

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data dan Temuan Penelitian**

##### **a. Profil Kelurahan**

###### **1. Letak Geografis**

Luas Wilayah : 310, 304 m<sup>2</sup>

Batas Wilayah :

- 1) Sebelah Utara : Larangan Badung
- 2) Sebelah Selatan : Jungcangcang
- 3) Sebelah Barat : Nyalabu Laok
- 4) Sebelah Timur : Gladak Anyar

###### **2. Sosial Budaya**

1) Jumlah RT/RW : 37 RT / 9 RW

2) Jumlah Penduduk : 12.204 Jiwa

a) Laki-Laki : 5.991 Jiwa

b) Perempuan : 6.213 Jiwa

3) Jumlah Kepala Keluarga : 4.083

a) Laki-Laki : 3.118

b) Perempuan : 965

4) Potensi

a) The Daun Kelor

b) Tetes Tebu

c) Kerajinan Rebana Dari Kayu Dan Kulit Kambing

d) Aneka Cemilan

- e) Peralatan Rumah Tangga
- 5) Lembaga Pendidikan
  - a) 3 PAUD
  - b) 4 SD
  - c) 4 MI
  - d) 2 SMP
  - e) 2 SMA
  - f) 4 SMK
  - g) 1 MA
- 6) Sarana Ibadah
  - a) 9 Masjid
  - b) 34 Musholla
  - c) 2 Ponpes
  - d) 3 Yayasan

**b. Bagaimana Gambaran Perilaku Anak Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan mengenai gambaran perilaku anak yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan dapat diperoleh informasi sebagai berikut:

**Pertanyaan 1:** Berapa jam anak bermain *gadget*?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari viya yang berumur 11 tahun kelas 5 SD menyampaikan bahwa:

*"Anak saya kalau tidak diingatkan, main gadgetnya bisa berjam-jam, tidak terbatas, kadang diingatkan saja masih tetap main gadget apalagi tidak diingatkan"<sup>1</sup>*

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Kalau anak saya itu, biasanya main gadgetnya tidak tentu, kadang pulang sekolah itu main gadget, kadang kalau malam sebelum tidur itu juga masih main gadget, berapa jam nya itu ga nentu"<sup>2</sup>*

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Biasanya sekali pegang gadget itu bisa 2-3 jam lebih"<sup>3</sup>*

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Farida selaku orang tua dari Difa Yang berumur 7 tahun kelas 1 SD menyampaikan bahwa:

*"Berapa jam nya itu tidak nentu biasanya kalau sudah terlalu lama dan terlihat capek sama ayahnya disuruh berhenti nanti biasanya kalau capek nya sudah hilang main gadget lagi"<sup>4</sup>*

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Saya kurang tau berapa jamnya karena tidak nentu ya kalau misal sudah capek biasanya anak saya berhenti main gadgetnya, kalau misal tidak diingatkan biasanya lama main gadgetnya"<sup>5</sup>*

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Mainnya lama tapi tidak tau berapa jam"<sup>6</sup>*

Adapun pendapat dari ibu Irma selaku orang tua dari Azka yang berumur 10 tahun kelas 4 SD menyampaikan bahwa:

*"Berapa jamnya itu tidak tentu karena anak saya kalau mainnya sudah terlalu lama sama saya suruh berhenti tapi nanti selang beberapa menit main lagi"<sup>7</sup>*

---

<sup>1</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>2</sup> YA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>3</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

<sup>4</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>5</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>6</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>7</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Kalau tidak ditegur, anak saya main gadgetnya bisa berjam-jam kadang sama saya sampai diminta gadgetnya agar berhenti"*<sup>8</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Tidak tau berapa jamnya tapi biasanya lama 2 jam mungkin"*<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut mengenai durasi waktu penggunaan *gadget* pada anak dapat disimpulkan bahwa Anak menggunakan *gadget* dalam rentang waktu yang tidak menentu. Jika tidak diingatkan, anak bisa bermain *gadget* cukup lama dan bisa berjam-jam paling sebentar sekitar 2-3 jam. Anak akan berhenti bermain *gadget* apabila diingatkan dan ditegur oleh orang tua nya namun terkadang jika sudah terlalu fokus dengan *gadget* nya anak tidak mau berhenti main *gadget*.

**Pertanyaan 2:** Apa saja yang anak lihat atau buka dalam *gadget*?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari viya menyampaikan bahwa:

*"Dalam gadget, anak saya biasanya buka Tiktok, YouTube, google. Kalo YouTube biasanya liat cara bikin karya atau tutorial, kalau di Goegle biasanya liat materi mata pelajaran"*<sup>10</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Biasanya yang dilihat itu seperti YouTube, liat Vidio hiburan seperti lucu-lucu,Upin dan Ipin dan sebagainya juga biasanya Kalau missal ada kesulitan dalam pembelajaran Viya cari di Goegle"*<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>9</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

<sup>10</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>11</sup> HY, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

Dan menurut hasil wawancara dengan Viya menyampaikan bahwa:

*"Aku lebih sering buka WhatsApp, YouTube, kalau di YouTube liat pembelajaran, permainan kadang juga main game"<sup>12</sup>*

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Lebih banyak buka YouTube aja kalau sekarang sudah mulai bisa wa, bisa telepon, bisa pesan suara dan lain-lain nya. Kalau di YouTube biasanya liat permainan terus liat Upin Ipin, liat tari tarian, lagu-lagu kalau tari-tarian itu dia itu menirukan tarian itu lagu-lagu seperti shalawat. Difa juga bisa belajar dari situ dari lagu-lagu yang sering didengarkan kemudian ditirukan kadang dapat informasi dari YouTube dan Difa juga bisa buka Goegle kalau ada pelajaran yang tidak ngerti."<sup>13</sup>*

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Yang dilihat cuma YouTube sama Goegle, kalau di YouTube cuma liat film seperti Upin Ipin , terus karena disekolah anak saya itu ikut extra tari biasanya juga yang dilihat tari-tarian, kalau main game itu tidak pernah"<sup>14</sup>*

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Aku suka liat YouTube, liat Upin dan Ipin di YouTube, liat tarian, kadang juga buka Goegle Kalau ada pelajaran yang tidak dimengerti"<sup>15</sup>*

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka yang menyampaikan bahwa:

*"Kalau buka gadget yang sering dilihat itu YouTube, anak saya suka sekali layangan jadi yang dilihat di YouTube itu layangan kadang juga ikan peliharaan"<sup>16</sup>*

<sup>12</sup> VY, Anak, Wawancara Langsung, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

<sup>13</sup> FI, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>14</sup> AR, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>15</sup> ND, Anak, Wawancara Langsung, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>16</sup> IR, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Kalau main gadget biasanya yang sering dibuka itu YouTube berhubung anak saya cowok biasanya di YouTube itu yang dilihat layangan karena anak saya suka sekali sama layangan"*<sup>17</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Liat YouTube biasanya liat cara buat layangan, liat Vidio orang main layangan, kadang buka wa , galeri, Vidio, kadang juga main game"*<sup>18</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa anak lebih sering membuka aplikasi *YouTube* untuk melihat hal-hal yang mereka sukai. Selain *YouTube* anak juga sesekali membuka aplikasi *Goegle* apabila dibutuhkan untuk menunjang pendidikan nya seperti mencari materi pelajaran yang belum mereka mengerti. Anak lebih sering melihat film kartun lewat *gadget* daripada menonton di televisi.

