

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Keluarga, sebagai unit terkecil dalam masyarakat, umumnya terdiri dari individu yang memiliki hubungan darah atau ikatan perkawinan, tinggal bersama dalam satu rumah, dan dipimpin oleh seorang kepala rumah tangga yang bertanggung jawab untuk mengayomi anggota keluarga. Keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak, yang masing-masing memiliki peran dan fungsi penting yang harus diemban. Peran dalam keluarga mencakup bimbingan yang menunjukkan keterlibatan dan partisipasi orang tua dalam membimbing anak-anak mereka. Selain itu, anggota keluarga saling berinteraksi satu sama lain dan menjalankan peran masing-masing. Orang tua berusaha untuk membimbing anak-anak mereka dalam mengembangkan akhlak yang mulia dan terpuji, dengan pedoman ajaran agama Islam. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah memberikan contoh teladan yang baik dan benar, karena anak cenderung suka meniru dan memiliki dorongan yang kuat untuk mencoba hal-hal yang dianggap tinggi dan menginspirasi.

Orang tua merupakan orang yang memiliki peran utama dalam mendidik karakter anak. Nilai karakter yang akan ditekankan di sekolah, perlu dikomunikasikan dengan orang tua agar tercipta kerja sama yang baik antara sekolah dan orang tua. Misalnya, di sekolah ditekankan pentingnya saling menghargai tanpa membedakan warna kulit, golongan, suku, ekonomi, atau agama, dan orang tua juga diajak untuk menanamkan nilai tersebut kepada anak-anak. Keluarga merupakan fondasi awal pendidikan karakter anak, oleh

karena itu, orang tua perlu menciptakan suasana di rumah yang menyerupai suasana di sekolah, serta menciptakan lingkungan yang mendukung untuk anak-anak mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat bagi masa depan mereka.¹

Peran orang tua sangat penting dalam mengembangkan potensi anak guna mendorong kemajuan bangsa dan negara di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk secara optimal mendidik dan merawat anak-anak, dengan memberikan perlindungan fisik dan perhatian emosional yang mereka butuhkan. Orang tua memiliki peran utama dalam memperkenalkan anak-anak pada lingkungan sekitar dan membimbing mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, menjadi orang tua membawa konsekuensi dan tanggung jawab besar dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka. Dengan kata lain, pendidikan anak merupakan tugas utama yang harus dipikul oleh orang tua. Dengan peran yang kuat dan kesadaran akan tanggung jawab ini, orang tua dapat membantu membentuk generasi yang tangguh dan berdaya saing tinggi, yang akan berkontribusi pada kemajuan dan keberlanjutan masyarakat di masa depan.²

Kewajiban orang tua dalam mendidik anak tidak selalu bergantung pada tingkat pendidikan yang dimiliki, karena tanggung jawab ini terjadi secara alami. Oleh karena itu, bukan hanya orang tua yang berpendidikan tinggi yang mampu melaksanakan kewajiban mendidik, tetapi juga orang tua yang memiliki keterbatasan pengetahuan dalam hal pendidikan. Hal ini terjadi

¹ Ihsan Dacholfany dan Uswatun Hasanah, *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*, (Jakarta: AMZAH,2018), 152.

² Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 34.

karena naluri alami dalam membimbing dan mendidik anak merupakan kewajiban yang melekat pada setiap individu yang menginginkan masa depan yang lebih baik bagi anak-anak mereka. Oleh karena itu, pendidikan di sini dianggap sebagai naluri yang memotivasi seseorang untuk melanjutkan dan mengembangkan generasi penerusnya. Dengan demikian, kualitas pendidikan yang diterima oleh anak tidak sepenuhnya tergantung pada tingkat pendidikan orang tua, melainkan lebih kepada komitmen dan usaha dari orang tua tersebut dalam memberikan pengajaran, nilai-nilai, dan bimbingan kepada anak-anak mereka.

Allah SWT mengajarkan agar orang tua sebagai anggota keluarga dapat mendidik dan membimbing anaknya ke arah yang baik. Allah berfirman dalam surah Al-Tahrim ayat 6.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ.³

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (QS. Al-Tahrim, Ayat 6).

Berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam ayat tersebut, kedudukan keluarga memiliki tanggung jawab yang besar dalam mengarahkan pertumbuhan anak agar terhindar dari ancaman keburukan dan selamat dari api neraka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk memberikan landasan utama terkait prinsip-prinsip perilaku dan karakter

³ Departemen Agama, *Al-Qur'an Terjemah Wanita*, (Bandung: PT Syigma Examedia Arkanleema, 2007), 560.

kepada anak-anak. Dalam praktik sehari-hari, terkadang orang tua dan anggota keluarga mungkin mengalami kegagalan atau kesulitan dalam mendidik, membimbing, dan mengarahkan anak-anak mereka menjadi individu yang baik dan bermoral. Fungsi utama dari setiap orang tua adalah meletakkan dasar pendidikan bagi anak-anak mereka, termasuk pembelajaran agama, pengembangan karakter, serta tanggung jawab untuk menanamkan prinsip-prinsip hidup yang benar. Hal ini diharapkan akan membantu anak-anak tumbuh menjadi individu yang mandiri, penuh semangat, dan optimis, serta memiliki keyakinan diri yang kuat dalam kemampuan mereka. Mereka diharapkan tidak mudah menyerah, terutama saat menghadapi rintangan dalam kehidupan. Dengan demikian, keluarga memiliki peran utama dalam membentuk pondasi yang kokoh untuk pertumbuhan dan pengembangan anak-anak.

Di sisi lain, anak-anak juga merupakan generasi yang memiliki potensi yang perlu dikembangkan melalui pendidikan dan kreativitas. Anak-anak mengalami pertumbuhan dan kematangan fisik yang cepat, dan potensi yang dimiliki mereka dapat berkembang secara optimal jika didorong dan dibimbing dengan baik, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang mandiri. Tanpa dukungan yang memadai, potensi tersebut tidak akan memberikan dampak positif, bahkan dapat menimbulkan masalah dan hambatan dalam perkembangan mereka. Terutama melihat tantangan globalisasi yang semakin besar di masa depan, pendidikan anak perlu diperkuat dan disesuaikan. Anak-anak sebaiknya dibimbing menuju pandangan positif dan proaktif terhadap hidup. Mereka juga perlu diajarkan

untuk mengambil keputusan sendiri, mengutamakan kepuasan dari pekerjaan yang mereka lakukan, dan merencanakan masa depan mereka dengan bijaksana sebaik mungkin. Dalam hal ini, pendidikan harus menjadi prioritas utama. Oleh karena itu, tanggung jawab orang tua adalah memilihkan fasilitas pendidikan yang baik untuk anak-anak mereka, yang sesuai dengan kemampuan mereka. Di sinilah peran orang tua sangat penting dalam membentuk aspek emosional anak, bukan hanya fokus pada pengembangan intelektual.⁴

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini sangat pesat dan membawa perubahan hampir pada semua tatanan kehidupan manusia. Perkembangan media informasi dan teknologi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai lapisan masyarakat. Teknologi merujuk pada benda-benda atau perangkat yang diciptakan oleh manusia untuk memudahkan dan meningkatkan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan, seperti mendapatkan informasi, berkomunikasi, meningkatkan pengetahuan, dan sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi, akses terhadap berbagai macam informasi semakin mudah bagi semua orang.

Di era globalisasi, salah satu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan adanya alat-alat, termasuk *gadget* yang dapat menunjang aktivitas manusia, seperti kemampuan mendapatkan informasi dengan cepat. Menurut Ulya yang dikutip oleh Dewi Kadar Malik, *Gadget* merupakan suatu benda, alat, atau komponen elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi tertentu namun sering disebut sebagai suatu inovasi atau

⁴ Mukh. Sihabudin, "Peranan Orang Tua dalam Bimbingan dan Konseling Siswa", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 3, No. 2, (November, 2015): 126.

