

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan sebuah alat elektronik kecil dapat dijadikan untuk komunikasi jarak jauh yang memiliki fungsi khusus. Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna.

Zaman globalisasi semacam ini perkembangan dunia teknologi dan informasi sudah semakin maju dan berkembang. Arus globalisasi semakin tidak terkendali, budaya barat masuk dengan sendirinya kedalam negeri ini, budaya barat telah menggeser posisi segala bidang atau aspek kehidupan dinegara kita ini. Khususnya didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus. Sebuah teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Akan tetapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring arus globalisasi dengan tuntutan kebutuhan pertukaran informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting. Sehingga membuat para pengguna tidak terkendali dalam hal pemakaian suatu teknologi tersebut.

Zaman sekarang ini, para pemuda sangat familiar dengan gadget atau yang biasa disebut (*Smartphone*). Khususnya pemuda didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus menggunakan *smartphone* lebih dari satu. Para pemuda cenderung menggunakan *smartphone* karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend, atau untuk menjadi lebih aktif di media social seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path*, dan sebagainya. Dengan menggunakan *smartphon*nya, para pemuda dapat aktif di media social dengan mudah karena *smartphone* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet lebih mudah, kapan saja, dan di mana saja, namun hal itu membuat dampak kepada berlangsungnya komunikasi langsung tatap muka, sehingga membuat komunikasi langsung antara mereka yang terjalin berkurang.

Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan, sampai bentuknya. Bentuknya ada yang besar sampai yang sangat kecil. Tetapi semua itu punya fungsi sama hanya fasilitasnya berbeda. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi kita tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi dimasyarakat selama ini. Sebelum ada media massa, nyaris sistem komunikasi yang berkembang di indonesia masih memakai peralatan sederhana. Misalnya, dilakukan dengan peralatan media tradisional atau melalui komunikasi langsung tatap muka. Seperti halnya contoh lain, ketika hari raya, setiap keluarga menyambangi kediaman, kerabat dan tetangga untuk bersilaturahmi dari rumah ke rumah.

Ada beberapa catatan tentang perkembangan baru dalam sistem komunikasi Indonesia, terutama dengan penggunaan gadget, diantaranya ialah komunikasi gadget telah menurunkan minat baca masyarakat, komunikasi dengan gadget telah memunculkan praktik ilegal dan penggunaan gadget di Indonesia lebih digunakan untuk gaya hidup bukan untuk kebutuhan komunikasi. Tetapi kita harus sadar bahwa berkomunikasi menggunakan gadget juga punya kekurangan. Gadget mengubah suara menjadi gelombang elektromagnetik seperti halnya radio. Kuatnya pancaran gelombang dan letak gadget yang menempel di kepala akan mengubah sel-sel otak hingga berkembang abnormal dan potensial menjadi sel kanker. Jadi, efek radiasi gadget sedemikian berbahaya jika sering digunakan.¹

Ketika sesuatu memiliki efek terhadap seseorang, itu dapat dikatakan sebagai dampak. Sekarang ini, dapat dilihat bahwa penggunaan gadget telah mempengaruhi hidup masyarakat, termasuk para pemuda didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus Gadget. Tidak hanya untuk mempermudah mencari informasi tetapi sebenarnya banyak sisi positif dan negatifnya dari penggunaan gadget, baik dari segi berkomunikasi, segi kesehatan, segi budaya, segi sosial, segi ekonomi. Pemuda didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus sebagian besar menggunakan gadget lebih dari satu. Para pemuda cenderung menggunakan gadget karena banyak alasan, seperti hanya ingin mengikuti trend, atau untuk menjadi lebih aktif di media sosial seperti facebook, twitter, instagram, path, dan sebagainya. Dengan

¹ Nurudin, *Sistem Komunikasi Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 188-198.

menggunakan gadget, para pemuda dapat aktif di media sosial dengan mudah karena gadget memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet lebih mudah, kapan saja, dan di mana saja, akan tetapi pemuda pengguna gadget masih belum mempunyai batasan-batasan waktu dalam menggunakannya sehingga membuat komunikasi tatap mukayang terjalin berkurang. Tidak hanya komunikasi yang berkurang akan tetapi kewajiban seperti solat, mengaji pun terlewatkan. Maka dari itu perlunya batasan-batasan penggunaan gadget tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sebelumnya dibahas di atas, maka permasalahan yang menjadi kajian penelitian adalah bagaimana dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini yaitu antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi teoritik dalam bidang sosial terkait dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemuda penelian ini dapat memberikan pertimbangan dalam penggunaan gadget dengan bijak.
- b. Bagi orang tua penelian ini dapat memberikan pertimbangan dalam membimbing dan mendidik pemuda agar tidak ketergantungan dengan gadget.