**Pertanyaan 3:** Bagaimana perasaan anak jika tidak ada *gadget*?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari viya menyampaikan bahwa:

*"Satu hari tidak pegang gadget, anak saya merasa bosan dan bingung harus mengerjakan apa"*<sup>19</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Untuk anak zaman sekarang termasuk anak saya, kalau tidak pegang gadget satu hari saja dia merasa gelisah bahkan sampai nangis"*<sup>20</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Kalau ga ada gadget satu hari, aku merasa bingung gatau mau ngerjain apa, mau main sama siapa"*<sup>21</sup>

<sup>17</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>18</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

<sup>19</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>20</sup> HY, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>21</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau dalam satu hari tidak pegang gadget biasanya anak saya bosan terus kadang kalau sudah bosan itu minta diisikan paketan."<sup>22</sup>*

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Biasa anak-anak ngambek sebentar kalau tidak dibolehin main gadget, abis itu nanti kalau suasana hatinya nya sudah baik biasanya tetep diminta gadgetnya, namanya orang tua ya saya kadang tidak tega ya saya kasih tapi dengan syarat kalau misal nanti gadgetnya saya minta harus dikembalikan"<sup>23</sup>*

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Bosan, tidak tau mau melakukan apa kalau ada temennya masih mendingan"<sup>24</sup>*

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau sehari itu tidak pegang gadget biasanya anak nya nyuri-nyuri kesempatan kadang gadget uti nya di ambil kalau saya lengah, jadi kalau tidak ada gadget itu seperti orang kebingungan"<sup>25</sup>*

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Sehari tidak pegang gadget bagi anak saya itu rasanya ada yang kurang, dan kalau misal tidak dibolehin pegang gadget itu anak saya biasanya ngambek pas murung dikamarnya"<sup>26</sup>*

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau misal ga dibolehin main gadget itu aku ngambek, pas kadang juga ga mau makan, murung dikamar"<sup>27</sup>*

---

<sup>22</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>23</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>24</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>25</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>26</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>27</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa apabila anak tidak bermain *gadget* selama satu hari saja anak kebingungan dan tidak tau harus melakukan apa. Selain itu anak akan gelisah, merasa bosan, dan merasa ada yang kurang. Jika anak tidak diperbolehkan main *gadget* anak akan merajuk pada orang tua nya dan mengurung dirinya didalam kamar.

**Pertanyaan 4:** Apakah anak selalu menggunakan waktu luangnya dengan bermain *gadget*?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari Viya menyampaikan bahwa:

*"Iya anak saya selalu mengisi waktu luangnya dengan bermain gadget dan jarang yang mau bermain dengan teman-teman sebayanya"*<sup>28</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Ga tentu kadang kalau tidak ada temennya pasti main gadget kalau ada temennya biasanya main jual jualan, main sepeda, ya kalau temennya bawa gadget ya main gadget juga"*<sup>29</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Tetep main gadget karena jarang ada temen yang mau main kerumah jadi kalau ada waktu lebih memilih main gadget"*<sup>30</sup>

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau misalnya ada waktu luang itu kalau tidak ada temennya ya main gadget tapi kalau ada temennya main sama temennya terus kalau misalnya waktu belajar ya belajar."*<sup>31</sup>

<sup>28</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>29</sup> YA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>30</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (23 Agustus 2023), Jam 16.24 WIB

<sup>31</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau ada waktu luang anak saya itu biasanya main sama sepupunya, ya kalau sepupunya main gadget anak saya juga ikut main gadget jadi pas khusuk sama gadgetnya masing-masing"*<sup>32</sup>

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Kalau tidak ada pr aku biasanya main gadget tapi kalau ada temennya main sama temen"*<sup>33</sup>

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau tidak ada temennya, tidak ada kegiatan, atau tugas sekolah biasanya anak saya tetap main gadget, kadang meskipun hidupin tv kalau ada gadget anak saya fokus sama gadgetnya"*<sup>34</sup>

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Biasanya kalau tidak ada tugas dari sekolah nya untuk mengisi waktu luang itu anak saya main gadget tapi kadang saya ajak main layangan untuk mengalihkan agar anak saya tidak main gadget terus"*<sup>35</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Biasanya kalau ada waktu ya main gadget, kalau tidak main gadget biasanya main layangan"*<sup>36</sup>

Berdasarkan hasil wawancara mengenai hal tersebut dapat disimpulkan bahwa jika ada waktu luang anak akan cenderung bermain *gadget*. Apabila anak memiliki teman bermain anak akan bermain dengan temannya namun jika temannya membawa *gadget* saat bermain anak juga akan bermain *gadget* dan mereka akan fokus pada *gadgetnya* masing-

<sup>32</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>33</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>34</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>35</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>36</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

masing. Meskipun ada media lain seperti televisi anak lebih memilih untuk bermain *gadget*.

Hasil wawancara dengan informan atau responden tersebut diperkuat dengan adanya data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di lokasi penelitian. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan tentang Gambaran perilaku anak yang mengalami kecanduan *gadget* di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan. Sehari-hari, anak secara rutin membuka aplikasi *YouTube*, *WhatsApp*, dan sesekali *Google* di *gadget* mereka. Jika ada kesempatan untuk bermain dengan teman, anak cenderung tetap fokus pada *gadget*, bahkan temannya juga membawa *gadget*. Ketika merasa bosan, terlihat bahwa anak kesulitan menentukan kegiatan alternatif. meskipun ada interaksi dengan teman, anak masih lebih cenderung mengarahkan fokusnya kembali pada *gadget* sebagai sumber hiburan utama. Selain itu, meskipun terlibat dalam kegiatan lain seperti bermain layangan, terdapat kecenderungan anak untuk kembali menggunakan *gadget* setelah merasa lelah. Perlu diperhatikan bahwa kecenderungan anak untuk lebih memilih *gadget* daripada kegiatan alternatif memerlukan perhatian khusus, agar anak dapat mengembangkan keseimbangan yang sehat antara penggunaan *gadget* dan kegiatan lain yang lebih bermanfaat..<sup>37</sup>

Berdasarkan pada hasil data yang diperoleh pada saat wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

---

<sup>37</sup> Observasi, (15-17 September 2023)

- a. Anak menggunakan *gadget* selama 2-3 jam lebih bahkan sampai berjam-jam.
  - b. Dalam *gadget* aplikasi yang sering dibuka yaitu *YouTube* dan *Google*.
  - c. Anak akan merasa gelisah, kebingungan, dan bosan apabila tidak ada *gadget* selama satu hari.
  - d. Anak cenderung menggunakan *gadget* untuk mengisi waktu luangnya.
- c. Bagaimana Peran Orang Tua Untuk Mereduksi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.**

Berdasarkan data hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti mengenai Peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan dapat diperoleh informasi sebagai berikut:

**Pertanyaan 1:** Apa alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari Viya menyampaikan bahwa:

*"Alasannya biar dimanfaatkan untuk belajar, membantu dalam belajar tapi kebanyakan digunakan untuk melihat yang lain"*<sup>38</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Karena sekarang sudah sistem digital semua apalagi untuk menunjang pembelajaran seperti ujian disekolahnya yang diwajibkan pakai gadget jadi mau tidak mau saya harus memberikan fasilitas pada anak saya"*<sup>39</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Biar ga main kejalan dan biar belajar pakai gadget soalnya sama mama ga bole main ke panasnya takut sakit"*<sup>40</sup>

