PERANAN ORANGTUA DALAM MENGATASI PERILAKU ADIKSI *GADGET* PADA REMAJA DI DUSUN I DESA SIMANGUMBAN JAE KECAMATAN SIMANGUMBAN KABUPATEN TAPANULI UTARA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam

Oleh

SRI AGUSTINA BAGARIANG
NIM. 20 302 00055

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

PERANAN ORANGTUA DALAM MENGATASI PERILAKU ADIKSI *GADGET* PADA REMAJA DI DUSUN I DESA SIMANGUMBAN JAE KECAMATAN SIMANGUMBAN KABUPATEN TAPANULI UTARA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam

Oleh

SRI AGUSTINA BAGARIANG
NIM. 20 302 00055

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMADADDARY
PADANG SIDIMPUAN
2024

PERANAN ORANGTUA DALAM MENGATASI PERILAKU ADIKSI *GADGET* PADA REMAJA DI DUSUN 1 DESA SIMANGUMBAN JAE KECAMATAN SIMANGUMBAN KABUPATEN TAPANULI UTARA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam

Oleh

SRI AGUSTINA BAGARIANG
NIM. 20 302 00055

Pembimbing I

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Pembimbing II

Dr. Riem Malini Pane, M.Pd
NIP. 198703012015032003

PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jalan T.Rizal Nurdin Km.4,5 SihitangPadangsidimpuan22733
Telepon (0634)22080 Faximile (0634)24022

Hal : Skripsi
a.n. **Sri Agustina Bagariang**
Lampiran : 6 (Enam) Examplar

Padangsidimpuan, 29 Oktober 2024
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addry
Padangsidimpuan
di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Sri Agustina Bagariang** yang berjudul: **"Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara",** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

PEMBIMBING I

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

PEMBIMBING II

Dr. Riem Malini Pane, M.Pd
NIP. 198703012015032003

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	**: Sri Agustina Bagariang**
NIM	**: 2030200055**
Program Studi	**: Bimbingan Konscling Islam**
Fak/Prodi	**: Dakwah dan Ilmu Komunikasi/BKI**
Judul Skripsi	**: Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.Pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 29 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan,

Sri Agustina Bagariang
NIM. 2030200055

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **Sri Agustina Bagariang**
NIM : **2030200055**
Prodi : **Bimbingan Konseling Islam**
Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**
Jenis Karya : **Skripsi**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan,menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Hak Bebas Royalti Noneksklusif *(Non-Exclusive) Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah saya yang berjudul "**Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara".** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan),dengan Hak Bebas Royalti noneksklusif ini UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan
Pada Tanggal 29 Oktober 2024
Saya yang menyatakan,

Sri Agustina Bagariang
NIM. 2030200055

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Agustina Bagariang
Tempat/Tgl Lahir : Hutapadang, 31 Agustus 2002
NIM : 2030200055
Fakultas/Prodi : FDIK/BKI

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqasyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidimpuan: 29 Oktober 2024
Pembuat Pernyataan,

Sri Agustina Bagariang
NIM.2030200055

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: 139/Un.28/F.4c/PP.00.9/07/2024

Judul Skripsi	**: Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara**
Nama	**: Sri Agustina Bagariang**
NIM	**: 2030200055**
Program Studi	**: Bimbingan Konseling Islam**

Telah dapat diterima untuk memenuhi
Syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidimpuan, 11 November 2024
Dekan,

Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP. 197403192000032001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : **Sri Agustina Bagariang**
NIM : **2030200055**
Program Studi : **Bimbingan Konseling Islam**
Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**
Judul Skripsi : **Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara**

Ketua

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Sekretaris

Dr. Riem Malini Pane, M.Pd
NIP. 198703012015032003

Anggota

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Dr. Riem Malini Pane, M.Pd I
NIP. 198703012015032003

Dr. Fauzi Rizal, S.Ag., M.A
NIP. 197306021999021003

Chanra, S,Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : **Padangsidimpuan**
Hari/Tanggal : **Selasa, 29 Oktober 2024**
Pukul : **09.00 WIB s/d Selesai**
Hasil/Nilai : **Lulus / 81,75 (A)**
Indeks Prestasi Kumulatif : **3,33**
Predikat : **Sangat Memuaskan**

ABSTRAK

Nama : Sri Agustina Bagariang
NIM : 20 302 00055
Judul Skripsi : Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara

Penelitian ini mengenai peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara, mayoritas berada pada tahap usia remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun dan remaja madya (*middle adolescent*) berumur 15-18 tahun yang berperilaku adiksi *gadget*. Remaja yang dikatakan kecanduan *gadget* apabila menggunakan *gadget* 7-12 jam sehari, penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga mengakibatkan remaja ini sangat kecanduan menggunakan *gadget* disini peranan orangtua sangat di harapkan agar remaja tersebut bisa diarahkan menggunakan *gadget* seperlunya saja, orangtua memiliki peranan penting dalam memberikan pendidikan dan perlindungan terhadap anak remaja dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget*, agar dapat dianalisa solusi untuk mengatasi permasalahan perilaku adiksi *gadget* pada remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja, peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif. Dengan informan penelitian 10 orangtua dan sebagai sumber data sekunder 10 remaja, 2 orang tetangga, 3 teman sebaya dan Kepala Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yang menggunakan observasi non partisipan, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Hasil penelitian didapatkan bahwa bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja adalah mencuri uang orangtua, sering mengurung diri dikamar, sering merasa cemas apabila tidak menggunakan *gadget*, berbohong mengenai waktu penggunaan *gadget*, sering emosi, remaja yang adiksi *gadget* ada 10 orang dimana ada yang kecanduan *gadget Game Online* 5 orang, TikTok 3 orang dan Novel *Online* 2 orang. Peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja adalah mengatur batas waktu, memberi pemahaman tentang penggunaan *gadget*, memberi contoh dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua sendiri, mendorong melakukan aktivitas lain, mengawasi konten yang di lihat dan yang di ikuti anak dan membangun hubungan manusia yang sehat di luar dunia maya. Dari hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan bagaimana peranan orangtua terhadap remaja, peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja bahwa sebagian besar orangtua yang mengambil langkah membatasi pergaulan anak dengan cara yang berbeda-beda, walau kurang maksimal karena orangtua yang kurang maksimal dalam menjalankan peranan terhadap remaja yang adiksi *gadget* karena kurang pengetahuan orangtua tentang *gadget*, kurang komunikasi antara orangtua dan remaja yang dikarenakan kesibukan bekerja atau aktivitas lain, kurang aturan dan batasan yang tegas, dan tekanan sosial dan lingkungan.

Kata Kunci*: *Orangtua, Adiksi Gadget, Remaja.

ABSTRACT

Name : **Sri Agustina Bagariang**
Reg Number : **20 302 00055**

Thesis Title : ***The Role of Parents in Overcoming Gadget Addiction Behavior in Adolescents in Hamlet I, Simangumban Jae Village, Simangumban District, North Tapanuli Regency***

This research is about the role of parents in overcoming gadget addiction behavior among teenagers in Hamlet I, Simangumban Jae Village, Simangumban District, North Tapanuli Regency, the majority are in the early adolescent stage aged 12-15 years and middle adolescents aged 15- 18 year old who is addicted to gadgets. Adolescents are said to be addicted to gadgets if they use gadgets 7-12 hours a day, excessive use of gadgets results in these teenagers being very addicted to using gadgets. Here the role of parents is highly expected so that these teenagers can be directed to use gadgets only as needed, parents have an important role in providing education and protection for teenagers in overcoming gadget addiction behavior, so that solutions can be analyzed to overcome the problem of gadget addiction behavior in teenagers. The aim of this research is to determine the form of gadget addiction behavior in teenagers, the role of parents in overcoming gadget addiction behavior in teenagers in Hamlet I, Simangumban Jae Village, Simangumban District, North Tapanuli Regency. This type of research is qualitative research using descriptive methods. With research informants 10 parents and as secondary data sources 10 teenagers, 2 neighbors, 3 peers and the Head of Simangumban Jae Village, Simangumban District, North Tapanuli Regency. Data collection techniques were carried out by observation using non-participant observation, structured interviews and documentation. The research results showed that the forms of gadget addiction behavior in teenagers are stealing parents' money, often locking themselves in their rooms, often feeling anxious if they don't use gadgets, lying about when they use gadgets, often getting emotional, there are 10 teenagers who are addicted to gadgets, of which there are 10 people who are addicted to gaming gadgets. Online 5 people, TikTok 3 people and Novel Online 2 people. The role of parents in overcoming gadget addiction behavior in teenagers is to set time limits, provide understanding about gadget use, set an example by limiting parents' own gadget use, encourage other activities, monitor the content that children see and follow and build healthy human relationships. outside cyberspace. From the results of this research, it can be concluded that the role of parents towards teenagers, the role of parents in overcoming gadget addiction behavior in teenagers, is that most parents take steps to limit their children's social interactions in different ways, although they are less than optimal because parents are less than optimal in carrying out their role towards teenagers. Teenagers are addicted to gadgets because parents lack knowledge about gadgets, lack of communication between parents and teenagers due to busy work or other activities, lack of firm rules and boundaries, and social and environmental pressure.

