

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KARANG TARUNA KELURAHAN KARET KUNINGAN

Muhammad Ulwanusy Syukri. E-mail: ulwanusysyukri@gmail.com
Institut Bisnis dan Multimedia ASMI
Jerry M Logahan. E-mail: jerrymarcellinus59@gmail.com
Institut Bisnis dan Multimedia ASMI

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there are good or bad effects of the use of gadgets on social interaction among youth youths in Karang Brass. The use of old gadgets results in dependency and impacts on less social interaction. The research method used is descriptive analysis method, which is a research method that describes events based on data and facts which are then analyzed qualitatively. And data collection techniques used are participant observation, interviews and documents. From the results of this study, it was found that the impact of the use of gadgets can affect adolescents in general, especially youth of the Karang Brass youth in social interaction. In every youth youth activities can not be separated from the use of its gadgets. When hanging out with friends, even when interacting teenagers are reluctant to look into the eyes of their friends because they are preoccupied with its gadgets.

Keywords: Gadgets, Social Interaction, Teenagers

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui adanya dampak baik maupun buruk dari penggunaan gadget terhadap interaksi sosial di kalangan remaja karang taruna kelurahan karet kuningan. Penggunaan gadget yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode analisis deskriptif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan kejadian berdasarkan data dan fakta yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipan, wawancara dan dokumen. Dari hasil penelitian ini di temukan bahwasannya dampak penggunaan gadget dapat mempengaruhi remaja pada umumnya, khususnya remaja karang taruna kelurahan karet kuningan dalam berinteraksi sosial. Di setiap kegiatan karang taruna remaja tidak lepas dari penggunaan gadget nya. Saat berkumpul dengan teman-teman, ketika berinteraksipun remaja enggan melihat mata temannya karena disibukan dengan gadget nya.

Kata kunci: Gadget, Interaksi sosial, Remaja



Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi bukanlah suatu hal yang baru untuk diperbincangkan. Sebab, teknologi terus mengalami perubahan atau perkembangan setiap tahunnya. Sudah sangat banyak sekali jenis teknologi yang terdapat saat ini, itu adalah salah satu dari pengembangan teknologi yang telah ada sebelumnya. Contohnya *gadget*, sebelum berubah nama menjadi *gadget*, dahulu bernama telepon yang menggunakan kabel dan berfungsi hanya sebatas alat telekomunikasi saja. Banyak sekali kekurangan dari telepon yang pertama kali ditemukan, yaitu belum terdapat fitur layar sentuh, internet dan lain sebagainya. Namun kini telepon yang dahulu telah berubah nama menjadi *gadget* yang saat ini sudah memiliki beberapa kelebihan serta kecanggihan yang dapat mempengaruhi penggunaannya.

Sebuah teknologi pada dasarnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi sekarang menjadi sangat penting.

Pengertian *Smartphone* secara umum adalah Telepon genggam atau telepon seluler pintar yang memiliki fitur yang mutakhir layaknya sebuah komputer. *Smartphone* juga dapat diartikan sebagai telepon genggam yang bekerja menggunakan perangkat lunak sistem operasi (OS) yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Arti Smartphone menurut beberapa ahli:

1. Gary B, Thomas J, & Misty E, 2007 : 19) adalah telepon *internet-enable* yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant(PDA) seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan.
2. Williams dan Sawyer (2011), definisi *smartphone* adalah telepon seluler yang memakai beberapa layanan seperti layar, mikroprosesor, memori, dan modem bawaan. Dengan begitu, *smartphone* memiliki fitur yang lebih lengkap dibandingkan handphone biasa.
3. Ridi Ferdiana, ST, MT (2008), pengertian *smartphone* adalah perangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan berbagai fitur. Dengan begitu, selain sebagai alat telekomunikasi, *smartphone* juga dapat digunakan untuk keperluan bisnis oleh pengusaha dan masyarakat umum.