<sup>38</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>39</sup> YA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>40</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Alasannya ngasih Difa gadget karena kan sekarang itu zaman tambah modern selain gadget itu sebagai media untuk hiburan, juga sebagai media untuk belajar, dan informasi. Soalnya kadang ada beberapa informasi yang saya tidak tau, anak saya itu bisa mendapatkannya dari gadget. Juga selain hiburan diluar rumah karena anak itu kalau dirumah selain nonton tv itu kan jenuh sekarang itu kan sudah zamannya anak-anak itu pegang gadget jadi untuk menghindari rasa jenuhnya saya kasih gadget."*<sup>41</sup>

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Alasan saya ngasih anak gadget untuk media hiburan biar tidak bosan kalau misal tidak ada temennya"*<sup>42</sup>

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Biar tidak ketinggalan zaman dan tidak bosan kalau dirumah"*<sup>43</sup>

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Alasannya karena anak saya kan selain main gadget suka sekali main layangan jadi kadang meskipun siang panas hari itu dia main layangan jadi supaya dia ga main keluar saya kasih gadget, juga sekarang zaman semakin modern terutama dalam perkembangan teknologi informasi jadi sebenarnya menurut saya gadget itu penting untuk anak agar bisa mengikuti perkembangan zaman"*<sup>44</sup>

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Saya ngasih anak saya gadget karena tuntutan zaman mengikuti perkembangan teknologi informasi juga biar tidak gaptak (gapak teknologi)"*<sup>45</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau siang hari biasanya supaya tidak main layangan dipanasnya terus supaya tidak ketinggalan zaman"*<sup>46</sup>

<sup>41</sup> FI, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>42</sup> AR, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>43</sup> ND, Anak, Wawancara Langsung, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>44</sup> IR, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>45</sup> RA, Orang Tua Anak, Wawancara Langsung, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa alasan orang tua memberikan anak *gadget* yaitu untuk menunjang pendidikan nya agar *gadget* tersebut bisa digunakan untuk media pembelajaran. Selain itu sebagai tuntutan perkembangan zaman agar anak tidak gaptek. *Gadget* juga dijadikan sebagai media hiburan dan juga anak bisa mendapatkan informasi lewat *gadget*.

**Pertanyaan 2:** Bagaimana cara orang tua untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari viya menyampaikan bahwa:

*"Caranya dikasih batasan waktu, kalau tidak bisa ya gadgetnya terpaksa diambil biasanya kalau diambil itu sekitar 6 jam dengan perjanjian tidak boleh lama-lama main gadgetnya kalau tetap terpaksa diambil lagi"*<sup>47</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Biasanya saya tegur jika sudah main gadgetnya terlalu lama dan kadang saya menyuruh anak saya untuk membuat kreasi apa gitu untuk mengalihkan supaya berhenti main gadget dan hal itu juga bisa menambah kreativitas nya"*<sup>48</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan Viya menyampaikan bahwa:

*"Kadang mama beri batasan waktu buat main gadget tapi kalau mama sama ayah kerja aku bebas main gadgetnya"*<sup>49</sup>

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Salah satu caranya yaitu dengan membatasi waktu bermain gadget anak karena main terlalu lama itu bisa merusak mata dan juga gadget nya aman biar tidak cepat rusak, dan untuk*

---

<sup>46</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

<sup>47</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>48</sup> YA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>49</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

*mengurangi kecanduan gadget biasanya saya tidak isi paketannya kalau sudah tidak diisi paketannya itu sudah diem ga main gadget, terus kadang biasanya saya alasan mau pinjam gadgetnya untuk mengerjakan tugas saya kalau saya sudah bilang kayak gitu biasanya ga dipake gadgetnya."<sup>50</sup>*

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Itu biasanya kalau saya batasi waktu bermain gadgetnya kadang saya suruh main sama adeknya, gadgetnya ditarok dulu dan dia bisa istirahat agar matanya juga tidak panas"<sup>51</sup>*

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Kalau aku main gadget waktunya terlalu lama biasanya mama menegur disuruh berhenti main gadget"<sup>52</sup>*

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Biasanya saya batasi waktu bermain gadgetnya jam sekian harus berhenti main gadget dan kalau waktunya belajar harus belajar, terus juga kalau misal ada orang lain atau teman sebaya nya sama saya suruh tarok gadgetnya ga boleh main gadget"<sup>53</sup>*

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Kalau saya biasanya mengalihkan anak itu ke hal-hal positif yang menunjang kreativitasnya ya salah satunya itu membuat sesuatu seperti layangan saya juga ajarkan anak saya bagaimana memelihara ikan, selain itu jika bermain gadget biasanya saya juga batasi waktunya"<sup>54</sup>*

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Biasanya sama bunda dikasih waktu misalnya boleh main gadget sampai jam 7 gitu jadi nanti jam 7 gadgetnya disuruh tarok"<sup>55</sup>*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak diantaranya

<sup>50</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>51</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>52</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>53</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>54</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>55</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

yaitu dengan memberikan batasan waktu dalam bermain *gadget*. Sebagai orang tua juga perlu mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain *gadget* serta perlu diberikan nasihat mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak. Selain itu orang tua juga bisa mengajak melakukan hal-hal positif untuk mengeksplor kreativitas nya agar tidak selalu bermain *gadget*.

**Pertanyaan 3:** Apakah orang tua memberikan nasihat pada anak mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan?

Menurut data yang diperoleh dari wawancara dengan Ibu Hasanah bahwa:

*"Ngasih tahu kalau menggunakan gadget terlalu lama bahaya juga contohnya bisa terkena radiasi mata, bisa kecanduan terus dengan bermain gadget yang terlalu lama juga bisa bikin capek"*<sup>56</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Ya pastilah sebagai orang tua ya pasti ngasih pengertian mengenai bahaya penggunaan gadget yang berlebihan karena gadget itu memang dibutuhkan tapi bahaya juga"*<sup>57</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Iya mama sama ayah sering memberiku nasihat dan menyuruhku agar tidak bermain gadget terus takut matanya sakit"*<sup>58</sup>

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Sering, ayahnya itu sering ngasih tau mengenai bahaya main gadget yang berlebihan, kadang suka dimarahi juga kalau anak saya main gadget secara terus-menerus dalam waktu yang lama. Juga kadang agar anak saya tidak main gadget terus sama"*

---

<sup>56</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>57</sup> YA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>58</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

*ayahnya dikasih tau gambar-gambar seperti seorang anak yang matanya hitam semua karena main gadget."*<sup>59</sup>

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Sering saya ngasih tau kalau main gadget dalam waktu yang sangat lama itu sangat berbahaya tapi namanya anak-anak ya dikasih tau berhenti tapi tetap nanti main gadget lagi harus diingatkan secara terus-menerus"*<sup>60</sup>

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Iyya, ayah sering memberitahu tentang bahaya gadget kadang juga ngasih tau Vidio anak yang matanya hitam gara-gara main gadget terus"*<sup>61</sup>

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Iya sering saya memberi nasihat tentang bahaya bermain gadget yang berlebihan karena sekarang banyak sekali anak-anak itu sampai lupa waktu kalau sudah bermain gadget"*<sup>62</sup>

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Sering bahkan saya sering memberitahu anak saya Vidio mengenai seorang anak yang matanya hitam karena main gadget terlalu lama"*<sup>63</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Iyya biasanya bunda bilang gadget nya ditarok takut matanya rusak pas disuruh belajar"*<sup>64</sup>

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa orang tua perlu memberikan nasihat mengenai bahaya penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang cukup lama dan terus menerus. Resiko yang bisa ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara

<sup>59</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>60</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>61</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>62</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>63</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>64</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

berlebihan dapat terkena radiasi dan sakit mata. Dan menjelaskan pada anak bahwa *gadget* dan internet menjadi tempat yang berbahaya untuknya apalagi jika anak sudah bisa bermain media sosial.