Keywords: Parents, Gadget Addiction, Teenagers.

ملخص البحث

الاسم **:سري أوغستينا باغاريانغ**

رقم التسجيل **:٢٠٣٠٢٠٠٠٥٥**

عنوان البحث **:دور الوالدين في التغلب على سلوك إدمان *الأدوات* لدى المراهقين في قرية سيمانغومبان جاي في قرية سيمانغومبان جاي في مقاطعة سيمانغومبان الفرعية، محافظة شمال تابانولي**

تدور هذه الدراسة حول دور الآباء والأمهات في التغلب على سلوك إدمان الأدوات *الذكية* لدى المراهقين في قرية دوسون آي سيمانجومبان جاي، مقاطعة سيمانجومبان الفرعية، محافظة شمال تابانولي، الغالبية في المرحلة العمرية*المبكرة للمراهقين*)*المراهقينالأوائل* (الذين تتراوح أعمارهم بين ١٢-١٥ سنة*والمراهقين المتوسطين*)*المراهقين المتوسطين* (الذين تتراوح أعمارهم بين ١٥-١٨ سنة الذين يتصرفون إدمان *الأدوات الذكية* .المراهقون الذين يقال أنهم مدمنون على *الأدوات* الذكية إذا كانوا يستخدمون *الأدوات الذكية* من ٧-١٢ ساعة في اليوم، والاستخدام المفرط *للأدوات* الذكية التي تؤدي إلى إدمان هؤلاء المراهقين على استخدام *الأدوات* الذكية وهنا يتوقع دور الوالدين بشكل كبير جداً حتى يمكن توجيه هؤلاء المراهقين لاستخدام *الأدوات الذكية* حسب الحاجة، وللوالدين دور مهم في توفير التعليم والحماية للمراهقين في التغلب على سلوك إدمان الأدوات الذكية، بحيث يمكن تحليل الحلول للتغلب على مشكلة سلوك إدمان *الأدوات الذكية* لدى المراهقين. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد شكل سلوك إدمان الأدوات *الذكية* لدى المراهقين، ودور الوالدين في التغلب على سلوك إدمان الأدوات *الذكية* لدى المراهقين في قرية دوسون آي سيمانجومبان جاي، مقاطعة سيمانجومبان الفرعية، محافظة شمال تابانولي. هذا النوع من البحث هو بحث نوعي باستخدام الأساليب الوصفية. مع مخبري البحث ١٠ من أولياء الأمور وكمصادر بيانات ثانوية ١٠ مراهقين و٢ من الجيران و٣ من الأقران ورئيس قرية سيمانجومبان جاي في قرية سيمانجومبان الفرعية في مقاطعة سيمانجومبان الفرعية في محافظة شمال تابانولي. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات عن طريق الملاحظة باستخدام الملاحظة غير التفاعلية والمقابلات المنظمة والتوثيق. أظهرت النتائج أن أشكال سلوك إدمان *الأدوات الذكية* لدى المراهقين هي سرقة أموال الوالدين، وغالبًا ما يحبس المراهقون أنفسهم في الغرفة، وغالبًا ما يشعرون بالقلق إذا لم يستخدموا *الأدوات* الذكية، والكذب بشأن وقت استخدام *الأدوات* الذكية، وغالبًا ما يصبحون عاطفيين، والمراهقون الذين يعانون من إدمان *الأدوات الذكية* هم ١٠ أشخاص حيث يوجد ٥ أشخاص مدمنون على *أدوات الألعاب عبر* الإنترنت، و٣ أشخاص على تيك توك وشخصان على الرواية *عبر الإنترنت* .يتمثل دور الآباء والأمهات في التغلب على سلوك إدمان *الأدوات* لدى المراهقين في وضع حدود زمنية لاستخدام الأدوات، وتوفير فهم لاستخدام *الأدوات*، وتقديم مثال يحتذى به من خلال الحد من استخدام الآباء والأمهات *للأدوات* الإلكترونية، وتشجيع الأنشطة الأخرى، ومراقبة المحتوى الذي يراه الأطفال ويتابعونه، وبناء علاقات إنسانية صحية خارج العالم الافتراضي. من نتائج هذه الدراسة، يمكن استنتاج أن دور الوالدين تجاه المراهقين، ودور الوالدين في التغلب على سلوك إدمان *الأدوات* لدى المراهقين هو أن معظم الآباء يتخذون خطوات للحد من ارتباط أبنائهم بالأجهزة بطرق مختلفة، وإن كان ذلك أقل من الأمثل لأن الآباء أقل من الأمثل في القيام بدورهم تجاه المراهقين الذين يعانون من إدمان *الأدوات* بسبب نقص معرفة الوالدين *بالأدوات*، ونقص التواصل بين الوالدين والمراهقين بسبب الانشغال بالعمل أو الأنشطة الأخرى، وعدم وجود قواعد وحدود صارمة، والضغوط الاجتماعية والبيئية .

الكلمات المفتاحية :الآباء والأمهات، إدمان الأدوات، المراهقون.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan waktu dan Kesehatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun umatnya dari alam kegelapan hingga alam terang benderang pada saat ini. Skripsi ini berjudul **"Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara"**, ditulis untuk melengkapi tugas dan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan dan Konseling Islam, di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary PadangSidimpuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang M.Ag; Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag; Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Anhar, M.A dan Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan dan

Kerjasama Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag dan seluruh civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Ibu Dr. Magdalena, M.Ag; Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A; Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
3. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi.
4. Dosen Pembimbing I Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi; dan dosen Pembimbing II Ibu Dr. Riem Malini Pane, M.Pd; yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan semangat kepada penulis dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
5. Kasubag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Bapak Mukti Ali, S.Ag; beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi.
6. Penasehat Akademik Penulis, Bapak Dr. Mohd Rafiq, S.Ag., M.A; Yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingannya selama perkuliahan.

7. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S,S., M.Hum; yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
9. Berjuta-juta ungkapan terimakasih yang paling Istimewa kepada panutanku Ayahanda (Arianto Bagariang), Ibunda (Sulastri Aritonang) yang telah mengasuh, mendidik, membimbing serta memberikan motivasi, wejangannya serta berkontribusi kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi. Terkhusus untuk Almarhumah Ibunda tercinta (Rita Warni Aritonang) selaku orangtua saya yang sudah meninggal dunia ketika saya berusia 6 tahun, terima kasih telah menjadi orangtua yang sangat luar biasa di sisa umur terakhirnya, terimakasih untuk semua kasih sayang, cinta, pengorbanan, perjuangan dan pembelajaran hidup bagi semua. Hanya doa yang bisa saya berikan kepada Almarhumah Ibunda tercinta.
10. Ungkapan terimakasih teruntuk adikku tersayang yaitu Sopia Rahmawati Bagariang, Marpel Doa Rahmat Bagariang dan Rido Repandi Bagariang yang telah mendukung dan menyemangati, serta berkontribusi kepada penulis untuk menyelesaikan Pendidikan sampai saat ini.