D. Tinjauan Pustaka

Adanya hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian yang ada baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang ada sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang terkait adalah :

1. Jurnal Pitthaully Haomasan, 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpesonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung”. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan smartphone terhadap pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung sudah baik. Pola komunikasi interpersonal dipengaruhi terhadap penggunaan smartphone. SMP Negeri 50 Bandung melarang membawa smartphone ke sekolah sehingga dari penelitian ini diperoleh walaupun larangan membawa smartphone diberlakukan sehingga siswa menggunakan smartphone hanya

diluar jam sekolah membuat tingginya pola komunikasi interpersonal siswa SMP Negeri 50 Bandung. Indikator penggunaan smartphone memiliki pengaruh sebesar 61,6% terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa SMP Negeri 50 Bandung. Sedangkan sisanya sebesar 38,4% merupakan kontribusi variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.²

2. Jurnal Inda Lestari, 2017 dengan judul “Pengaruh Gadget terhadap Anak dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta”. Hasil penelitiannya ialah Data yang dihasilkan bahwa anak-anak di Perumahan Winong Kotagede yang memiliki gadget sangat berpengaruh terhadap interaksi keluarga. Kemajuan teknologi mempengaruhi perkembangan anak, gaya hidup, nilai-nilai, norma, agama dan ideologi serta menciptakan ideologi baru bagi anak dan keluarga. Anak-anak menjadi malas untuk bersosialisai, intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Selain itu, sejak menggunakan gadget anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peka terhadap lingkungan, anak menjadi pasif, tidak mendengarkan nasehat orang tua, serta sangat lambat responnya saat diperintah orang tua untuk mengerjakan sesuatu. Tujuan orang tua memberikan gadget kepada anaknya yaitu memudahkan orang tua dalam mengurus anak, supaya anak tidak rewel dan tidak menangis bila di tinggal pergi atau kerja oleh orang tuanya. Walaupun gadget menjadi penghambat interaksi keluarga, bahwa gadget juga mendukung

² Pitthaully Haomasan, ““Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung””, dalam *jurnal Komukikasi dan Dakwah*, Volume 9, No. 2, Januari 2018, hlm. 35.

komunikasi keluarga, ketika orang tua sedang bekerja keluar kota atau sedang tidak ada di rumah, keluarga bisa melakukan komunikasi dengan anaknya melalui gadget. Penggunaan gadget memang menjadi faktor penghambat interaksi anak dan keluarga karena anak menjadi asyik sendiri dengan gadget-nya. Anak menjadi lebih agresif dari pada anak yang lain serta membuat hilangnya nilai-nilai agama dalam diri anak, anak menjadi lupa beribadah sehingga menimbulkan tindakan negatif yang tidak diinginkan nantinya dari segi kehidupan sehari-hari dan segi keagamaan mereka. Ini merupakan pengaruh dari alat-alat konsumsi baru salah satunya adalah gadget.³

3. Jurnal Sari Noorhayati, 2019, dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun”. Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang dampak penggunaan gadget terhadap anak usia 4-5 tahun dapat diambil beberapa kesimpulan, bahwa penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua; Dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak di usia dini; Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu

³ Jurnal Inda Lestari, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal Siswa Smp Negeri 50 Bandung”, dalam *jurnal Komukikasi dan Dakwah*, Volume 9, No. 4, Maret 2017, hlm. 87.

lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak di usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak di usia dini; Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk dikontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena selalu sering bermain game. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.⁴

4. Jurnal Dindin Syahyudin, 2019 dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa”. Hasil penelitian ini Kemajuan dibidang teknologi adalah suatu keniscayaan yang tidak bisa kita hindari. Kemajuan teknologi ini berimbas kepada semakin canggih dan menariknya alat-alat komunikasi dan hiburan atau gadget yang menawarkan banyak fitur dan aplikasi yang menarik bagi para penggunanya termasuk siswa sekolah. Penggunaan gadget oleh siswa memberikan beberapa manfaat seperti kegiatan komunikasi yang bisa dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Sedangkan dibidang sosial dengan adanya gadget maka pertukaran informasi, berita dan lain-lain bisa dikerjakan dalam waktu yang singkat. Dibidang pendidikan penggunaan