komponen baru. Awalnya perangkat tersebut hanya digunakan oleh orang dewasa saja, juga dapat digunakan oleh para pekerja dan pengusaha, namun kini dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk anak-anak. Kita dapat melihat bahwa dalam masyarakat kita *gadget* merupakan hal yang sangat penting dan sebagian besar masyarakat di dunia ini mempunyai *gadget*, bahkan setiap anggota keluarganya mempunyai *gadget*. Kita dapat melihat bahwa *gadget* selalu dipegang dan dibawa kemanapun dan kita memainkannya hampir sepanjang waktu. Keberadaan *gadget* membuat sebagian besar aktivitas manusia berlangsung hampir 24 jam di dunia maya.⁵

Pada dasarnya, saat ini belum saatnya memberikan anak *gadget* seperti telepon seluler pribadi karena dapat memicu perilaku konsumsi berlebihan pada anak. Anak-anak sekolah dasar masih perlu pengawasan ketat terkait penggunaan *gadget* dalam kegiatan sehari-hari. Oleh karena itu, orang tua perlu menggunakan pendekatan yang bijaksana dan mengawasi secara ketat semua aplikasi dan konten yang diakses oleh anak-anak mereka. Banyak orang tua menggunakan *gadget* sebagai cara untuk menghibur anak-anak mereka. Namun, dengan fitur dan aplikasi yang menarik, seringkali orang tua menggunakan *gadget* sebagai pengganti perhatian mereka, sehingga mereka merasa aman menjalankan aktivitas mereka tanpa khawatir anak akan mengganggu. Namun, terlalu bergantung pada *gadget* dapat memiliki dampak negatif pada perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua harus tetap memprioritaskan interaksi dan komunikasi langsung dengan anak-anak mereka, serta memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak sesuai

⁵ Dewi Kadar Manik, dkk, "Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak dimasa Pandemi COVID 19", *Renjana Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 3, (Agustus, 2022), 220.

dengan usia dan pembelajaran yang positif. Penting bagi orang tua untuk terus terlibat aktif dalam kehidupan anak-anak mereka, berkomunikasi secara terbuka, dan mendiskusikan konten yang ada di perangkat *gadget* anak. Dengan demikian, orang tua dapat membimbing anak-anak mereka untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan mendukung pertumbuhan mereka dengan cara yang sehat dan positif.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diperhatikan. Salah satu dampak positif dari penggunaan *gadget* adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak, karena dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* juga dapat membawa dampak negatif, seperti meningkatnya kasus penipuan melalui media sosial dan internet, serta meningkatnya kecanduan *game* di kalangan anak-anak. Terdapat juga masalah kesehatan yang berkaitan dengan penggunaan *gadget*, seperti risiko radiasi pada mata dan dampak pada keseimbangan mental anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan *gadget* anak-anak mereka secara bijaksana.⁶

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan cara observasi di kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan didapatkan bahwa anak-anak sekolah dasar sudah memiliki *gadget* pribadi. Biasanya anak suka bermain *game*, menonton *youtube*, atau sekedar melihat foto dan video yang ada di *gadget*. Anak-anak sering menghabiskan waktu dengan melihat *youtube* seperti menonton film-film kartun melalui *gadget* daripada menonton

⁶ Intan Permata Sari, dkk, "Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif *Gadget* Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi", *Indonesian Journal of Islamic Psychology*, Vol. 2. No. 2, (Desember, 2020): 269.

di televisi. Mereka lebih suka menonton *youtube* karena dapat dengan mudah menemukan versi terbaru dari film-film tersebut. Hal ini menunjukkan kecenderungan mereka untuk mengonsumsi konten *digital* yang terbaru dan mudah diakses melalui platform *digital*. Seringkali anak mengabaikan perintah orang tua, terutama ketika mereka sedang asyik bermain *gadget*. Mereka sering lupa waktu dan kurang memperhatikan tanggung jawab belajar dan tugas-tugas yang diberikan. Dampaknya, mereka cenderung mengabaikan waktu istirahat yang diperlukan dan kurang memperhatikan interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Ketika ada waktu bermain bersama teman sebayanya, anak cenderung bermain *gadget* dan fokus pada *gadget* nya masing-masing.