11. Ungkapan terima kasih kepada Nenek tersayang yang bernama Masdelima Ritonga, Masito Gultom dan kepada Uwak, Uda, Bou, Tante, Tulang, Nantulang, Nanguda dan persepupuan ku. Yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Ungkapan terimakasih kepada sahabat-sahabat yang terkait dalam penulisan skripsi ini terutama kepada rekan seperjuangan di Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Angkatan 2020 yang telah memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Ungkapan terimakasih juga kepada diri saya sendiri yang selalu semangat dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis. AMIN YAA ROBBAL ‘ALAMIN.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri penulis. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidimpuan, Oktober 2024
Penulis

Sri Agustina Bagariang
Nim.2030200055

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PENYUSUNAN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DOKUMEN

BARITA ACARA MUNAQASYAH

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH

LEMBAR PENGESAHAN DEKAN

ABTRAK

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Masalah 6
C. Batasan Istilah 6
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 9
G. Sistematika Pembahasan 10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori 12
1. Orangtua 12
a. Pengertian Orangtua 12
b. Pola Asuh 13
c. Kewajiban Orangtua 13
d. Fungsi Orangtua 16
2. Adiksi *Gadget* 18
a. Definisi Adiksi *Gadget* 18
b. Manfaat *Gadget* 20

c. Kerugian Pemakaian *Gadget* 21
d. Indikator Adiksi *Gadget* 23
3. Remaja 23
a. Defenisi Remaja 23
b. Tugas Perkembangan Remaja 24
c. Ciri-Ciri (Termasuk Usia, Perilaku, Kebiasaan) 25
d. Jenis-Jenis Remaja 28
B. Penelitian Terdahulu..... 29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian..... 33
B. Jenis Penelitian..... 33
C. Informan penelitian 34
D. Sumber Data 35
E. Teknik Pengumpulan Data 36
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data 39
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data 40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 42
1. Letak Geografis Desa Hutapadang Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara..... 42
2. Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin 42
3. Keadaan Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan..... 43
4. Keadaan Penduduk Berdasarkan Agama..... 44
5. Keadaan Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian 45
6. Sarana Dan Prasarana Desa Hutapadang..... 46
B. Deskripsi Data Penelitian 47
C. Pengolahan dan Analisis Data 48
1. Bentuk Perilaku *Gadget* Pada Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara 48
a. Mencuri Uang Orangtua 51
b. Sering Mengurung Diri 53
c. Sering Merasa Cemas Apabila Tidak Menggunakan *Gadget* 57
d. Berbohong Mengenai Waktu Penggunaan *Gadget* 60
e. Sering Emosi..... 63
2. Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara..... 66
a. Mengatur Batas Waktu 67
b. Orangtua Memberi Pemahaman Tentang Penggunaan *Gadget*... 71
c. Memberi Contoh Dengan Membatasi Penggunaan *Gadget* Orangtua Sendiri..... 76
d. Mendorong Melakukan Aktivitas Lain..... 79
e. Mengawasi Konten Yang Di Lihat Dan Yang Di Ikuti Anak..... 81

f. Membangun Hubungan Manusia Yang Sehat Di Luar Dunia Maya 83
D. Pembahasan Hasil Penelitian 87
E. Keterbatasan Penelitian 90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 91
B. Implikasi Hasil Penelitian 91
C. Saran 92

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin 42
Tabel 2 Keadaan Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan 43
Tabel 3 Keadaan Penduduk Berdasarkan Agama 44
Tabel 4 Keadaan Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian 44
Tabel 5 Sarana dan Prasarana Dusun I Desa Simangumban Jae 45
Tabel 6 Data Orangtua Remaja Yang Adiksi *Gadget* 46
Tabel 7 Bentuk Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara 48
Tabel 8 Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara 66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern saat ini teknologi dan informasi telah sangat pesat dan semakin canggih. Kemajuan teknologi dan informasi tersebut di tandai dengan munculnya suatu alat salah satunya yaitu *gadget* yang dapat memudahkan aktivitas manusia misalnya dalam mencari informasi dengan cepat. Teknologi dan informasi di dunia sangatlah berkembang dan sangat maju dizaman sekarang, Perkembangan *gadget* di dunia telah sampai pada tahap iPhone dan yang paling canggih sekali yaitu AI (*Artificial Intelligence*) adalah kecerdasan buatan. Tidak hanya diluar negeri tetepi di Indonesia juga tidak ketinggalan tentang teknologi yang ada, Tersebarnya *gadget* sampai ke Indonesia, yang dimana tidak mengenal batas usia, gender laki-laki maupun perempuan, bahkan yang berpenghasilan ekonomi ke bawah juga bisa mempunyai *gadget*.[1]

Gadget adalah objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdik melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. Perbedaan bentuk *gadget* dengan teknologi lainnya adalah unsur kebaruan yang berukuran lebih kecil.[2] Manfaat *gadget* adalah dapat memudahkan penggunanya dalam berinteraksi serta berkomunikasi, pencarian berita,

[1] Dewi Kadar Manik, Siti Istiningsi, "Peranan Orangtua dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak di Masa Pandemi Covid 19". *Jurnal Remaja Pendidikan Dasar,* Vol. 2 No. 3 (2022), hlm 220.

[2] Eka Sari Setianingsih, *GADGET "PISAU BERMATA DUA" Jurnal Bagi Anak,* Vol. 1 No. 1 (2019), SENDIKA, 398.

perantara untuk bersosialisasi dalam dunia maya hingga pemanfaatannya pada dunia pendidikan. Menggunakan *gadget* juga ada kerugiannya yaitu: penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, dan perkembangan kognitif terhambat.[3]

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Andrew Przybylski, dalam artikel yang menyatakan durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini remaja tidak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja. Remaja dinyatakan adiksi apabila menggunakan *gadget* secara berlebihan sekitar 7-12 jam sehari, yang menimbulkan kurangnya jam tidur, pola makan yang tidak teratur, dan melakukan segala cara supaya *gadget* ini bisa di gunakan seperti mencuri supaya bisa beli paket internet dan *top up*.[4]

Penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa mengakibatkan adiksi terhadap semua kalangan baik itu dewasa, dan anak-anak. Adiksi *gadget* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kecanduan atau ketergantungan seseorang terhadap penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop, dan sejenisnya.[5] Kecanduan ini dapat mempengaruhi

---

[3] Mutiara Mirah Yunita, Teguh Lesmana, "Mengenal Bahaya Adiksi *Gadget* Dan Cara Mengatasinya", *dalam jurnal pengabdian dan kewirausahaan,* Vol. 5, No. 02 (2019), hlm 70.

[4] Monica Carolina, "Perilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan FoMo", *dalam Jurnal Riset Komunikasi,* Vol 6, No. 8 (2023), hlm 76.

[5]Widiawati, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak"*. (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014). hlm. 106.

berbagai aspek kehidupan seseorang, termasuk hubungan sosial, pekerjaan, dan kesehatan mental.[6] Adiksi *gadget* juga sangat mempengaruhi perilaku anak baik itu yang bersifat positif dan negatif.[7]

Kecanduan *gadget* yang paling parah terjadi pada anak-anak dan remaja karena mereka lebih cenderung mengikuti kata hatinya, tidak bisa mengatur waktu saat menggunakannya, kurang pengawasan orangtua, kurang memahami resiko, rentan terhadap pengaruh luar. Sedangkan pada orang dewasa mereka lebih bisa mengatur cara pakai dan waktu memakai *gadget*. jika orangtua mengalami kecanduan tersebut masih bisa berubah asalkan mempunyai kemauan untuk berubah, tetapi bagi anak dan remaja tidak bisa secara mandiri butuh bantuan orang dewasa terutama orangtua.[8]

Ketika orangtua mendidik anaknya untuk tidak kecanduan, tekniknya harus berbeda terutama ketika berhadapan dengan anak yang berusia remaja, lebih parah ke anak-anak karena remaja masih bisa di ajak berdiskusi dan berlogika karena remaja adalah labil dan mudah emosi.[9] Setiap orangtua memiliki cara mendidik anak, atau yang lebih di kenal dengan istilah pola asuh. Pola asuh adalah cara/model orangtua mengarahkan, mendukung, dan membimbing perkembangan anak-anak dalam berbagai hal, yang memiliki akibat dan potensi

---

[6] Franciscus Adi Prasetyo,dkk, *BUKU AJAR METODE INTERVENSI Pekerjaan Sosial Dengan Kelompok*, (jawabarat: Zifatama Jawara, 2023), hlm. 172.