⁴ Sari Noorhayati, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun”, dalam *jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 9, No. 2, Januari 2019, hlm. 2.

gadget sangat membantu siswa mencari dan mendapatkan ilmu dengan cepat tanpa harus pergi ke perpustakaan yang bisa saja jaraknya jauh dari rumah. Belajar pun bisa dilaksanakan tanpa dibatasi oleh dinding kelas karena pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja dengan berbantuan alat komunikasi yang canggih.⁵

5. Jurnal Fiidatun Rohana, 2019, dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan margorejo Kabupaten Pati”. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan paling banyak adalah responden penggunaan gadget tinggi dengan jumlah 23 responden (59,0%), dan paling sedikit adalah penggunaan rendah dengan jumlah 6 responden (15,4%), dan diantaranya adalah penggunaan sedang dengan jumlah 10 responden (25,6%). Penelitian tentang hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial menghasilkan nilai p value ($p < 0,000 < \alpha < 0,05$) maka terdapat hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial. Ada hubungan penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak usia sekolah di SDN 02 Banyuurip kecamatan margorejo kabupaten pati.⁶

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang telah ada ialah sebagai berikut:

Pitthaully Haomasan, 2018, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Pola Komunikasi Interpesonal Siswa Smp Negeri 50

⁵ Dindin Syahyudin, “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa”, dalam *jurnal Kehumasan*, Vol. 14, No. 1, Januari-April, 2019, hlm. 272.

⁶ Fiidatun Rohana, “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan margorejo Kabupaten Pati”, dalam *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*, Vol. 9, No. 2 - Oktober, 2020, hlm. 137.

Bandung”. Sedangkan penelitian ini ialah tentang dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

Inda Lestari, 2017 dengan judul “Pengaruh Gadget terhadap Anak dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta”. Sedangkan penelitian ini ialah tentang dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

Sari Noorhayati, 2019, dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Komunikasi Anak Usia 4-5 Tahun”. Sedangkan penelitian ini ialah tentang dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

Dindin Syahyudin, 2019 dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa”. Sedangkan penelitian ini ialah tentang dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

Fiidatun Rohana, 2019, dengan judul “Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial anak Usia Sekolah Di SDN 02 Banyuurip Kecamatan margorejo Kabupaten Pati”. Sedangkan penelitian ini ialah tentang dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan, termasuk jenis penelitian *field research* (penelitian lapangan) dimana peneliti melakukan penelitian di lapangan untuk memperoleh data atau informasi secara langsung. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁷ Dengan demikian peneliti terjun langsung meneliti tentang dampak penggunaan gadget pada pola komunikasi pemuda desa Loram Kulon Jati Kabupaten Kudus..

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan studi kasus. Studi kasus secara sederhana diartikan sebagai proses penyelidikan atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa tertentu atau khusus yang terjadi. Studi kasus dapat diperoleh dari metode-metode penelitian formal. Banyak disiplin ilmu yang menggunakan studi kasus dalam proses penelitiannya, baik itu ilmu sosial maupun ilmu eksakta.

Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk menerangkan menggambarkan keadaan para pengguna gadget yang tidak saling berkomunikasi tatap muka satu sama lainnya, dan hal lain yang disebabkan penggunaan gadget yang terus menerus.

2. Sumber Data

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hlm.3.

Setiap penelitian ilmiah memerlukan data dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Data harus diperoleh dari sumber data yang tepat, agar data yang terkumpul relevan dengan masalah yang diteliti sehingga tidak menimbulkan kekeliruan dan orang-orang yang memberi data disebut informan.

Data penelitian ini dapat digolongkan sebagai data primer dan data sekunder. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Data primer atau data tangan pertama adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.⁸ Artinya data tersebut diperoleh dari sumber primer yaitu pemuda dan pemudi di desa Loram Kulon Kecamatan Jati Kabupaten Kudus melalui wawancara langsung untuk memberikan penjelasan atau keterangan mengenai dampak bagi komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder atau data tangan kedua adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung, diperoleh oleh peneliti dari subyek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia.⁹ Sumber data

⁸ Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2004), hlm.91.