Fritz E. Simanjuntak (2004) dalam tulisannya mengenai aspek sosial telepon seluler menyatakan paling tidak ada lima implikasi dari penggunaan ponsel. Pertama, terhadap setiap individu yang menggunakan ponsel tersebut. Kedua, terhadap interaksi – interaksi antar individu. Ketiga, terhadap pertemuan tatap muka. Keempat, terhadap suatu kelompok-kelompok atau organisasi. Selanjutnya yang kelima adalah terhadap sistem hubungan di organisasi dan kelembagaan masyarakat. Penggunaan ponsel sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka. Disini terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan. (Brotosiswoyo, 2002)

Remaja adalah masa saat terjadinya perubahan – perubahan yang begitu cepat, termasuk perubahan fundamental dalam aspek fisik, kognitif, emosi, sosial, dan pencapaian. Remaja sebagian besar mampu mengatasi transisi ini dengan baik, namun beberapa remaja bisa mengalami penurunan pada kondisi psikis, fisiologis, dan sosial hingga menimbulkan permasalahan bagi remaja seperti munculnya perilaku anti sosial pada remaja lainnya, konflik dengan orang tua, penyalahgunaan narkoba atau obat – obatan terlarang, merokok, minum – minuman beralkohol dan seks bebas. (Fagan, 2016). Remaja merupakan bagian penduduk yang berskala kecil, namun memiliki sumbangan teramat besar. Penting memahami masa remaja karena remaja adalah masa depan setiap masyarakat. Masa remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, berlangsung antara usia 12-24 tahun (WHO, 2010). WHO mengatakan, saat ini diperkirakan 27-31% dari penduduk dunia yang

berusia antara 10-24 tahun dan 83% dari mereka yang berada di Negara-negara yang sedang berkembang (Dhamayanti, 2009).

Masa remaja 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 (Hurlock, 1999).

Kondisi yang demikian itu 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, inteligensi dan sosialnya (Gunarsa & Gunarsa 2003).

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2009:15) penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Dengan dipilihnya metode kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada alasan bahwa permasalahan yang dikaji didalam penelitian ini yaitu "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial pada Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan". Di samping itu, pendekatan kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi dan situasi yang berubah-ubah selama penelitian berlangsung. (Moleong 2007:10).

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan

Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan mempunyai program kerja atau kegiatan rutin setiap bulan dan tahunnya, salah satu di antaranya yaitu kegiatan yang rutin ialah rapat koordinasi dengan pembina karang taruna kelurahan karet kuningan, seluruh elemen atau anggota karang taruna kelurahan karet kuningan, tentunya setiap rapat koordinasi yang dilaksanakan tiap bulannya itu melibatkan aparatur pemerintahan setempat, seperti pegawai kelurahan, RT/RW setempat, dan lembaga masyarakat lainnya demi mewujudkan program kerja karang taruna kelurahan karet kuningan yang dapat mensejahterakan masyarakat sekitar tentunya sesuai dengan AD ART yang ada di pedoman karang taruna kelurahan karet kuningan.

Bakti sosial juga salah satu kegiatan sosialisai karang taruna kelurahan karet kuningan yang sudah beberapa bulan kebelakang di lakukan, yaitu berupa bantuan sosial atau bakti sosial kepada saudara kita di Banten & Lampung yang pada saat itu terkena bencana Tsunami. Kegiatan rutin lainnya berupa santunan dan berbuka puasa bersama anak-anak yatim, kaum dhuafa dan fakir miskin di wilayah sekitar kelurahan karet kuningan yang di selenggarakan pada setiap satu tahunnya sekali yaitu pada bulan Ramadhan.

Pada suatu pertemuan atau rapat koordinasi bulanan karang taruna di kelurahan pada 8 Juli 2019 tepatnya hari Senin pukul 15.00 yang di hadiri oleh seluruh anggota karang taruna dan orang kelurahan. Selama rapat atau pertemuan tersebut saya mengamati anggota per anggota apakah mereka mempunyai *gadget* ? Apakah pada saat pertemuan mereka memperhatikan pembicara atau asik dengan *gadget* nya masing-masing? Saya melihat bahwa hampir seluruh



anggota mempunyai *gadget* tanpa terkecuali, tentunya banyak yang memperhatikan banyak juga yang tidak memperhatikan di karenakan menggunakan *gadget* nya pada saat rapat berlangsung.