[7] Suci Fauzana, Dkk, "Hubungan Perilaku Negatif Siswa Dengan Prestasi Belajar PKN Kelas VIII di SMP 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban " *Jurnal Edukasi*, Vol 01, N0. 01, Juni 2021, hlm.30.

[8] Inayah Istiqomah , "Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung", *skrips*i, universitas islam negeri (uin) Raden Intan Lampung, 2019), hlm. 7.

[9] Adelina, "Peran Orangtua Dalam Mengatasi Remaja Yang Kecanduan Berbelanja *Online*", *Skripsi*, (UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2022), hlm. 8.

tertentu di masa depannya kelak begitu juga dengan para orangtua yang ada di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara, peneliti melakukan observasi awal kepada orangtua yang memiliki anak remaja dan yang mempunyai *gadget*. Remaja belum bisa sendiri untuk mengatasi adiksi, tapi harus ada peranan orangtua.

Berdasarkan observasi awal peneliti di lapangan bahwa, ada 10 remaja (putra maupun putri) yang sedang menempuh pendidikan SMP, SMA/SMK. Di setiap kegiatan yang mereka lakukan, tidak lepas dari *gadget* di tangan mereka, baik di rumah, sekolah, dan tempat bermain (nongkrong). "Remaja yang terdiri dari 10 orang ini menggunakan *gadget* untuk membuka aplikasi, terdiri dari ada 5 orang remaja kecanduan main *game online* (*Free Fire, Mobile Legends*), 3 orang kecanduan tiktok, dan 2 orang kecanduan membaca novel *online*."

Adiksi *gadget* pada para remaja ini menimbulkan perilaku kriminalitas seperti mencuri uang orangtua untuk membeli paket, berjudi untuk mendapatkan uang supaya bisa membeli paket, bahkan *top up diamon*, dan saat musim buah (durian, langsat dan pisang) akan remaja curi. para remaja ini melakukan segala macam cara supaya mendapatkan uang, contohnya saat musim durian remaja akan pergi ke kebun orang yang bahkan remaja tidak mengetahu milik siapa yang dimana mau mereka hanya buah duriannya saja, waktu yang mereka lakukan saat melancarkan aksinya yaitu jam 11.00-02.00 WIB menjelang subuh.

Sudah kewajiban orangtua untuk menafkahi dan mendidik anak akan tetapi di Dusun I Desa Simangumban Jae orangtua sudah memberikan anak bekerja dengan cara membantu mereka bekerja di ladang atau pekerjaan sehari-hari dan

orangtua akan memberi upah/imbalan untuk anak, namun menurut anak itu sangat sedikit sehingga mereka melakukan segala cara untuk bisa mendapatkan yang lebih dari pada yang biasa diterima.[10]

> Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Mariati menyatakan bahwa: "Anak saya yang bernama Jupri selalu meminta uang kepada saya, uang itu digunakan membeli paket internet, saya memberikan uang sebanyak Rp.100.000, setau saya uang sebanyak itu sudah bisa digunakan 1 mingguan bahkan 1 bulan pun cukup karena itu yang *unlimited,* tetapi anak saya selalu beralasan aplikasi yang di gunakan boros sehingga harus mengisi sekali seminggu," sehingga meminta uang paket internet perminggunya Rp.50.000 bahkan lebih dengan alasan yang sama, dan jika uang itu tidak diberikan jupri akan mencuri, dan bahkan mengancam tidak akan sekolah. Karena perbuatannya itu ayah Jupri juga mengambil peran didalamnya yang dimana ayah akan menasehati, memarahi dan mengancam. Dan saat jupri dinasihati ayahnya pasti Jupri akan pergi ke kamar dan setelah itu akan pergi dari rumahnya dengan *gadget* yang akan dibawahnya dan pulang larut malam dan tidak jarang pula dia tidur di rumah teman. Setiap kejadian atau masalah yang ada di rumah ini pasti itu ulah anak saya Jupri tetapi dia tidak pernah ambil pusing Jupri akan mengulang kesalahan yang sama di hari berikutya.[11]

Orangtua memiliki peranan penting dalam mendidik anak, di jaman saat ini, kewajiban orangtua adalah salah satunya mendidik anak terutama yang berusia remaja, agar tidak mengalami adiksi *gadget.* Jika sudah diketahui bagaimana peranan orangtua terhadap perilaku adiksi remaja, maka bisa di analisa solusi untuk mengatasi permasalahan perilaku adiksi pada remaja.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang "**PERANAN ORANG TUA DALAM MENGATASI PERILAKU ADIKSI *GADGET* PADA REMAJA DI DUSUN I DESA SIMANGUMBAN JAE KECAMATAN SIMANGUMBAN KABUPATEN TAPANULI UTARA**".

---

[10] Hasil *Observasi* Di Desa Hutapadang , tanggal 18 November 2023, jam 15:10 Wib.

[11] Hasil Wawancara Dengan Ibu Mariati Orangtua Remaja di Desa Hutapadang, Sabtu 25 November 2023, pukul 16.00 Wib.

B. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah "peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara".

C. Batasan Istilah

Mengantisipasi terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul proposal ini perlu adanya penegasan istilah. Adapun penegasannya adalah:

1. Orangtua dalam Kamus Besar Bahasa Indonesi (KBBI) adalah ayah dan ibu kandung. Menurut Neor Aly, yang dikutip oleh Wahidi yaitu orangtua adalah orang dewasa yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayah.[12] Dalam penelitian ini, orangtua yang dimaksud adalah ayah dan ibu kandung yang tinggal dilokasi dalam penelitian ini adalah dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.
2. Adiksi *Gadget* adalah salah satu gangguan kejiwaan yang ditandai dengan keasyikan yang berlebihan atau tidak terkontrol dalam mengakses internet yang menyebabkan gangguan atau distres. Adiksi *gadget* merupakan suatu kondisi dimana individu merasa bahwa dunia maya dilayar handphone lebih menarik dari pada kehidupan nyata sehari-hari yang dijalaninya.[13]

---

[12] Wahidi, *Peranan Orangtua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar.* Vol. 3, No. April 2019, hlm. 233.

[13] Rudy Gunawan, "Adiksi Media Sosial dan *Gadget* bagi Pengguna Internet di Indonesia", *dalam Jurnal Ilmu-Ilmu Teknik/Teknologi, Sosial dan Ekonomi,*volume 14, No.1, April 2021, hlm. 3

Adiksi *gadget* terdiri dari dua kata yaitu adiksi dan *gadget*:

a. Adiksi

Adiksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap sesuatu hal. Adiksi adalah sebuah kecanduan atau kondisi ketika seseorang tidak mampu berhenti menggunakan suatu hal atau melakukan perilaku tertentu meskipun hal tersebut bisa berdampak buruk pada kondisi fisik maupun psikologis.[14] Adiksi merupakan suatu kondisi ketergantungan fisik dan mental terhadap hal-hal yang menimbulkan pengaruh dan perubahan perilaku bagi orang yang mengalaminya.

Adiksi yang dimaksud peneliti merupakan kondisi seseorang yang dimana merasakan ketergantungan berlebihan terhadap suatu hal yang digemari pada berbagai kesempatan yang akibat kurangnya pengawasan terhadap perilaku tersebut.

b. *Gadget*

Gadget dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah alat elektronik dengan fungsi praktis. *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus dan merujuk pada suatu alat atau

[14] Hafizah Anggraini, "Gambaran Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Perilaku Adiksi (Rokok Dan Napza) Di SMAN 11 Medan", *dalam Jurnal Penelitian,* Volume 15, No.30, Juni 30, hlm. 5.

instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.[15]

Gadget yang dimaksud peneliti disini merupakan alat elektronik untuk memudahkan berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh (handphone). Bukan hanya itu peneliti disini juga mengartikan *gadget* sebagai alat yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.