Hasil wawancara dengan informan atau responden tersebut diperkuat dengan adanya data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di lokasi penelitian. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan tentang Peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan. Orang tua telah mengambil berbagai langkah efektif dalam mereduksi kecanduan *gadget* pada anak-anak yaitu Pertama-tama, orang tua memberikan batasan waktu yang jelas terkait penggunaan *gadget*. Mereka menetapkan waktu yang terbatas untuk anak-anak agar tidak terjebak dalam aktivitas berlebihan. Selain itu, orang tua memberikan izin penggunaan *gadget* hanya setelah anak menyelesaikan tugas sekolah atau kegiatan belajar, menanamkan nilai-nilai prioritas terhadap pendidikan.

Dalam upaya menciptakan keseimbangan yang sehat antara dunia *digital* dan kehidupan nyata, orang tua secara aktif terlibat dengan anak-anak mereka. Bermain bersama menjadi kegiatan rutin yang tidak hanya mengurangi waktu layar tetapi juga mempererat ikatan keluarga. Orang tua juga merencanakan kegiatan di luar rumah, seperti jalan-jalan, untuk mengalihkan perhatian anak dari *gadget*. Pentingnya komunikasi antara orang tua dan anak juga tercermin dalam perjanjian yang dibuat. Dengan menetapkan batas waktu yang telah ditentukan, orang tua memberikan anak tanggung jawab untuk mengatur penggunaan *gadgetnya* sendiri.

Konsekuensi yang disepakati, seperti menghentikan penggunaan *gadget* jika waktu sudah habis, memberikan pemahaman bahwa aturan harus diikuti. Orang tua juga terlibat dalam memberikan pemahaman mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Mereka memberikan nasihat dan bahkan menunjukkan video sebagai ilustrasi konsekuensi yang mungkin terjadi, seperti gangguan kesehatan mata. Pendidikan ini menjadi langkah proaktif untuk membuat anak sadar akan dampak dari perilaku kecanduan *gadget*. Selain itu, orang tua secara konsisten memberikan alternatif untuk menggantikan waktu yang dihabiskan dengan *gadget*.

Mendorong anak untuk melakukan aktivitas kreatif dan memberikan pujian saat melibatkan diri dalam kegiatan tersebut menjadi bagian dari strategi orang tua untuk memotivasi anak mengurangi penggunaan *gadget*. Meski begitu, dalam situasi tertentu, orang tua juga mengambil langkah tegas. Jika perjanjian tidak dipatuhi, mereka tidak ragu untuk meminta *gadget* anak dengan paksa sebagai konsekuensi. Tindakan ini, meskipun keras, bertujuan untuk menegaskan aturan dan memastikan anak memahami batasan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, peran orang tua dalam mereduksi kecanduan *gadget* pada anak melibatkan pendekatan holistik yang melibatkan pembatasan waktu, keterlibatan aktif, komunikasi terbuka, dan edukasi mengenai dampak negatif. Dengan demikian, orang tua dapat membimbing anak-anak mereka menuju kehidupan yang seimbang dan sehat di *era digital*.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Observasi, (15-17 September 2023)

Berdasarkan pada hasil data yang diperoleh pada saat wawancara, observasi, dan dokumentasi, maka diperoleh hasil temuan mengenai peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* bisa dilakukan dengan beberapa cara antara lain: membatasi waktu anak dalam menggunakan *gadget*, menjalin komunikasi dengan memberikan nasihat terkait penggunaan *gadget* yang berlebihan, mengajak anak melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*.

**d. Apa Saja Kendala Orang Tua Dalam Mereduksi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.**

Berdasarkan data hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti mengenai kendala Orang tua dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak dapat diperoleh informasi sebagai berikut:

**Pertanyaan 1:** Apa kendala orang tua dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah, selaku orang tua dari Viya menyampaikan bahwa:

*"Salah satu kendalanya yaitu pekerjaan, jika saya bekerja dan ayahnya bekerja kami tidak bisa mengawasinya juga sebenarnya tergantung dari anak nya sendiri harus punya rasa tanggung jawab dan disiplin"*<sup>66</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Kendalanya karena saya juga kerja, cari nafkah, saya sering berada diluar dan jarang ada dirumah jadi saya tidak bisa sepenuhnya mengawasi anak saya dalam menggunakan gadget"*<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>67</sup> YA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.00 WIB

Dan menurut hasil wawancara dengan Viya menyampaikan bahwa:

*"Kalau ga ada ayah sama mama ga ada yang ngawasi aku main gadget jadi aku bisa main gadget sepuasnya ga ada batasan waktu"*<sup>68</sup>

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Kendalanya yaitu pada Waktu tertentu kalau saya lagi kerja atau ada pekerjaan dirumah itu saya tidak bisa mengawasi, mendampingi anak saya saat bermain gadget."*<sup>69</sup>

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Kendalanya anak saya perlu di ingatkan terus-menerus karena kalau tidak diingatkan kalau kadang khusuk main gadgetnya dia tidak menghiraukan hal-hal yang ada disekitar nya, juga kalau saya dan mama nya sedang bekerja kami tidak bisa mengingatkannya"*<sup>70</sup>

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Kalau ayah sama mama bekerja tidak ada yang ngawasi aku main gadget jadi meskipun mainnya lama tidak ada yang negur"*<sup>71</sup>

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Meski saya sebagai ibu rumah tangga tidak selalu bisa mengawasi anak saya saat bermain gadget karena tugas-tugas rumah tangga yang harus saya lakukan, terkadang meskipun saya melarang anak saya menggunakan gadget, orang tua saya masih meminjamkan gadget milik mereka kepada anak saya dengan alasan agar anak saya bisa tenang dan tidak menangis"*<sup>72</sup>

---

<sup>68</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

<sup>69</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>70</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>71</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>72</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (26 Agustus 2023), Jam 07.13 WIB

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Salah satu kendalanya itu pekerjaan karena saya kerjanya di Surabaya, pulang kerumah juga satu Minggu sekali jadi saya tidak bisa selalu mengawasi anak saya dalam bermain gadget"*<sup>73</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau misal bunda lagi masak atau nyuci dan ayah bekerja aku bisa main gadget sepuasnya tanpa dibatasi waktunya"*<sup>74</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kendala orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak yaitu tuntutan pekerjaan. Ketika bekerja orang tua tidak bisa mengawasi dan mendampingi anak bermain *gadget*. Terlebih lagi, orang tua sering tidak dapat mengawasi dan mendampingi anak saat bermain *gadget* karena mereka memiliki tanggung jawab dan aktivitas lain ketika berada di rumah.

**Pertanyaan 2:** Jika Orang tua memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan *gadget*, bagaimana respon anak?