Dengan begitu interaksi sosial yang terjadi belum berjalan dengan efektif, karena masih banyak anggota yang tidak memperhatikan hal apa saja yang di bahas pada saat rapat, setelah selesai rapat saya menghampiri beberapa anggota yang pada saat rapat mereka asik dengan *gadget* nya, lalu saya bertanya pada mereka “apa saja pembahasan rapat pada hari ini? Saya juga menanyakan kepada teman sebelahnya kemudian mereka menjawab dengan sahut-sahutan “apaan aja ya tadi yang di bahas?” lalu ada yang menjawab langsung, “saya tidak tau apa yang di bahas”, tentu saya merasa kecewa dengan kejadian tersebut karena selama rapat berlangsung anggota tersebut sama sekali tidak memperhatikan dan saya juga menghampiri anggota yang benar-benar memperhatikan, saya menanyakan hal yang sama dengan apa yang saya tanyakan kepada anggota yang tidak memperhatikan, kemudian anggota yang memperhatikan ini menjelaskan apa saja yang sudah di bahas, hasilnya memang benar dia memperhatikan karena dia dapat menjawab dengan menjelaskan kesimpulan dari rapat tersebut.

Dari kejadian ini saya mendapatkan hal yang memang sangat penting untuk di perhatikan bagi kita remaja pada saat rapat atau pertemuan dimanapun dan dalam acara apapun itu penting bagi kita untuk memperhatikan dan menghargai orang yang berbicara di depan.

Ketika rapat selesai saya menghampiri Pak Panca Hariwan, selaku pembina karang taruna kelurahan karang taruna, saya selaku pembina turut prihatin dengan keadaan remaja saat ini, Bagaimana pendapat bapak tentang Interaksi Sosial di karang taruna kelurahan karet kuningan saat kegiatan rapat? Menurut Saya Interaksi Sosial di karang taruna kelurahan karet kuningan berjalan kurang efektif hal tersebut di karenakan dari keseluruhan anggota ada yang memperhatikan ada juga yang tidak memperhatikan dikarenakan sambil menggunakan *gadget* nya.

Kemudia dampak apa saja penggunaan *gadget* di kalangan remaja karang taruna kelurahan karet kuningan terhadap interaksi sosial? Menurut saya “Dampak dari penggunaan *gadget* di kalangan remaja karang taruna kelurahan karet kuningan memprihatinkan, mengapa demikian? Karena remaja saat ini hidup di zaman yang sudah serba canggih, era serba digital, serba mudah, semua orang menjadi sangat bergantung dengan kecanggihan-kecanggihan *gadget* yang ada di era digital sekarang ini, karena sekarang ini hal apa saja yang ingin kita lakukan bisa kita akses lewat *gadget* kita hanya dengan mengakses internet semua dapat kita lakukan, contoh nya mencari informasi, mencari pertemanan, mencari makan malas untuk keluar rumah sekarang bisa pesan lewat online, belanja apapun sekarang bisa kita lakukan lewat *gadget* kita, bisa belanja online dengan aplikasi yang ada, apa saja yang kita mau pasti dapat kita lakukan dengan *gadget* kita, hal ini membuat diri kita menjadi malas untuk bertemu dengan lingkungan sekitar kita, menjadi kurang aktif dalam berkomunikasi secara langsung/tatap muka dengan orang lain.

Tentunya tidak lepas dari pengawasan orang tua kita yang dapat mengontrol penggunaan *gadget* kita, agar tidak di salah gunakan dengan anak-anak kita. Saya sebagai pembina mempunyai saran untuk para remaja-remaja karang taruna kelurahan karet kuningan khususnya, umumnya untuk semua remaja, cara mengatasi agar penggunaan *gadget* dapat di kontrol dengan baik, yaitu dengan cara sering-sering lah melakukan hal-hal positif yang membuat diri kita lupa dengan *gadget* kita, mungkin terdengar sulit, akan tetapi kalau kita menekuni nya pasti bisa, lalu kurangi membuka sosial media, dengan begitu kita menjadi jarang bermain *gadget*, kemudian palingkan diri kita dari *gadget* ketika sedang berbicara dengan orang lain.