3. Remaja menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah muda atau mulai dewasa. Tahap umur setelah masa kanak-kanak yang ditandai dengan pertumbuhan cepat yang terjadi pada tubuh luar dan dalam.[16] Remaja dalam arti luas jauh lebih besar jangkauannya dari ada masa puber itu sendiri, remaja dalam arti *adolescence* berasal dari kata latin yang bertumbuh ke arah kematangan. kematangan disini tidak hanya berarti kematangan fisik, tetapi terutama kematangan sosial-psikologis.[17] Adapun remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja awal dan remaja usia madya/menengah, dengan rentan usia 13-18 tahun yang berjumlah 10 remaja yang berperilaku adiksi *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

---

[15] Puji Asmaul Chisna,"Media Komunikasi Sosial Keagamaan" *Jurnal Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak*, Vol.17.No 2, November (2017). hlm. 318.

[16] *Arti kata remaja – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Onlina.* Diakses pada tanggal 14 Januari 2024, Pada Pukul 13:54 Wib.

[17] Amita Diananda, "Psikologi Remaja dan Permasalahannya"*Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam,* Vol 1, No 1, (2018). hlm. 116.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara?
2. Bagaimana peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.
2. Untuk mengetahui peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoretis
   a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran ilmiah yang dapat menambah pengetahuan dalam bidang ilmu dan bimbingan konseling serta pengetahuan tentang bimbingan islam.

2. Manfaat Praktis

   a. Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang peranan orangtua dalam mengatasi sikap adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam pembahasan dalam penelitian yang berjudul "Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara". Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah:

a. BAB I Pendahuluan, Latar Belakang Masalah, Fokus Masalah, Batasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Sistematika Pembahasan.
b. BAB II Merupakan tinjauan pustaka dari penelitian, yang terdiri dari: pertama, tinjauan teori yang memiliki sub-sub pembahasan itu Orangtua, Adiksi Gadget, Remaja, dan Penelitian Terdahulu.
c. BAB III Metodologi Penelitian, menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh penelitian berisi waktu dan lokasi penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data, teknik pengolahan dan analisis data.
d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, tentang gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, pengolahan dan analisis data, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian

e. BAB V Penutup, dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Orangtua

a. Pengertian Orangtua

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian orangtua adalah ayah dan ibu kandung.[18] Menurut Neor Aly, yang dikutip oleh Wahidi orangtua adalah orang dewasa yang memikul tanggung jawab pendidikan, Sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupannya berada di tengah-tengah ibu dan ayahnya. Dari orangtua anak mulai mengenai pendidikannya.[19]

Orangtua memiliki kedudukan dan tanggung jawab yang sangat besar terhadap anaknya, karena orangtua mempunyai tanggung jawab memberi nafkah, pendidikan, mengasuh, serta memelihara anaknya untuk mempersiapkan dan mewujudkan kebahagiaan hidup anak di masa depan. Atau dengan kata lain bahwa orangtua umumnya merasa bertanggung jawab atas segalanya dari kelangsungan hidup anak-anaknya, karena tidak diragukan lagi bahwa tanggung jawab pendidikan secara mendasar terpikul pada orangtua.[20]

---

[18] *Arti kata orangtua – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Onlina.* Diakses pada tanggal 1 November 2024, Pada Pukul 13:54 Wib.

[19] Wahidi, *Peranan Orangtua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar.* vol. 3, No. April 2019, hlm. 233.

[20] Wahidi, *Peranan Orangtua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*... hlm. 234.

b. Pola Asuh

Pola asuh adalah cara orangtua mengarahkan, mendukung, dan membimbing perkembangan anak-anak mereka dalam berbagai hal, yang memiliki akibat dan potensi tertentu di masa depannya kelak.[21]

Ada beberapa pola asuh yang diterapkan orangtua kepada anaknya, yaitu;

1) Otoriter, yaitu orangtua yang mengatur sepenuhnya keadaan anaknya
2) Demokratis, yaitu adanya kerjasama saling bertukar pikiran antara anak dan orang tua.
3) Permisif, yaitu orangtua yang membolehkan keinginan anaknya, tidak pernah tersirat adanya kekhawatiran terhadap akibat apa yang akan diterima oleh anak dan orangtuanya
4) Moderat, yaitu ada kalanya orangtua harus otoriter untuk hal yang darurat, dan ada saatnya berlaku demokratis.

c. Kewajiban Orangtua

Kewajiban orangtua terhadap anak yang pertama adalah mendidik anak-anaknya dengan baik, pendidikan untuk anak merupakan hal yang paling penting dan paling utama yang harus diberikan kepada anak, seorang anak harus mendapatkan pendidikan yang baik, terlebih pendidikan mengenal agama dan akhlak-akhlak yang baik dan benar sesuai tuntutan dalam agama Islam.

[21] Hamdani Hamid, Beni Ahmad Saebani, *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, (Bandung : CV. Pustaka Setia, 2013). hlm. 176.

Ada beberapa kewajiban orangtua terhadap anaknya:

1) Menasehati anak

Seorang ayah harus menasehati anak-anak dengan bahasa yang lembut jangan sampai marah dan emosi, seorang ayah tidak boleh pergi ke tempat tidur sebelum tenang melihat keadaan anaknya. Seorang ayah harus duduk bersama anak-anaknya dan memberi tahu apa saja yang bermanfaat untuk masa depan anak.

2) Membatasi pergaulan

Orangtua harus memperhatikan pergaulan anaknya dan membatasi teman-temannya serta mengajarkan kepada anak pekerjaan yang bisa dilakukan sebagai sumber hidupnya di masa yang akan datang.

3) Mengarahkan anak

Seorang ayah harus selalu mengingatkan dan mengarahkan anak agar selalu bertingkah laku positif, fokus pada pencarian yang halal saja. Dan seorang ibu juga bertanggung jawab untuk mengarahkan anak-anak pada tingkah laku yang baik dan menasehati agar tidak terjerumus ke jalan yang salah. Kedua orangtua yaitu ibu dan ayah juga bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan anak.

Kewajiban yang lain bagi orangtua kepada anak adalah dengan memberikan rezeki dan nafkah yang halal akan membuat anak tumbuh dengan baik, anak akan terlindungi dari dosa dan kehidupannya lebih dimudahkan oleh Allah SWT. Untuk itu wajib kiranya orangtua

mengusahakan untuk memberi rezeki yang halal dan memberikan kepada anaknya. Orangtua harus mengawal anaknya dari masa kecil, maka juga jadi kewajiban orangtua untuk memberikan nama yang bagus kepada anak-anak mereka, memberikan tempat tinggal yang layak.

Dalam UUD 145 pasal 45 menyatakan kewajiban orangtua yaitu:

1) Kedua orangtua wajib memelihara dan mendidik anak-anak sebaik mungkin.
2) Kewajiban orangtua yang dimaksud dalam ayat (1) Pasal ini berlaku sampai anak itu kawin atau dapat berdiri sendiri, kewajiban ini berlaku meskipun perkawinan antara kedua orangtua terputus.