⁹ *Ibid.*

sekunder berguna sebagai penunjang data primer, dan sangat membantu peneliti untuk memperkuat informasi yang telah diperoleh.

Sumber data sekunder berupa sumber pustaka dan dokumentasi. Data penelitian juga diperoleh dari sumber pustaka lain misalnya buku, arsip-arsip, dan dokumen-dokumen yang terkait dengan hal yang akan diteliti. Sumber tertulis digunakan sebagai referensi tambahan untuk melengkapi data-data yang tidak dapat diperoleh dari subjek penelitian. Selain itu dokumentasi juga digunakan sebagai sumber data tambahan pendukung penelitian. Penggunaan dokumentasi sebagai pelengkap dari data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan sumber tertulis lainnya. Dokumentasi digunakan untuk mengabadikan peristiwa-peristiwa yang terjadi di lokasi penelitian yang terkait dengan objek penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencapai penelitian yang valid dan reliabel, maka harus sesuai dan bisa dipercaya kebenarannya serta menggunakan metode yang sesuai pula, sebab metode pengumpulan data merupakan persoalan yang sangat metodologis.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode yang lazim digunakan dalam berbagai penelitian ilmiah yaitu:

- a. Metode Pengamatan (*observasi*)

Metode Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Metode dalam penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, yaitu suatu proses pengamatan yang dilakukan observer dengan tidak ikut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang diobservasi dan terpisah kedudukannya sebagai pengamat.¹⁰

Dengan demikian, observasi sebagai ilmiah dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap kajian-kajian yang diselidiki. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati dampak gadget pada pola komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari pemuda dan pemudi didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus.

b. Metode Wawancara (*interview*)

Metode *interview* adalah suatu cara untuk mendapatkan data yang digunakan dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak.¹¹ *Interview* atau wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.¹²

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur-Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.49.

¹¹ Sugiyono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bima Aksara, 2011), hlm.56

¹² Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), Cet. 4, hlm. 180.

Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan responden dengan menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara (*interview guide*).¹³

Dalam wawancara mendalam ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai penggunaan gadget oleh pemuda di Desa Loram Kulon dan dampak gadget pada pola komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari pemuda dan pemudi didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan transkrip, buku agenda dan sebagainya.¹⁴ Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai benda-benda tertulis seperti buku, peraturan-peraturan, catatan harian, notulen rapat, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan dampak gadget pada pola komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari pemuda dan pemudi didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus.

d. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.¹⁵

¹³ Mohammad Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bina Karya, 2012), hlm. 234.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Saebani, Op. Cit., hlm. 189.

Peneliti dalam hal ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Dalam triangulasi teknik, peneliti mengumpulkan data yang saling berkaitan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi tentang dampak gadget pada pola komunikasi tatap muka dalam kehidupan sehari-hari pemuda dan pemudi didesa Loram Kulon kecamatan Jati kabupaten Kudus.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif yaitu, analisis data dengan menggunakan data melalui bentuk kata-kata atau kalimat dan dipisahkan menurut kategori yang ada untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terinci.¹⁶ Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah dilapangan. Namun, dalam penelitian ini, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.¹⁷

Aktivitas analisis data dalam penelitian ini yaitu: *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing /verification*.¹⁸

a. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data (*data reduction*) berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.¹⁹ Peneliti mereduksi data

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 334.

¹⁷ Sugiyono, Op. Cit., hlm. 336.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 337.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 338.

dengan melakukan kegiatan memilah-milah data, merangkum, dan mengambil data yang pokok-pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang berhubungan dengan tema. Selama kegiatan penelitian, peneliti pasti mendapatkan banyak data terlebih jika penelitian dilakukan dalam jangka waktu yang lama, karena semakin lama penelitian maka jumlah data akan semakin kompleks dan rumit.

b. Penyajian data (*data display*)

Setelah peneliti mereduksi data, maka selanjutnya peneliti mendisplaykan data, karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, maka data dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk kata-kata atau uraian singkat. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.²⁰

c. Verifikasi (*Verification/ Conclusion Drawing*)

Setelah data direduksi dan disajikan langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi dalam pendidikan ini, penarikan kesimpulan juga sekaligus menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.²¹

²⁰ *Ibid.*, hlm. 341.

²¹ *Ibid.*, hlm. 345.