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Hasanah dan Bapak Yanto, selaku orang tua dari viya menyampaikan bahwa:

*"Respon anak nya kadang tidak mau tapi daripada tidak boleh main gadget selamanya mau tidak mau harus mau karena demi kebaikan dia juga"*<sup>75</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Mau diberi batasan waktu tapi kadang jika sudah sampai pada batas waktunya Tidak berhenti, kalau masih kurang tetap main gadget "*<sup>76</sup>

---

<sup>73</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (29 Agustus 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>74</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (29 Agustus 2023), Jam 05.25 WIB

<sup>75</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>76</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (4 September 2023), Jam 16.24 WIB

Kemudian ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau lagi main khusuk main gadget nya pas disuruh berhenti kadang ga mau tapi kadang juga dia nurut tergantung dari mood nya juga"*<sup>77</sup>

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau saya ngasih batasan waktu kalau anaknya ingat dia berhenti main gadget nya kalau kadang khusuk kadang dia lupa batasan waktunya setelah itu biasa saya tegur baru berhenti main gagdetnya"*<sup>78</sup>

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Kalau disuruh berhenti main gadget kadang berhenti kadang tidak, kalau dipaksa kadang berhenti tapi sambil nangis"*<sup>79</sup>

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Responnya itu kadang marah pas ngambek tapi saya biarkan daripada tidak berhenti main gadgetnya"*<sup>80</sup>

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Responnya itu kalau sudah sampai batasan waktunya anak saya mau berhenti main gadget tapi pas ngambek abis itu ke kamarnya kadang juga merengek tapi saya biarkan karena nanti berhenti sendiri"*<sup>81</sup>

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Kadang kalau sudah sampai waktunya kalau masih asyik aku tetap main kadang sampe dimarahi kalau sudah dimarahi biasanya sama aku dikasih tapi pas ngambek"*<sup>82</sup>

---

<sup>77</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

<sup>78</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>79</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>80</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>81</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>82</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.25 WIB

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa ketika orang tua menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget*, anak cenderung tidak mau berhenti bermain *gadget* meskipun sudah sampai batas waktu yang sudah ditentukan. Terkadang anak akan marah Hingga menangis jika diminta berhenti bermain *gadget*. Namun sebagai orang tua harus tetap tegas pada anak karena demi kebaikan nya sendiri.

**Pertanyaan 3:** Bagaimana respon anak ketika diberi nasihat oleh orang tua mengenai bahaya penggunaan *gadget* yang berlebihan?

Menurut data yang diperoleh dari wawancara dengan Ibu Hasanah bahwa:

*"Kalau saya memberikan nasihat didengarkan tapi kadang hanya sekedar didengarkan main gadgetnya kadang tetap dalam jangka waktu yang lama apalagi kalau saya sedang bekerja"*<sup>83</sup>

Bapak Yanto selaku orang tua dari Viya juga berpendapat bahwa:

*"Ya cuma mendengar kan sih, nasihat saya diterima baik atau tidak yang penting saya sudah sudah memberitahu bagaimana dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan"*<sup>84</sup>

Dan menurut hasil wawancara dengan viya menyampaikan bahwa:

*"Kalau dikasih nasihat mendengarkan tapi tetap main gadget"*<sup>85</sup>

Kemudian Ibu Farida selaku orang tua dari Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau dikasih nasihat biasanya pas berhenti main gadgetnya tapi kadang suka ngambek terkadang kalau diliatin gambar-gambar anak yang matanya hitam karena main gadget itu biasanya anak saya takut bahkan sampai nangis."*<sup>86</sup>

---

<sup>83</sup> HS, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (23 Agustus 2023), Jam 16.49 WIB

<sup>84</sup> HY, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (23 Agustus 2023), Jam 16.00 WIB

<sup>85</sup> VY, Anak, *Wawancara Langsung*, (23 Agustus 2023), Jam 16.24 WIB

<sup>86</sup> FI, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 19.10 WIB

Selain itu Bapak Arief selaku orang tua Difa menyampaikan bahwa:

*"Kalau saya mengingatkan atau saya tegur biasanya anak saya itu diam dan mendengarkan tapi ya nama nya anak-anak hanya didengarkan saja kalau main gadgetnya tetap kadang suka lupa waktu"<sup>87</sup>*

Dan menurut pendapat Difa sendiri :

*"Mendengarkan, tapi tetap main gadget"<sup>88</sup>*

Adapun pendapat dari Ibu Irma selaku orang tua dari Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau saya memberikan nasihat ya didengarkan tapi kadang hanya sekedar didengarkan tidak dimasukkan ke hati"<sup>89</sup>*

Bapak Rahman selaku orang tua dari Azka juga menyampaikan bahwa:

*"Kadang kalau saya nasihati mendengarkan tapi kalau misal saya ngasih tau anak saya lewat Vidio atau gambar mengenai bahaya penggunaan gadget yang berlebihan itu anak saya tidak percaya dan bilang bahwa itu hoax"<sup>90</sup>*

Dan menurut pendapat Azka menyampaikan bahwa:

*"Kalau dinasihati didengarkan tapi kadang kalau di kasih liat Vidio yang pas matanya hitam aku tidak percaya"<sup>91</sup>*

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika orang tua memberikan nasihat mengenai bahaya penggunaan *gadget*, anak diam dan mendengarkan namun anak perlu diingatkan secara terus-menerus karena terkadang anak hanya mendengarkan saja tidak dijalankan. Apabila anak sudah bermain *gadget* anak akan lupa waktu meskipun sudah diberikan nasihat.

---

<sup>87</sup> AR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.32 WIB

<sup>88</sup> ND, Anak, *Wawancara Langsung*, (5 September 2023), Jam 18.53 WIB

<sup>89</sup> IR, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 07.13 WIB

<sup>90</sup> RA, Orang Tua Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05.58 WIB

<sup>91</sup> AZ, Anak, *Wawancara Langsung*, (6 September 2023), Jam 05,25 WIB

Hasil wawancara dengan informan atau responden tersebut diperkuat dengan adanya data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti di lokasi penelitian. Peneliti melakukan observasi atau pengamatan tentang kendala orang tua dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Dalam mengamati perilaku seorang anak terhadap penggunaan gadget, terlihat pola tertentu yang menarik perhatian. Anak tersebut tampaknya sangat tertarik dan engrossed saat bermain gadget, terlepas dari kondisi sekitarnya. Ketika tidak ada orang tua di sekitar atau sedang sibuk bekerja, anak tampak memanfaatkan kesempatan tersebut untuk bermain *gadget* sepuasnya. Bahkan, ketika sudah diingatkan satu kali, anak tampaknya tidak mengindahkan peringatan tersebut. Barulah ketika diingatkan beberapa kali dan sampai pada tingkat marah dari orang tua, anak bersedia berhenti.

Penting untuk dicatat bahwa, meskipun anak tampak mendengarkan nasihat orang tua, namun ketika sedang terfokus pada *gadget*, mereka cenderung tidak terpengaruh oleh nasihat tersebut. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa ketika anak tengah asyik bermain *gadget*, kesadaran terhadap nasihat atau peringatan orang tua tampaknya menjadi terbatas. Perilaku anak tampak semakin mencolok ketika tidak ada orang tua di sekitarnya. Anak tampaknya memanfaatkan kesempatan tersebut untuk bermain *gadget* tanpa hambatan. Bahkan ketika sudah sampai pada batas waktu yang telah ditentukan, anak tidak menunjukkan kecenderungan untuk berhenti. Jika orang tua berusaha memaksa untuk

menghentikannya, anak menunjukkan reaksi negatif berupa kemarahan, merajuk, dan bahkan mengurung diri dalam kamarnya.