Dalam Al-Quran Allah SWT, juga menjelaskan tentang kewajiban memelihara dan memberikan kasih sayang terhadap anak dalam rumah tangga, sehingga kasih sayang perlu dijaga agar keharmonisan keluarga tetap terjaga dengan baik. Berikut firman Allah SWT, dalam At-tahrim (66) 6:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا قُوْٓا اَنْفُسَكُمْ وَاَهْلِيْكُمْ نَارًا وَّقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلٰۤىِٕكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَّا يَعْصُوْنَ اللّٰهَ مَآ اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ ٦

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. (At-tahrim [66] 6).[22]

[22] QS. At-Tahrim (66): 6

Adapun tafsiran Tafsir Al-Muyassar/Kementerian Agama Saudi Arabia Adalah Wahai orang-orang yang membenarkan Allah dan RasulNya serta melaksanakan Syariatnya, lindungilah diri kalian dengan melaksanakan apa yang Allah perintahkan kepada kalian dan meninggalkan apa yang Allah larang dari kalian, serta lindungilah keluarga kalian dengan apa yang dengannya kalian melindungi diri kalian dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Yang menyiksa penghuninya adalah para malaikat yang kuat dan keras dalam perlakuan mereka. Mereka tidak menyelisihi perintah Allah, sebaliknya mereka senantiasa melaksanakan apa yang diperintahkan kepada mereka.[23]

d. Fungsi Orangtua

Fungsi orangtua sesungguhnya adalah menjadi fasilitator dan pembentuk kepribadian anak. Orangtua yang seharusnya paling mengenal anakn karena mampu melakukan antisipasi secara akurat atas masalah anak. Selain itu, sudah seharusnya pula orangtua mampu memberi umpan-balik yang paling diperlukan oleh anak, agar proses pembentukan kepribadian mereka berlangsung secara optimal.[24]

Proses tersebut tidak mungkin berjalan tanpa adanya komunikasi antara orangtua dan anak. Agar proses perkembangan kepribadian

[23] Https://Tafsirweb.Com/11010-Surat-At-Tahrim-Ayat-6.Html Diakses Pada 23 februari 2024 Pada Pukul 21.32wib.

[24] Yusron Aminulah, *Mindset Pembelajaran 10 Langkah Mendidik Siswa secara Kreatif dan Humanis*, (Yogyakata: Nuansa Cendekia, 2023), hlm. 117.

berlangsung secara optimal, tidak hanya anak yang harus mendengarkan orangtua, tetapi orangtua juga harus mendengarkan anak.

Fungsi orangtua dalam mengatasi penggunaan *gadget* pada anak sangatlah penting untuk memastikan bahwa anak menggunakan teknologi secara sehat dan produktif. Beberapa fungsi orangtua dalam hal ini meliputi:

1) Mengatur Batasan Waktu: Orangtua dapat menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* agar anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar android/Hp.
2) Memberikan Edukasi: Orangtua dapat memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*.
3) Menjadi Contoh: Orangtua harus menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* mereka sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi.
4) Mendorong Aktivitas Alternatif: Orangtua dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*, seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lainnya.
5) Mengawasi Konten Yang Di Lihat Dan Yang Di Ikuti Anak: Orangtua harus mengawasi konten yang dikonsumsi oleh anak di *gadget* mereka, memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga.

6) Membangun Koneksi Antara Individu Dengan Individu Yang Lain: Orangtua dapat membantu anak membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya.

7) Mengatur Perangkat Pemakaian Gadget: Orangtua dapat menggunakan fitur pengaturan perangkat untuk mengontrol atau membatasi akses anak terhadap aplikasi tertentu atau konten yang tidak pantas.

Melalui langkah-langkah ini, orangtua dapat memainkan peran yang penting dalam mengarahkan penggunaan *gadget* anak secara positif dan sehat.[25]

2. Adiksi *Gadget*

a. Definisi adiksi *gadget*

Adiksi *gadget* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kecanduan atau ketergantungan seseorang terhadap penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, laptop, dan sejenisnya. Adiksi *gadget* yang di maksud dalam penelitian ini yaitu kecanduan atau ketergantungan seseorang terhadap penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik yaitu hand phone. Kecanduan ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang, termasuk hubungan sosial, pekerjaan, dan kesehatan mental.[26]

---

[25] Aditya Pratama, "Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)". (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), *http://repository.radenintan.ac.id/9963/1/PUSAT.pdf*. di akses pada, 16 Februari 2024.

[26]Kusuma Wulandari, *Metode Intervensi Pekerjaan Sosial Dengan Kelompok*, (Yogyakata: Zifatama Jawara, 2023), hlm. 172.

Adiksi merupakan suatu kegemaran yang membuat orang ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan yang berlebih. Menurut Thakkar, yang dikutip oleh Rizky Dwi Marlina mengenai arti adiksi yang merupakan suatu kondisi dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan terhadap suatu hal yang apabila digunakan terus menerus dapat memberikan dampak negatif dalam kehidupan penggunanya (individu yang mengalami adiksi), misalkan hilangnya hubungan yang baik dengan keluarga maupun teman ataupun kehilangan pekerjaan.[27]

Jadi adiksi merupakan kondisi individu yang mana merasakan ketergantungan berlebih terhadap suatu hal yang digemari pada berbagai kesempatan yang akibatnya kurangnya kontrol terhadap perilaku tersebut. Adiksi *gadget* merupakan salah satu bentuk dari kecanduan yang disebabkan oleh *gadget* atau teknologi komunikasi yang saat ini berkembang.

Maka pengertian dari adiksi *gadget* yaitu suatu keadaan di mana seseorang sudah terikat dengan kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas ataupun berhenti melakukannya ataupun memainkan *gadget*nya tersebut. Bahkan membutuhkan waktu yang lama, dan meningkatkan frekuensi waktu dalam penggunaan *gadget*nya tersebut.

[27]Rizky Dwi Marlina, *"Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood"* (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana, 2017), *Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id*. Di Akses Pada Tanggal 20 Januari 2024.

b. Manfaat/Positif Penggunaan *Gadget* atau *Smartphone*

Gadget atau smartphone adalah barang yang lagi trendi di kalangan remaja saat ini. Seperti hal yang lumrah untuk dimiliki di semua kalangan termasuk orangtua, anak-anak, dan tentunya remaja. Namun di samping itu *gadget* mempunyai manfaat positif dan negatif sesuai dengan penggunaannya.[28]

Manfaat Positif penggunaan *gadget* atau *Smartphone* :

1) Komunikasi

Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan *gadget*. Kemudahan komunikasi yang jauh menjadi dekat diperoleh dengan menggunakan *gadget*.

2) Sosial

Pemanfaatan kecanggihan *gadget* dapat memperbanyak teman dan memperluas jalinan hubungan dengan kerabat yang jauh dengan waktu relatif cepat.

3) Pendidikan

Belajar di zaman pesertanya teknologi memungkinkan peserta didik untuk bisa belajar dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi dinding kelas. Proses belajar tidak hanya berfokus kepada buku namun juga melalui *gadget*, remaja dapat mengakses berbagai ilmu

[28] Intan Permata Sari, *Kecanduan Gadget dan Efeknya Padakokonsentrasi Belajar*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2023), hlm. 17.

pengetahuan yang mereka perlukan. Saat ini orang yang ingin belajar tidak perlu repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk belajar tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, cukup dengan *gadget* di tangan sudah cukup mengantarkan mereka menuju sumber-sumber ilmu tersebut secara cepat dan muda.

4) Menunjang pengetahuan

Penggunaan *gadget* dalam dunia pendidikan akan memudahkan pelajar dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. *Gadget* dapat memberikan informasi yang sangat luas dan tidak terbatas yang dapat mengkonduktifkan proses pembelajaran secara luas dan integratife.

5) Kreatif

Dengan berbagai macam games yang ada di dalamnya dengan genre strategi untuk bekerja gadget dapat mengasah kemampuan anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas secara maksimal.

c. Kerugian/Negatif Penggunaan *Gadget* atau *Smartphone*

1) Penurunan konsentrasi saat belajar

Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut.

2) Malas menulis dan membaca

Hal ini diakibatkan dari pengguna *gadget*, misalnya pada saat untuk membuka video di aplikasi Youtube.

3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi

Misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan di sekelilingnya.

4) Kecanduan

Anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya.

5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan

Jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget* dan juga dapat merusak kesehatan mata anak.

6) Perkembangan kognitif remaja terhambat

Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat.