Penyebab Penggunaan Gadget Dikalangan Remaja Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan Berdampak Negatif

Interaksi sosial secara teori merupakan suatu tanda kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Interaksi terjadi dikarenakan adanya pertemuan antar satu individu dengan individu lainnya, hanya saja yang membuat interaksi tidak berjalan dengan baik atau terhambat itu karena

tidak lagi adanya kepedulian dengan lingkungan sekitar, juga di tambah dengan hadirnya teknologi yang serba canggih contohnya *gadget* atau alat komunikasi yang memiliki kecanggihan yang luar biasa.

Maka dapat dikatakan bahwa interaksi sosial adalah dasar proses sosial yang dinamis. Interaksi sosial yang ada di karang taruna kelurahan karet kuningin tentunya dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat, yaitu; adanya kontak sosial dan adanya komunikasi. Bentuk-bentuk interaksi bisa terwujud dalam kerjasama, persaingan dan pertentangan. Begitupun dengan interaksi sosial yang ada pada karang taruna kelurahan karet kuningin memiliki interaksi sosial antar anggota yang ada di karang taruna kelurahan karet kuningin dengan masyarakat sekitar.

Didalam karang taruna kelurahan karet kuningin membutuhkan adanya interaksi sosial antar sesama, karena dengan adanya interaksi sosial akan tumbuhlah sebuah pemikiran yang dapat memberikan sebuah motivasi seorang pemuda atau remaja di dalam kehidupannya. Interaksi Sosial juga dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, contohnya di dalam kegiatan karang taruna atau bahkan di luar acara karang taruna, interaksi sosial menjadi sebuah hal yang penting dalam sebuah kegiatan, juga menentukan seberapa efektifkah sebuah pertemuan apabila interaksi yang di lakukan tidak berjalan dengan baik. Interaksi sosial yang terjadi di karang taruna pada saat pertemuan menjadi salah satu tujuan penulis untuk menganalisis bagaimana interaksi sosial yang terjadi di dalam karang taruna.

Penggunaan gadget di kalangan remaja karang taruna

Penggunaan *gadget* bukanlah suatu hal yang baru untuk kalangan remaja. *Gadget* bukan hanya dijadikan alat pembantu kehidupan manusia atau alat komunikasi dengan dunia luar, tapi juga dapat membantu mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain *game*, mendengar musik, menyimpan foto/video. Namun tidak jarang penggunaan *gadget* juga berdampak negatif seperti melihat foto/video yang tidak edukatif, bahkan sampai lupa akan waktu untuk belajar.

Terdapat 80% remaja karang taruna yang memiliki *gadget* demi mengikuti kemajuan teknologi yang semakin canggih dan tidak mau ketinggalan zaman tentunya. 20% remaja lainnya memiliki *gadget* karena di beri oleh orang tua nya, selain itu juga remaja memiliki *gadget* karena ingin mendapatkan kemudahan dalam berkomunikasi.

Dampak Positif Penggunaan Gadget dikalangan Remaja Karang Taruna

Berdasarkan hasil wawancara dengan rekan-rekan karang taruna dampak positif dari penggunaan *gadget*, yaitu ketika remaja tidak mengetahui suatu informasi tentang apapun, remaja dapat mengetahuinya dari kecanggihan *gadget* yang memiliki kecanggihan untuk mencari tahu informasi tentang apa saja yang butuhnya. Selain itu juga remaja dapat belajar mengembangkan keterampilan dan sosial yang memang di butuhkan pada era digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan dapat memperluas pertemanan lewat jejaring sosial media meskipun sebagian besar di antara mereka tidak pernah bertemu secara langsung, dengan begitu remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati.

Dampak positif lainnya yaitu remaja juga dapat menjalin komunikasi dengan keluarga maupun dengan teman-temannya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Hal ini di sebabkan dengan adanya atau tersedianya fasilitas telepon atau akses internet yang terdapat pada *gadget*.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis menyimpulkan bahwa *gadget* juga memiliki dampak positif, yaitu memudahkan remaja dalam menjalin interaksi dengan jarak jauh, memudahkan remaja mencari informasi yang tidak diketahuinya, membantu remaja dalam berinovasi yang menurut mereka untuk hidup lebih baik lagi.



Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil wawancara dengan rekan rekan karang taruna juga menjelaskan bahwa *Gadget* juga memiliki dampak negatif bagi remaja. Banyak yang menganggap *gadget* sebagai teman hidup mereka, sehingga dimanapun dan kemanapun mereka pergi pasti membawa *gadget* nya.

Sering juga kita menghabiskan uang hanya untuk memenuhi kebutuhan *gadget* kita, jadilah kita sebagai budak *gadget*. Selain itu *gadget* juga dapat menyebabkan remaja menjadi lebih sering menyendiri karena asik dengan bermain *game*, dan aplikais lainnya. Remaja juga susah berkreaitif serta menjadi malas belajar dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya secara langsung. Tingkat pemahaman bahasanya pun menjadi berkurang bahkan terganggu karena remaja yang aktif di dunia maya tidak memiliki aturan ejaan dan tatanan bahasa di jejaraing sosial media. Hal ini tentu membuat remaja sulit membedakan antara berkomunikasi di dunia maya dengan berkomunikasi di dunia nyata.

Dampak negatif tersebut dapat dilihat dari segi kesehatan, sosial, maupun ekonomi. Dari segi kesehatan, radiasi yang dipancarkan oleh *gadget* dapat menyebabkan kerusakan mata dan ketulian, serta meningkatkan risiko penyakit kanker (Nurdiani, 2013).

Solusi Mengatasi atau Mengurangi Kecanduan dari Penggunaan Gadget di kalangan Remaja Karang Taruna

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa rekan karang taruna diatas bahwa dampak dari penggunaan *gadget* masih dapat di atasi melalui beberapa tahap, yaitu tahap pertama dengan cara mengurangi waktu pemakaian *gadget* dari pemakaian biasanya, Kedua mematikan notifikasi yang tidak penting, Ketiga, menghapus aplikasi yang membuat diri kita menjadi asik dengan *gadget* dan menjadi malas untuk melakukan aktivitas, keempat lakukan hal hal positif yang membuat diri kita sedikit melupakan *gadget* walaupun sulit untuk di lupakan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan membuat remaja menjadi malas dalam berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya, hal tersebut dapat terjadi apabila remaja dapat mengatasi penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Berdasarkan pengmatan penulis dapat menyimpulkan bahwa Tindakan tersebut bisa di atasi dengan berbagai solusi, diantaranya sebagai berikut: Pertama, Matikan Notifikasi semua aplikasi yang ada pada *gadget*. Kedua, Nonaktifkan Internet sementara waktu. Ketiga, Hapus Aplikasi yang membuat remaja menjadi candu. Keempat, Mengatur waktu dalam penggunaan *gadget*. Kelima, Orang tua harus selalu memantau perkembangan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Keenam, Lakukan Kegiatan positif yang menyenangkan.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

1. Dampak dari penggunaan *gadget* di kalangan remaja karang taruna kelurahan karet kuningin memprihatinkan, mengapa demikian? Karena remaja saat ini hidup di zaman yang sudah serba canggih, era serba digital, serba mudah, semua orang menjadi sangat bergantung dengan kecanggihan-kecanggihan *gadget* yang ada di era digital sekarang ini, karena sekarang ini hal apa saja yang ingin kita lakukan bisa kita akses lewat *gadget* kita hanya dengan mengakses internet semua dapat kita lakukan, contoh nya mencari informasi, mencari pertemanan, mencari makan malas untuk keluar rumah sekarang bisa pesan lewat online, belanja apapun sekarang bisa kita lakukan lewat *gadget* kita, bisa belanja online dengan aplikasi yang ada, apa saja yang kita mau pasti dapat kita lakukan dengan *gadget* kita, hal ini membuat diri kita menjadi malas untuk bertemu dengan lingkungan sekitar kita, menjadi kurang aktif dalam berkomunikasi secara langsung/tatap muka dengan orang lain. Penggunaan *gadget* yang dilakukan secara intens, tanpa mengenal ruang dan waktu.