Selain itu, ketika orang tua berusaha memberikan informasi melalui video tentang bahaya penggunaan *gadget*, anak nampaknya tidak percaya. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa anak mungkin kurang menyadari risiko yang terkait dengan penggunaan *gadget* atau mungkin memiliki persepsi yang berbeda terhadap informasi tersebut. Hal ini menunjukkan pentingnya komunikasi terbuka dan pemahaman bersama antara orang tua dan anak mengenai dampak negatif penggunaan *gadget*, serta perlunya pendekatan yang lebih efektif untuk mengelola waktu dan perilaku penggunaan *gadget* anak..<sup>92</sup>

Berdasarkan pada hasil data yang diperoleh pada saat wawancara, observasi, dan dokumentasi didapat, maka diperoleh hasil temuan sebagai berikut:

- a. Kendala orang tua dalam mereduksi kecanduan *gadget* pada anak yaitu tuntutan pekerjaan dimana rata-rata orang tua ayah maupun ibu sama-sama bekerja walaupun tidak bekerja jika sedang ada dirumah biasanya orang tua mempunyai pekerjaan rumah yang tidak bisa ditinggalkan.
- b. Selain tuntutan pekerjaan kendala orang tua dalam mereduksi *gadget* pada anak ketika anak diberi batasan waktu anak terkadang tidak mau, marah, hingga sampai nangis jika sudah sampai pada batasan waktu yang sudah ditentukan.

---

<sup>92</sup> Observasi, (15-17 September 2023)

- c. Kerja sama yang kurang antara orang tua dan keluarga lain terjadi ketika orang tua berupaya mengurangi penggunaan *gadget* pada anak, tetapi anggota keluarga lain, seperti nenek dan kakek, tetap memberi kesempatan untuk meminjamkan *gadget* milik mereka kepada anak.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan diatas, maka akan dibahas mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan di Kelurahan Bugih Pamekasan melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi mengenai “Peran Orang Tua Untuk Mereduksi Kecanduan *Gadget* Pada Anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan”. Berikut merupakan uraian pembahasan mengenai temuan yang sudah didapatkan dilapangan berdasarkan fokus penelitian sebagai berikut:

### **1. Gambaran Perilaku Anak Yang Mengalami Kecanduan *Gadget* Di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan**

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi semakin cepat, dan salah satu buktinya adalah munculnya sebuah perangkat kecil yang dikenal sebagai "*gadget*". *Gadget* adalah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus sebagai salah satu ciri perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Kebanyakan orang lebih sering dan senang menggunakan *gadget* karena desainnya yang sederhana, praktis, dan mudah dibawa ke mana-mana. Selain itu, *gadget* juga memungkinkan untuk berkomunikasi dari jarak jauh.<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup> Ai Farida, dkk, “Optimasi *Gadget* Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak”, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol.1, No.8, (Januari ,2021) : 1703.

*Gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan dan membantu manusia menjalankan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Pada awalnya *gadget* hanya digunakan sebagai alat komunikasi namun seiring dengan perkembangan zaman, *gadget* menjadi teknologi canggih yang memiliki banyak fitur serta aplikasi yang dapat diakses dengan mudah oleh setiap penggunanya. Saat ini *gadget* tidak menjadi benda asing untuk orang-orang yang tinggal di perkotaan dan di pedesaan yang digunakan di setiap kalangan mulai dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak sudah dengan mudah menggunakan *gadget*.

Pada umumnya saat ini *gadget* tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa yang umurnya mulai dari 22 tahun ke atas ataupun para remaja yang berumur 12 hingga 21 tahun, tetapi banyak juga yang dimiliki oleh anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* oleh anak-anak menjadi hal yang lumrah. Saat ini, *gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang beragam sehingga anak-anak terhibur saat menggunakannya. Aplikasi yang terdapat dalam *gadget* memberikan kemudahan bagi anak-anak untuk mengoperasikannya, baik secara *online* maupun *offline*. Hal ini membuat anak-anak merasa lebih leluasa dan bebas untuk mencari serta mendapatkan informasi, meskipun tidak selalu terjamin kebenarannya. Kemunculan dari berbagai fitur dan aplikasi tersebut menjadikan anak merasa nyaman, dan senang sehingga hal ini menyebabkan anak menggunakan *gadget* lebih lama dan mengakibatkan kecanduan dalam menggunakan *gadget*.

Kecanduan *gadget* merupakan kondisi dimana seseorang kehilangan kendali atas apa yang mereka lakukan karena keinginan atau minat yang kuat dan menghabiskan banyak waktu didepan *gadget*. Menurut Setiaputri yang dikutip oleh Dewi Kadar Manik, beberapa tanda atau gejala anak yang mengalami kecanduan *gadget* antara lain:

- a. Terlalu asyik bermain *gadget* sehingga melupakan waktu.
- b. Tampak gelisah saat tidak dapat menggunakan *gadget*.
- c. Seiring berjalannya waktu durasi penggunaan *gadget* semakin meningkat.
- d. Sulit mengurangi atau berhenti menggunakan *gadget*.
- e. Hilangnya minat terhadap dunia luar.
- f. Terus menggunakan *gadget* meskipun mengetahui konsekuensi negatifnya.
- g. Berbohong kepada orang tua tentang durasi penggunaan *gadget*.
- h. Menggunakan *gadget* untuk mengalihkan perasaan.<sup>94</sup>

Dengan adanya perkembangan zaman anak-anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan cenderung bermain *gadget* didalam rumah daripada bermain dengan teman sebayanya. Jika pada zaman dahulu, media bermain anak-anak seperti dari robot, boneka, dan peralatan memasak, sekarang mereka cenderung lebih suka bermain dengan *gadget* yang menyediakan berbagai aplikasi di dalamnya. Anak bisa menggunakan *gadget* selama berjam-jam jika tidak ada pengawasan dari orang tua. Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* dapat mengalami

---

<sup>94</sup> 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), 222.

dampak negatif. Mereka mungkin akan menunjukkan perilaku emosional yang tidak stabil dan cenderung memberontak karena merasa tidak nyaman saat tidak menggunakan *gadget*, serta kehilangan minat untuk beraktivitas sehari-hari. Mereka bahkan kesulitan makan karena terlalu fokus menggunakan *gadgetnya*. Yang lebih memprihatinkan lagi adalah jika mereka tidak lagi peduli terhadap orang disekitarnya, seperti orang yang lebih tua.

Anak merasa mudah bosan, jenuh, gelisah dan merasa kebingungan jika tidak bermain *gadget* selama satu hari saja sehingga anak ingin selalu menggunakan *gadget* dengan berbagai aplikasi yang menarik didalamnya. Aplikasi yang sering anak buka yaitu *youtobe* dan *goegle*, mereka cenderung lebih senang melihat video/film di *youtuobe* daripada di televisi sedangkan *goegle* mereka gunakan sebagai media pembelajaran. Anak lebih sering mengisi waktu luangnya dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya meskipun sebenarnya memiliki kesempatan untuk bermain dengan teman sebayanya namun jika teman bermainnya juga membawa *gadget* mereka akan fokus terhadap *gadgetnya* masing-masing.

