapat di jadikan sebagai media pembelajaran atau media sosialisasi oleh anak-anak remaja Desa Toto Selatan melalui media massa (media Online) untuk mencari informasi, berita, serta tugas-tugas sekolah.

- **Dampak Negatif**

Dampak negatif yang dirasakan oleh masyarakat Desa Toto Selatan terhadap anak-anak Remaja yaitu pembagian waktu yang tidak seimbanng dapat menyebabkan prestasi belajar anak turun, dalam hal ini anak remaja banyak meluangkan waktunya ke hal-hal yang tidak terlalu penting ketimbang waktu belajar dan istirahat. Biasanya mereka ketagihan dengan bermain game online serta sosial media lainnya, sehingga aktivitas

lainnya terlupakan begitu saja. Sehingga perubahan perilaku anak remaja Desa Toto Selatan dalam menyalah gunakan gadget sangat cepat karena masa remaja merupakan masa dimana anak mencari jati dirinya, Dalam hal ini pengaruh-pengaruh negatif sangat cepat mereka terima.

- Dalam hal ini proses sosialisasi keluarga dan masyarakat dalam memberikan pemahaman yang kuat serta perhatian dan bimbingan terhadap anak remaja Desa Toto Selatan dalam perkembangan dunia utamanya dalam memanfaatkan teknologi gadget terlihat baik. Karena dimana peran keluarga dan masyarakat sangat penting dalam menerapkan cara yang sesuai bagi setiap anak remaja supaya menjadi seseorang yang berkarakter dan mempunyai pemikiran yang positif terhadap lingkungannya.

a. Saran

Adapun yang menjadi saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Remaja harus menggunakan gadget seperlunya saja dalam halnya mengerjakan tugas-tugas sekolah atau tentang informasi yang memberikan manfaat terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.
2. Peran orang tua dalam memberikan sosialisasi mengenai penggunaan gadget yang baik.
3. Peran masyarakat sangat dibutuhkan demi memberikan pengawasan kepada remaja agar penggunaan gadget sesuai dengan kebutuhan.
4. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai penelitian yang ada kaitannya dengan gaya hidup gadget di kalangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Cartwright dan Cartwright dalam Suharsaputra. (2012). *Metode Penelitian “Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung : Refika Aditama.
- Hamid, Farid dan Budiyanto, Heri. (2011). *Ilmu Komunikasi : Sekarang dan Tentang Masa Depan*. Jakarta: kencana.
- Hendra Surya. (2010). *Rahasia Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- James P. Spradle. (2006) *Metode Etnografi. Terjemahan Misbah*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Muin, Idianto. (2013). *Sosiologi. Kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Nanang Martono. (2013). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Narwoko & Bagong, (2007). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana
- Nasution dan Moleong dalam Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung : Refika Aditama.
- Piotr Sztompka. (2010). *Sosiologi Perubahan sosial*. Jakarta: Pranada
- Singarimbun, I. (1989). *Teknik Wawancara*. Jakarta: LP3ES.

Jurnal:

- Abdillah, Arfian Rahmi (2014) *Sosialisasi Nilai Moral Dan Agama Pada Anak Di Kawasan Prostitusi Dolly Kelurahan Putat Jaya Kecamatan Sawahan Surabaya*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel.
- Fajrin, A. Nesy. (2013). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi (Studi Kasus Terhadap 15 Remaja Pendukuhan II Duku Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo)* Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Jati, Luci Tri Edina Pamungkas. (2014). *“Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget”* Yogyakarta: Ilmu Komunikasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Mauludiyah, I. (2014). *Komunitas Sepeda : Kajian Konstruksi Gaya Hidup dan Solidaritas Sosial Masyarakat Sidoarjo*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Novi, R.U. (2011). *Sosiologi Keluarga*. Program studi: Sosiologi Universitas Negeri Gorontalo.
- RA. Yusriana. (2013), *Perilaku Sosial Remaja Dalam Memanfaatkan Ruang Publik Perkotaan*. Fakultas: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin Makassar.
- Rosana, Ellya. (2011). *Dalam jurnal TAPIS*. Vol. 7, No. 12. *“Modernisasi dan Perubahan sosial”*.

Tengku Desy, C. (2015). *Gambaran Gaya Hidup (life Style) Beresiko di Kalangan Kaum Homoseksual (Gay)*. Fakultas: Kesehatan Masyarakat, Universitas Sumatrera Utara Medan.

U. Ina Astari . (2006), *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*. Institut Pertanian Bogor.

Internet:

<http://pengaruhteknologi.blogspot.co.id/2012/12/pengaruh-teknologi-bagi-remaja>.
Diakses 05-05-2016 (08.22)

Andi Wahidin. Dampak Gadget di Kalangan Remaja.
<https://www.blackalpha5.blogspot.co.id/2014/03/karya-tulis-ilmiah-dampak-gadget-di.html>.
diakses rabu, 27-04-2016 (12:13).