Mempengaruhi perilaku anak, perkembangan *gadget* saat ini sampai ke tahap tersedianya jaringan internet yang bisa di akses siapapun membuat para pembuat situs berusaha membuat situs yang bisa menarik perhatian yakni dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan, sehingga hal tersebut mempengaruhi pola perilaku dan karakter anak.[29]

[29] Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan *Gadget* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. H. 725-726" http//repository radenintan,ac.id. diakses pada tanggal 21 Januari 2024.

d. Indikator Adiksi *Gadget*

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Andrew Przybylski, dalam artikel yang menyatakan durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Dengan durasi tersebut, peneliti meyakini remaja tidak hanya memiliki kemampuan yang mumpuni dalam hal teknologi, tetapi juga bisa bersosialisasi. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja. Remaja dinyatakan adiksi apabila menggunakan *gadget* secara berlebihan sekitar 7-12 jam sehari, yang menimbulkan kurangnya jam tidur, pola makan yang tidak teratur, dan melakukan segala cara supaya *gadget* ini bisa di gunakan seperti mencuri supaya bisa beli paket internet dan *top up*.[30]

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah muda atau mulai dewasa. Tahap umur setelah masa kanak-kanak yang ditandai dengan pertumbuhan cepat yang terjadi pada tubuh luar dan dalam.[31] Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis, maupun intelektual. secara etimologi, remaja berarti "tumbuh menjadi dewasa". Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefenisikan remaja (*adolescence*) adalah periode usia

[30] Monica Carolina, "Perilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan FoMo", *dalam Jurnal Riset Komunikasi,* Vol 6, No. 8 (2023), hlm 76.

[31] *Arti kata remaja – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Onlina*. Diakses pada tanggal 14 Januari 2024, Pada Pukul 13:54 Wib.

antara 10-12 tahun, sedangkan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyebut kaum muda (*youth*) atau usia antara 15-24 tahun. sementara itu, menurut *The Health Resources and Service Administrations Guidelines Amerika Serikat,* usia remaja 11-21 tahun.[32]

b. Tugas Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya sikap dan meninggalkan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk kemampuan bersikap dan perilaku secara dewasa. Adapun tugas perkembangan masa remaja, menurut Hurlock yang dikutip oleh Prayogi Dwi Winarto, adalah:[33]

1) Mampu menerima keadaan fisiknya
2) Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa
3) Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis
4) Mencapai kemandirian emosional
5) Mencapai kemandirian ekonomi
6) Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat
7) Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orangtua

[32] Risdawati Sulaeman, *Remaja dan Kesehatan reproduksi,* (Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media, 2021), hlm. 2.

[33] Winarto Dwi Prayogi, Perilaku Pengguna Game Online Remaja Di Smp Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang," *Skripsi,* (Jurusan Ilmu Keperawatan di Universitas Muhammadiyah Semarang. 2004), hlm. 8.

8) Mengembangkan perilaku tanggung jawab yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
9) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawani
10) Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga

c. Ciri-Ciri (Termasuk Usia, Perilaku, Kebiasaan)

1) Masa remaja awal selalu ditandai dengan ciri-ciri seperti:
   a) Ketidakstabilan perasaan dan emosi.
   b) Pembentukan sikap dan moral dengan orangtua dan orang lain.
   c) Perkembangan kecerdasan ke arah kesempurnaan.
   d) Kebingungan tehadap status yang berada di antara posisi anak-anak dan orang dewasa.
   e) Pertentangan sosial.
   f) Masa memecahkan masalah yang dihadapi.

2) Masa remaja madya ditandai dengan ciri-ciri seperti:
   a) Mulai stabil perasaan
   b) Pertumbuhan fisik belum sempurna
   c) Citra diri belum realistis
   d) Pandangan tidak realistis tehadap orang lain
   e) Masih dalam tahap menyesuaikan diri
   f) Emosi belum stabil

3) Masa akhir selalu ditandai dengan ciri-ciri seperti:

a) Stabil perasaan

b)Pertumbuhan fisik telah sempurna

c) Citra diri yang realistis

d) Pandangan yang realistis tehadap orang lain

e) Lebih dapat menyesuaikan diri

f) Emosi lebih tenang

Perubahan yang terjadi pada masa remaja meliputi perubahan fisik, perubahan emosi, dan perubahan sosial. Perubahan fisik yang bersifat internal meliputi perubahan sistem pencernaan, sistem peredaran darah, sistem penasaran, sistem endoktrin dan sistem jaringan tubuh. Perubahan fisik yang bersifat eksternal mencakup perubahan tinggi badan, berat badan, proposi tubuh dan ciri-ciri seks sekunder.[34]

Remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Manusia pada tahap ini tidak dapat dikatakan sebagai anak-anak, namun belum dapat untuk dikategorikan sebagai manusia dewasa. Dua aspek yang penting dalam tahap ini yaitu perubahan hormon secara biologis dan tumbuhnya perasaan emosional yang akan mempengaruhi sikap dan perilaku remaja. Perasaan remaja terdiri dari dua yakni perasaan negatif

[34] Masganti Siti, *Psikologi Agama*, (Medan: Perdana Publsing, 2011), hlm. 64-65.

dan positif. Perasaan negatif yang dominan dimiliki oleh seorang remaja akan menyebabkan remaja tersebut menjadi nakal.[35]

Remaja merupakan kelompok manusia yang sama seperti manusia lainnya, namun pada tahap ini, remaja dikatakan sebagai sekelompok manusia yang menyusahkan orangtua.[36] Pendapat lain mendefenisikan remaja sebagai kelompok manusia yang dapat dimanfaatkan.[37] Hal ini sejalan dengan pernyataan Ir. Soekarno sebagai presiden pertama Indonesia beliau mengatakan seribu orangtua dapat bermimpi, tapi seorang pemuda dapat mengubah dunia karena remaja merupakan kelompok pemuda. Berdasarkan kutipan ini maka tidak salah bahwa kelompok remaja adalah kelompok yang dapat dimanfaatkan. Pada periode remaja ini para ahli psikologi menggambarkan sebagai periode yang penuh dengan tekanan dan ketegangan, karena pertumbuhan kematangannya baru hanya pada aspek fisik sedangkan psikologisnya masih belum matang sehingga saat menhadapi perubahan masa anak ke masa dewasa yang sangat cepat terjadilah ketidaktentuan saat mencari kedudukan dan identitas.[38]

Remaja dikatakan sebagai manusia yang berumur belasan tahun. Rentang waktu umur remaja menurut sebagian sarjana termasuk sarjana psikologi berpendapat bahwa remaja berada pada umur 12 sampai 21

---

[35] Erma Fatmawati, *Pendidikan Agama Untuk Semua* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), hlm. 34.

[36] Andi Mappiare, *Psikologi Remaja*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1996), hlm. 11.

[37] Andi Mappiare, *Psikologi Remaja*... hlm. 12.

[38] Erna Setiyaningrum, *Perkembangan Kesehatan Remaja Problem dan Solusinya*, (Yogyakarta: Indomedia Pustaka, 2017), hlm. 1.

tahun.[39] Bila dilihat dari ilmu kedokteran bahwa remaja dikenal sebagai suatu tahap perkembangan fisik, yaitu masa alat-alat kelamin manusia mencapai kematangan. Masa remaja juga dianggap sebagai masa pubertas seseorang. Dikatakan masa pubertas sebab pada masa ini remaja akan mengalami perubahan-perubahan baik dari segi bentuk tubuh yang akan berubah menuju orang dewasa serta perubahan sifat dan sikap yang menonjol terutama terhadap lawan jenis yang sebaya, permainan dan anggota keluarga.[40]

e. Jenis-Jenis Remaja

Remaja mempunyai 3 jenis atau tahapan yaitu:

1) Remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun

Seorang remaja untuk tahap ini akan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan yang akan menyertai perubahan-perubahan itu, mereka pengembangkan pikiran-pikiran baru sehingga, cepat tertarik pada lawan jenis, mudah terangsang secara erotis, dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis ia sudah akan berfantasi erotis. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini di tambah dengan berkurangnya kendali tehadap "ego" menyebabkan remaja awal itu sulit di mengerti orang dewasa.[41]

2) Remaja madya (*middle adolescent*) berumur 15-18 tahun

---

[39] Sudarsono, *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm. 8.

[40] Kartini Kartono, *Patologi Sosial II: Kenakalan Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 21-23.

[41] Sarlito Wirawan Sarwono, *psikologi remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), hlm. 25.