## **2. Peran Orang Tua Untuk Mereduksi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.**

Keluarga merupakan unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari orang tua dan anak-anak. Orang tua merupakan bagian penting dari keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan pernikahan yang sah. Orang tua memiliki tanggung jawab untuk

mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya agar dapat mencapai tahapan tertentu yang membantu mereka siap menghadapi kehidupan bermasyarakat.<sup>95</sup>

Orang tua merupakan guru atau pendidik pertama bagi anaknya. Orang tua memiliki peran penting dalam setiap aktivitas anaknya baik dalam menjaga, memahami, dan mengambil sikap terhadap anaknya. Peran orang tua mencakup perilaku yang terkait dengan kedudukan mereka dalam keluarga, dimana mereka bertindak sebagai pengasuh, pembimbing, dan pendidik bagi anak-anak. Setiap anggota keluarga memiliki peran individu yang didasarkan pada harapan dan pola perilaku dari anggota keluarga, kelompok, dan masyarakat.<sup>96</sup> Setiap orang tua tentu menginginkan anak-anak mereka tumbuh menjadi individu yang berbakti kepada orang tua dan masyarakat. Oleh karena itu, orang tua perlu mempersiapkan dan memberikan bekal yang memadai agar anak-anak dapat menghadapi tantangan hidup di masa depan. Pengawasan dari orang tua diperlukan agar anak-anak tidak menyimpang dan melanggar aturan yang berlaku.

Dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* tidak hanya berdampak pada perilaku orang dewasa namun saat ini anak-anak juga terkena dampaknya. Bermain *gadget* merupakan hal yang menyenangkan bagi anak karena didalam *gadget* tersedia aplikasi dan fitur yang menarik.

---

<sup>95</sup> Try Susanti, dkk, "Peran Komunikasi Orang Tua dalam Penanganan Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Konseling* , Vol. 4, No.4 (2022).

<sup>96</sup> Muhammad Ghazi Ar Rais dan Agus Aprianti, Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah (Studi Kasus di Kelurahan Babakan Sari Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung), *e-Proceeding of Management*, Vol.8, No.1, (Februari 2021).

Namun terkadang jika anak sudah asik dengan *gadget* nya, mereka akan lupa waktu, lupa makan, bahkan lupa dengan tugas sekolahnya. Hal tersebut merupakan beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* hingga menyebabkan anak mengalami kecanduan. Oleh sebab itu Orang tua mempunyai peran penting dalam mengawasi anak ketika bermain *gadget*.

Orang tua di Kelurahan Bugih Pamekasan memberikan fasilitas *gadget* pada anaknya dengan berbagai macam alasan karena tentunya para orang tua akan selalu mempersiapkan dan memberikan sarana dan prasarana yang terbaik bagi anaknya. Berikut beberapa alasan orang tua di Kelurahan Bugih Pamekasan memberikan *gadget* pada anaknya:

a. Sebagai media untuk belajar

Dari beberapa pernyataan informan dapat diketahui bahwa alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak agar digunakan untuk belajar. Namun kenyataannya anak banyak menggunakan *gadget* untuk hal yang lain. Dengan adanya *gadget* anak bisa mengakses informasi-informasi dengan mudah karena tidak selamanya orang tua bisa memberikan informasi terbaru kepada anak. Namun dalam hal ini juga perlu adanya pengawasan dari orang tua karena anak masih belum bisa menyaring informasi yang mereka dapatkan mengingat banyaknya informasi hoax yang beredar. Selain untuk mendapatkan informasi, dalam *gadget* terdapat aplikasi yang menarik salah satunya yaitu *youtobe*. Dalam aplikasi *youtobe* terdapat banyak sekali video-video yang bisa mengedukasi dan mendidik anak agar tetap belajar. Disini

orang tua perlu memberikan pengawasan khusus dengan cara memilihkan video yang memang layak untuk ditonton anak agar sesuai dengan masa perkembangannya.

b. Sebagai media hiburan

Orang tua pasti memiliki cara tersendiri untuk membuat anaknya senang salah satunya dengan maengizinkan anak bermain *gadget*. Ketika dirumah anak akan mudah merasa jenuh dan bosan apabila sedang tidak ada teman untuk bermain. Oleh sebab itu untuk mengatasi rasa bosannya orang tua mengizinkan anak untuk bermain *gadget*. agar anak juga tidak merasa kesepian walaupun hanya berdiam diri dirumah.

c. Mempermudah komunikasi

Alasan selanjutnya yaitu untuk mempermudah komunikasi. Orang tua seringkali tidak berada dirumah karena keperluan pekerjaan, sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk mengamati aktivitas anaknya. Oleh sebab itu orang tua memberikan *gadget* pada anak agar tetap berkomunikasi dengan anaknya. Selain untuk berkomunikasi dengan orang tua nya, anak bisa berkomunikasi dengan guru maupun temannya melalui *gadget* karena tak jarang apabila ada informasi penting dari sekolah guru bisa menyampaikannya melauai *gadget*.

d. Mengikuti perkembangan zaman

Pada era globalisasi saat ini tekhnologi dan informasi berkembang sangat pesat. Alasan orang tua memberikan *gadget* pada anak karena tuntutan zaman yang semakin modern. Oleh sebab itu agar

anak dapat mengikuti perkembangan zaman maka orang tua memberikan anak *gadget* agar tidak *gaptek*. Perkembangan *gadget* yang semakin pesat dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak, dengan menggunakan *gadget* itulah membuat mereka tertarik dan bersemangat, karena *gadget* dilengkapi dengan suara, warna, dan gambar berbagai tampilan gambar menarik perhatian anak sehingga tidak bosan untuk menggunakannya.

Kemajuan teknologi merupakan salah satu dampak dari perkembangan globalisasi dan modernisasi. Dengan perkembangan yang terus berlangsung, teknologi cenderung berkembang dengan cepat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membimbing anak-anak mereka mengenai dampak-dampak yang mungkin timbul dari kemajuan teknologi yang pesat tersebut. Pemberian *gadget* oleh orang tua diharapkan dapat dimanfaatkan anak-anak sebaik mungkin, dan digunakan untuk kegiatan yang bermanfaat dan positif. Namun kenyatannya anak masih memerlukan bimbingan dari orang tua dalam menggunakan *gadget* karena terkadang jika anak sudah bermain *gadget* mereka akan lupa waktu, lupa makan, lupa belajar bahkan enggan untuk melakukan kegiatan-kegiatan lainnya hingga anak mengalami sebuah kecanduan terhadap *gadget*.

Anak-anak bisa mengalami kecanduan *gadget* karena melebihi batas waktu penggunaannya. Perhatian terhadap hal ini sangat penting, dan orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi serta mengontrol penggunaan *gadget* pada anak-anak. *Gadget* memiliki manfaat yang besar jika digunakan dengan bijak. Namun, hal tersebut berbeda ketika *gadget*

digunakan oleh anak-anak usia sekolah dasar dalam jangka waktu yang lama. Penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang lebih banyak daripada manfaatnya. Karena alasan tersebut, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti menemukan bahwa peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti membatasi durasi waktu yang mereka habiskan untuk menggunakan *gadget*, menjalin komunikasi, Mengajak anak melakukan kegiatan positif, dan Melatih tanggung jawab anak dalam menggunakan *gadget*.

a. Memberi batasan waktu

Memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan *gadget* merupakan salah satu strategi yang dilakukan oleh orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak agar anak tidak selalu bergantung pada *gadgetnya*. Oleh karena itu. Lambat laun anak akan melupakan kebiasaan bermain *gadget* meskipun tidak melupakan sepenuhnya, anak masih dapat mengurangi sedikit penggunaannya. Peran orang tua dalam membatasi waktu penggunaan *gadget* bertujuan untuk mereduksi atau mengurangi kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Jika anak mampu mengikuti aturan pembatasan waktu yang diberikan oleh orang tua maka bukan hanya terhindar dari dampak negatif *gadget*, namun anak juga akan lebih produktif melakukan hal-hal positif lainnya untuk mengisi waktu luangnya. Orang tua

memberikan batasan waktu menggunakan *gadget* pada anak dengan diberikan jatah waktu berapa menit atau berapa jam dalam satu hari.