2. Penyebab penggunaan *gadget* dikalangan remaja karang taruna kelurahan karet kuningan berdampak negatif yaitu pasti kurangnya rasa kepedulian terhadap lingkungan sekitar, menurunnya daya tarik berkomunikasi secara tatap muka antar individu remaja, kemudian remaja menjadi lebih cenderung menyendiri dan asik bermain dengan *gadget* nya, pada saat rapat pun kita bisa lihat dari seluruh anggota karang taruna kelurahan karet kuningan hampir semuanya mempunyai *gadget*, ada yang sambil bermain *gadget* pada saat rapat, ada juga yang memperhatikan ketika rapat.
3. Solusi mengatasi dampak dari penggunaan *gadget* yaitu, kita sebagai teman hanya bisa mengingatkan, kembali lagi pada diri masing-masing apakah saya dapat mengendalikan diri saya dalam menggunakan *gadget*, memang kejadian ini sudah tidak bisa kita hindari lagi apalagi di era digital atau milenial sekarang ini

Saran

Gadget sangatlah penting digunakan dalam lingkungan sosial, khususnya di dalam berorganisasi, disamping mempermudah mencari informasi, *gadget* juga dapat memberikan pengaruh kepada interaksi antar remaja Karang Taruna. Namun alangkah lebih baiknya jika penggunaan *gadget* di dalam lingkungan sosial bisa membawa ke arah perubahan positif. Agar hal tersebut terwujud, peneliti menyarankan kepada:

1. Kelurahan
Dalam penyediaan fasilitas untuk mendukung terhadap perkembangan teknologi harus diimbangi dengan pengawasan yang ketat atau adanya arahan kepada para remaja Karang Taruna. Kelurahan juga bisa membuat pembatasan penggunaan *gadget* dilingkungan sekitar jika memang itu tidak perlu untuk digunakan.
2. Ketua Karang Taruna Kelurahan Karet Kuningan
Ketua Karang Taruna sebagai pimpinan dengan jabatan yang tinggi atau yang berpengaruh dalam memberikan instruksi atau perintah terhadap remaja Karang Taruna lainnya. Ketua Karang Taruna hendaknya mengingatkan kembali ketegasan terhadap remaja Karang Taruna berkaitan dengan penggunaan *gadget* yang sangat intens atau berlebihan. Ketua Karang Taruna diharapkan dapat memberikan bimbingan, arahan dan perhatian kepada remaja Karang Taruna khususnya dalam penggunaan *gadget* secara tepat.
3. Remaja Karang Taruna
Remaja Karang Taruna sebagai pengguna *gadget* aktif sebaiknya bisa lebih memilih dalam menggunakan *gadget*. Remaja Karang Taruna harus bisa memfilter terhadap perkembangan teknologi. Teknologi harus bisa dikuasai remaja Karang Taruna, namun remaja jangan sampai dikuasai oleh teknologi apalagi sampai terlena dengan kecanggihannya. Remaja Karang Taruna diharapkan dapat menggunakan *gadget* sesuai dengan porsinya.

Daftar Pustaka

- Brotosiswoyo, B.S (2002). Dampak sistem jaringan Global pada pendidikan Tangerang: Indosakti
- Dhamayanti, M (2009) Overview adolescent health problems and service. IDA <http://www.idai.or.id/remaja/artikel>.
- Fagan, (2016). Psikologi remaja. Jakarta: PT. Gramedia
- Gary B, Thomas J, & Misty E (2007). Smartphone". Jakarta: Course Technology.
- Hurlock, and Elizabeth B (1999). Psikologis Perkembangan, suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Moleong J.Lexy (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya



Nurdiani, D. (2013). Pengaruh Perkembangan Gadget Terhadap Remaja. Diunduh dari <http://putriutami3101.blogspot.com/2015/10/pengaruh-gadget-dikalangan-remaja.html> (30 Juli 2019)

Pengertian Smartphone menurut para ahli (Williams dan Sawyer) <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-smartphone-menurut-para-ahli/> 13 April 2019

Pengertian Smartphone menurut para ahli (Ridi Ferdiana, ST, MT) (14 April 2019)

Simanjuntak, Fritz E (2004). Aspek sosial Telepon Seluler. www.kompas.com 13 April 2019

Singgih. D Gunarsa (2003), Psikologi Perkembangan. Jakarta, PT. BPK Gunung Mulia. 2003

Sugiyono (2011). Metode Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). [Bandung Alfabeta]