Jika anak usia sekolah dasar dibiarkan bermain *gadget* dalam jangka waktu yang lama maka hal ini dapat mempengaruhi perilakunya, karena pada masa ini setiap aspek perkembangannya meningkat dan memenuhi kebutuhan anak, yang akan menentukan tugas perkembangan dan perilaku anak pada tahap berikutnya. Perubahan perilaku akibat kecanduan *gadget* pada anak akan menyebabkan mereka menjadi kurang tertarik dengan lingkungan sekitar, tidak suka diganggu, mudah marah, malas dan sering suka berdebat dengan orang tua.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti ingin mengkaji: Peran Orang Tua Untuk Mereduksi Kecanduan *Gadget* pada anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan, karena pada kenyataannya banyak anak yang mengalami kecanduan *gadget* sehingga dibutuhkan penanganan khusus oleh orang tua untuk mereduksi kecanduan tersebut.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran perilaku anak yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan?
2. Bagaimana peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan?
3. Apa saja kendala orang tua dalam mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai. Dari uraian diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku anak yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan
2. Untuk mengetahui peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan
3. Untuk mengetahui kendala orang tua dalam mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat atau kegunaan bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun secara praktis diantaranya:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengembangkan teori yang sudah ada dan dapat menjadi acuan untuk menambah wawasan bagi pihak umum sebagai hasil karya ilmiah mengenai peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikaan manfaat atau kegunaan bagi semua pihak yang membutuhkan diantaranya:

a. Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui gambaran perilaku anak yang mengalami kecanduan *gadget*, peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak, serta kendala orang tua dalam mereduksi kecanduan *gadget* pada anak sehingga menambah bekal bagi peneliti dalam menghadapi kasus tersebut secara baik dan bijaksana.

b. Bagi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Madura

Untuk menambah wawasan pembelajaran serta tambahan referensi mengenai penelitian yang memiliki kesamaan terutama dalam prodi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam sehingga bisa mencari solusi dan model konseling yang cocok untuk anak yang mengalami kecanduan *gadget*.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi, acuan sekaligus landasan teori dalam mendidik dan membimbing

anak khususnya masyarakat di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan agar mampu mereduksi kecanduan *gadget* pada anak.

d. Bagi Orang Tua

Memberikan masukan kepada orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan informasi tentang strategi untuk mengurangi kecanduan *gadget* serta dapat membantu orang tua dalam membimbing dan mengarahkan anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, terutama dalam hal penggunaan *gadget*.

E. Definisi Istilah

1. Peran Orang Tua

Peran orang tua merupakan cara orang tua dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab terhadap anak dalam proses pengasuhan, pendidikan, dan bimbingan anak ke arah yang positif. Selain guru yang memberikan pendidikan di sekolah, orang tua juga merupakan pendidik pertama bagi anak-anak mereka. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak, baik secara materi maupun emosional. Kebutuhan materi meliputi aspek seperti makanan, pakaian, dan kebutuhan sehari-hari lainnya, sedangkan kebutuhan emosional melibatkan aspek seperti pengembangan intelektual melalui pendidikan, pemberian kasih sayang, pemahaman, dan memberikan rasa aman melalui perhatian, ucapan, dan perlakuan yang baik.

2. Mereduksi

Mereduksi adalah kata kerja yang menggambarkan tindakan pengurangan atau penurunan suatu hal, baik itu jumlah, harga, atau

intensitas suatu hal. Dalam konteks perilaku, mereduksi dapat merujuk pada tindakan mengurangi atau membatasi suatu kegiatan atau kecenderungan yang mungkin tidak diinginkan. Dengan demikian, mereduksi memiliki konotasi penting terkait tindakan pengurangan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk mengendalikan situasi tertentu.

3. Kecanduan *Gadget*

Kecanduan *gadget* merupakan sebuah perilaku ketergantungan terhadap *gadget* dimana individu kehilangan kontrol terhadap penggunaan *gadget*. Dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan sebenarnya dirasakan oleh para pecandu itu sendiri tetapi mereka sulit melepaskan diri dari kecanduannya dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu. Kecanduan terhadap *gadget* memungkinkan terjadinya masalah sosial seperti menarik diri, dan kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Dari penjelasan tersebut membuktikan bahwa kecanduan *gadget* merupakan satu dari sekian banyak hal yang akan memberikan dampak buruk terhadap individu.