b. Menjalinkan komunikasi

Seorang anak masih belum sepenuhnya paham mengenai apa yang mereka inginkan oleh sebab itu membangun sebuah komunikasi yang baik perlu dilakukan oleh orang tua untuk memberikan pemahaman kepada anak. Orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan *gadget* dengan harapan anak dapat memanfaatkannya dengan baik. Melalui komunikasi orang tua dapat memberikan edukasi dalam menggunakan *gadget* yang baik dan benar. Orang tua juga dapat memberikan pembinaan pada anak berupa nasihat mengenai dampak-dampak negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. Ketika hubungan komunikasi antara orang tua dan anak terjalin dengan baik, anak akan merasa lebih nyaman untuk berkomunikasi dengan orang tua. Hal ini akan memudahkan anak untuk selalu mendengarkan dan mengikuti perintah yang diberikan oleh orang tua, termasuk dalam hal penggunaan *gadget*.

c. Mengajak anak melakukan kegiatan positif

Masa paling menyenangkan yaitu masa kanak-kanak, dimana pada masa ini mereka memiliki kesempatan bermain, bercanda, dan belajar dengan siapa saja. Lingkungan terdekat bagi seorang anak adalah keluarga. Dalam konteks ini, peran orang tua sangatlah penting, karena mereka harus memahami lingkungan di sekitar anak agar anak mampu berinteraksi dengan baik. Jika anak terbiasa menghabiskan

waktunya di dalam rumah dengan bermain *gadget*, maka orang tua perlu pandai dalam menyusun berbagai kegiatan lain untuk anak. Kegiatan yang bersifat positif dapat mendorong anak untuk menjadi lebih aktif dan bergerak, sambil belajar dari lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, orang tua dapat membantu anak melakukan kegiatan yang positif untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak seperti mengajak anak bermain diluar rumah, membuat sesuatu yang menunjang kreativitasnya, bermain dengan menggunakan media tradisional, dan kegiatan positif lainnya. Melalui beberapa kegiatan tersebut, memang tidak sepenuhnya menghilangkan kecanduan *gadget* pada anak, namun hal ini dapat membantu mengurangi kecanduan *gadget* karena fokus anak akan teralihkan pada kegiatan positif lainnya yang tidak melibatkan *gadget*.

d. Melatih tanggung jawab

Orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan *gadget*, dan oleh karena itu, anak juga perlu bertanggung jawab atas penggunaannya. Orang tua perlu membimbing anak agar mereka dapat bertanggung jawab dan disiplin dalam mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan terkait penggunaan *gadget*. Salah satu contoh tanggung jawab yang diajarkan oleh orang tua kepada anak adalah membuat komitmen terkait penggunaan *gadget*. Orang tua harus konsisten dan tegas dalam menegakkan aturan, misalnya, jika waktu penggunaan *gadget* telah habis, anak harus berhenti menggunakan *gadget*, tanpa terkecuali. Selain itu orang

tua memperbolehkan anak bermain *gadget* apabila anak sudah belajar atau sudah mengerjakan tugas sekolahnya apabila anak belum belajar dan mengerjakan tugas maka orang tua tidak memberikan izin anak untuk bermain *gadget*. Tanggung jawab dalam menggunakan *gadget* diberikan oleh orang tua agar anak tidak seenaknya dalam menggunakan *gadget* hal ini juga melatih anak untuk lebih disiplin dan dapat mereduksi kecanduan *gadget* pada anak.

### **3. Kendala Orang Tua Dalam Mereduksi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan.**

Kecanduan *gadget* pada anak merupakan masalah yang semakin umum di era digital saat ini. Orang tua sering menghadapi berbagai kendala dalam upaya mereka untuk mereduksi kecanduan tersebut. Beberapa kendala yang mungkin dihadapi oleh orang tua dalam usaha mereka mereduksi kecanduan *gadget* pada anak antara lain:

*Pertama*, Tuntutan pekerjaan merupakan kendala yang sering dihadapi oleh orang tua dalam upaya mereka untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak-anak. Perhatian merupakan salah satu kebutuhan yang harus diberikan orang tua pada anak. Sebagian orang tua di Kelurahan Bugih Kecamatan Pamekasan berkarir dan memiliki pekerjaan diluar rumah baik Ayah maupun Ibu. Sedangkan untuk ibu yang hanya menjadi ibu rumah tangga terkadang juga sibuk dengan pekerjaan rumah. Keterbatasan waktu dan energi yang diakibatkan oleh tuntutan pekerjaan dapat mempersulit pengawasan dan pengaturan penggunaan *gadget* oleh orang tua. Hal ini dapat mengakibatkan anak-anak memiliki akses yang

lebih bebas terhadap *gadget* tanpa pengawasan yang memadai, yang pada akhirnya dapat memperkuat kecenderungan mereka terhadap penggunaan *gadget* yang berlebihan. Orang tua yang sibuk dengan pekerjaan juga mungkin mengalami kesulitan dalam menyediakan waktu yang cukup untuk berinteraksi dengan anak-anak. Sehingga, penting bagi orang tua untuk mencoba mengatur waktu yang tepat antara pekerjaan dan kehidupan keluarga guna memastikan penggunaan *gadget* yang baik bagi anak-anak mereka. Dengan memberikan waktu yang berkualitas dan perhatian yang memadai kepada anak-anak, orang tua dapat membantu mengurangi kecanduan *gadget* dan memastikan perkembangan yang sehat bagi mereka.

*Kedua*, adanya perlawanan dan penolakan anak. Anak-anak dapat menunjukkan sikap perlawanan dan penolakan ketika dihadapkan pada pembatasan penggunaan *gadget*. Mereka mungkin merasa frustrasi atau tidak senang ketika dipisahkan dari *gadget* mereka. Ketika anak diberi batasan waktu atau ketika tidak diperbolehkan bermain *gadget* anak akan merajuk sampai menangis. Mereka mungkin mencoba untuk menegosiasikan batasan atau bahkan mengabaikannya sepenuhnya. Serta ketika orang tua memberikan nasihat kepada anak terkadang anak hanya mendengarkan saja tidak menghiraukan nasihat yang diberikan orang tua.

*Ketiga*, Kurangnya kerjasama antara orang tua dan anggota keluarga lain, seperti kakek dan neneknya atau saudara yang lain hal ini dapat menjadi kendala serius dalam peran orang tua untuk mereduksi kecanduan *gadget* pada anak. Jika sebagian anggota keluarga atau

lingkungan sekitar tidak mendukung pembatasan penggunaan *gadget*, anak mungkin merasa terbebani oleh tekanan sosial. Mereka mungkin merasa sulit untuk mematuhi aturan yang diberlakukan oleh orang tua jika lingkungan sekitar mereka tidak mengikuti aturan yang sama. Serta ketika anggota keluarga lain secara aktif menggunakan *gadget* secara berlebihan di depan anak, anak mungkin meniru perilaku tersebut dan menggunakan *gadget* tanpa pengawasan atau batasan yang tepat. Ini dapat memperburuk kecanduan *gadget* yang sudah ada atau menstimulasi kebiasaan yang tidak sehat pada anak.