4. Anak

Anak merupakan manusia yang masih kecil baik laki-laki maupun perempuan. Anak dilahirkan dari seorang ibu, dimana belum mencapai usia dewasa baik secara fisik maupun mental. Kategori usia seolah dasar mulai dari umur 7-12. Anak juga merupakan generasi muda yang akan menjadi penerus Bangsa dan Negara di masa yang akan datang.

F. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna untuk mencari perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya serta sebagai pendukung dalam pemaparan materi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Berikut merupakan beberapa penelitian yang menjadi rujukan dalam penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Della Russyiana berjudul "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara" menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak meliputi beberapa strategi, antara lain membiasakan anak untuk menggunakan *gadget* dengan disiplin dalam durasi yang telah ditentukan oleh orang tua, memberikan permainan selain *gadget*, mengawasi atau menemani anak-anak saat mereka menggunakan *gadget* atau bermain permainan lain, memberi kesempatan pada anak untuk bermain di luar rumah, serta memberikan contoh yang baik kepada anak, seperti menggunakan *gadget* dengan bijak, misalnya hanya saat anak sedang tidur atau ketika terdapat keperluan penting.⁷

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama memiliki titik fokus pada peran orang tua dan metode yang

⁷ Della Russyiana, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara", (Skripsi, IAIN Bengkulu, 2020), 73.

digunakan sama-sama menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan penelitian ini terdapat pada objek penelitian, penelitian ini meneliti anak usia 3-6 tahun sedangkan peneliti meneliti anak usia 7-12 tahun dan juga perbedaan lain yaitu penelitian ini meneliti di Desa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Rawas Utara, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kardina dengan judul "Peran Orang tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo" menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitiannya, ditemukan bahwa kecanduan *game online* pada anak usia sekolah di Kota Palopo memiliki dua jenis dampak, yaitu dampak positif berupa peningkatan aktivitas otak dan pertemanan, serta dampak negatif berupa dampak sosial, psikis, dan fisik. Peran orang tua dalam mengurangi kecanduan *game online* pada anak meliputi beberapa strategi, seperti mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, menghindari permainan yang sangat adiktif, dan memilih *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga. Orang tua juga disarankan untuk menerapkan aktivitas positif dalam kegiatan sehari-hari untuk anak yang sudah kecanduan *game online*.⁸

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama memiliki fokus pada peran orang tua dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Namun, terdapat perbedaan dalam hal

⁸ Kardina, "Peran Orang tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo", (Skripsi: IAIN Palopo, 2020), 63.

variabel penelitian. Penelitian ini meneliti tentang kecanduan bermain *game online*, sementara peneliti meneliti tentang kecanduan *gadget*. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian, di mana penelitian ini dilakukan di Kota Palopo, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lismayana dengan judul "Penerapan Teknik *Game Therapy* untuk Mengurangi Kecanduan *Gadget* Siswa di SMP Negeri 3 Mutiara" menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian berupa eksperimen. Berdasarkan hasil penelitiannya, ditemukan bahwa skor kecanduan *gadget* mengalami penurunan setelah penerapan teknik terapi *game*. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis, di mana nilai $t \text{ tabel} < t \text{ hitung} = 1,89 < 17,145$. Dengan membandingkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penerapan teknik *game therapy* efektif dalam mengurangi kecanduan *gadget* siswa di SMP Negeri 3 Mutiara.⁹

Persamaan dari penelitian ini yaitu memiliki titik fokus terhadap kecanduan *gadget* Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dan perbedaan lainnya yaitu tempat penelitian ini dilakukan. di SMP Negeri 3 Mutiara sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.

⁹ Lismayana, "Penerapan Teknik *Game Therapy* untuk Mengurangi Kecanduan *Gadget* Siswa di SMP Negeri 3 Mutiara", (Skripsi: UIN Ar-Raniry, Banda Aceh, 2021), 76.