Tahap ini remaja membutuhkan kawan-kawan, remaja senang jika banyak teman yang mengakuinya. Ada kecenderungan mencintai pada diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu ia berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idealitas atau materialis, dan sebagainya.

3) Remaja akhir (*late adolescent*) berumur 18-21 tahun

Tahap ini merupakan dimana masa konsulidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian 5 hal yaitu:

a) Egonya akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
b) Terbentuk identitas seksual yang tidak berubah lagi.
c) Egosentrisme (terlalu mencari perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan dan kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
d) Tumbuh "dinding" yang memisahkan diri pribadinya (*privateself*).
e) Masyarakat umum. [42]

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan gambaran secara ringkas mengenai penelitian yang relevan dengan proposal ini:

[42]Angga Mahargia Yunanta Firdaus, "Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Penggunaan Napza Di Sekolah Menengah Atas Di Kota Semarang" (Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, 2018), *http://repository.unimus.ac.id/id/eprint/2696* Diakses Pada, 26 Desember 2023.

1) Skripsi oleh Inayah Istiqomah, UIN Raden Intan Lampung (Bimbingan dan Konseling Islam) 2019, dengan judul "Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung".[43] Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini adalah faktor-faktor pendukung kecanduan *gadget* pada anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung adalah faktor lemahnya perhatian, faktor ketegasan orangtua kepada anak dan faktor kesibukan. Akibat dari kurangnya perhatian dari orangtua terhadap kecanduan *gadget* sehingga anak menjadi anak yang yang pemalas, kasar, membangkang terhadap orangtua, tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sosial, bahkan mendapat gangguan kesehatan seperti rusaknya penglihatan anak.

Adapun persamaan adalah sama-sama membahas tentang *gadget*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas tentang peran orangtua dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada anak di kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini tentang peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi

[43] Inayah Istiqomah, Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung", *skripsi*, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tahun 2023.

gadget pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

2) Skripsi oleh Riza Aini, UISU Prodi Agama Islam di Universitas Islam Sumatera Utara, dengan judul "Peran Orang Tua Terhadap Pembinaan Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Di Kalangan Remaja Di Desa Perkebunan Lima Puluh Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara".[44] Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Perkebunan Lima Puluh Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam pembinaan akhlak dan mengatasi kecanduan *gadget* pada remaja. Orang tua dapat menjadi contoh teladan bagi remaja melalui perilaku dan nilai-nilai yang mereka tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

   Adapun persamaannya adalah sama-sama membahas tetang kecanduan (adiksi) *gadget*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas tentang peran orangtua terhadap pembinaan akhlak dalam mengatasi kecanduan *gadget* di kalangan remaja di desa Perkebunan Lima Puluh Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara, sedangkan penelitian ini tentang peranan orangtua dalam mengatasi

[44] Riza Aini, Peran Orang Tua Terhadap Pembinaan Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Di Kalangan Remaja Di Desa Perkebunan Lima Puluh Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara", *skripsi*, Jurusan Agama Islam Di Universitas Islam Sumatera Utara, Tahun 2023.

perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan dari November 2023 sampai Oktober 2024. Yang direncanakan dengan jadwal penelitian sebagaimana yang dilampirkan. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan untuk menulis skripsi, penelitian, pengumpulan data, pengelolahan data, penulisan hasil penelitian, dan bimbingan untuk perbaikan-perbaikan.

b. Lokasi Penelitin

Penelitian ini berlokasi di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara. Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi ini karena belum ada yang melakukan penelitian tentang bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

B. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian dan pemahaman berdasarkan fenomena-fenomena sosial dan masalah manusia yang terjadi. Penelitian kualitatif dilakukan berdasarkan kondisi alamiah dan bersifat penemuan, jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif analisis deskriptif.

Metode deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan dan mengintropeksi objek sesuai dengan apa adanya. Penggunaan metode deskriptif ini adalah menampilkan, menggambarkan dan menceritakan apa adanya keadaan yang sebenarnya di lapangan secara murni apa adanya dan sesuai dengan penelitian.

C. Informan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang dikenal dengan populasi dan sampel seperti dalam penelitian kualitatif karena penelitian terangkat dari kasus keredaan individu atau kelompok dalam situasi sosial tertentu dan hasilnya hanya berlaku pada situasi itu.

Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang paling diamati. Pada penelitian kualitatif subjek penelitian tersebut dengan istilah informan, yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

Adapun teknik dalam memilih subjek maupun informan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Purposive Sampling.* Maksudnya peneliti menentukan sendiri pengambilan informasi berdasarkan status yang sudah peneliti ketahui yang pantas memenuhi syarat untuk dijadikan informan. Informan pada penelitian adalah orangtua dari remaja yang adiksi *gadget* keseluruhannya 10 orangtua di dalam 1 keluarga memiliki 1 remaja, teman sebaya, tetangga dan kepala desa, dengan jumlah orangtua 10 orang, remaja 10 orang, tetangga 5

orang, dan kepala desa 1, dengan total 26 orang yang ada di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek yang menjadi asal data yang akan diperolah data yang digunakan dalam penelitian harus diperoleh dari sumber data tepat, agar data yang terkumpul relevan dengan masalah yang diteliti. orang atau benda dimana peneliti dapat mengamati, bertanya atau membaca tentang hal-hal yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.[45]

Ada 2 jenis sumber data yaitu:

1. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai informasi yang dicari.[46] Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah orangtua dari remaja yang adiksi *gadget* yang tinggal di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara. Adapun jumlah orangtua (5 laki-laki dan 5 perempuan) yang akan diwawancara sebanyak 10 orang.
2. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber data atau sekunder dari orang yang dibutuhkan.[47] Data sekunder (data pelengkap) adalah yang dianggap relevan serta sumber data yang bersifat penunjang dan pelengkap data primer, atau orang yang bisa menambahi informasi tentang permasalahan yang akan diteliti. Adapun yang termasuk sumber data sekunder yang ada

[45] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: Rineka cipta, 2006), hlm. 155.
[46] Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 91.
[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 310.

dalam penelitian ini adalah remaja orang yang adiksi *gadget* 10 orang, tetangga 5 orang, kepala desa 1, dengan total 16 orang, yang ada di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data, yang di butuhkan dari lapangan dan merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data dari penelitian kualitatif sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.[48] Observasi merupakan suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang berlangsung dapat ditangkap dengan waktu kejadian itu berlangsung.[49]

Ada dua jenis observasi, yaitu:

a. Observasi partisipan

Observasi partisipan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan di mana peneliti benar-benar dalam keseharian responden.

[48] M. Sudirmanto, *prosedur penelitian,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), hlm. 193.
[49] Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling* (Studi & Karir), (Yogyakarta: Andi. hlm. 61.

b. Observasi non partisipan

Observasi non partisipan adalah observasi yang dalam pelaksanaannya tidak melibatkan penulis sebagai partisipan.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, yaitu metode pengumpulan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dengan tidak langsung atau tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.[50]

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu peneliti yang mengajukan pertanyaan dan partisipan yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara juga merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.

Ada tiga jenis wawancara, oleh Suharsimi Arikunto yaitu:[51]

a. Wawancara terstruktur

Wawancara ini adalah wawancara dimana peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pedoman tertulis tentang masalah yang akan diteliti.

b. Wawancara tidak terstruktur

[50] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* hlm. 226.

[51] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis,* (Jakarta: Bina Angkasa, 2015), hlm. 309.

Wawancara ini adalah dimana peneliti dengan bebas menanyakan berbagai pertanyaan kepada partisipan dalam urutan manapun tergantung pada fokus penelitian.

c. Wawancara semi terstruktur

Wawancara semi terstruktur dimana pedoman wawancara berfokus pada subjek area tertentu yang diteliti, tetapi dapat direvisi setelah wawancara karena ide baru muncul belakangan.

Adapun jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yaitu dimana pewawancara terlebih dahulu mempersiapkan pedoman tertulis tentang masalah yang akan diteliti. Wawancara yang peneliti maksud adalah peneliti menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pada pihak yang terkait secara lisan dan mendalam kepada orangtua, remaja, tetangga dan kepala desa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Sebagian besar data yang tersedia adalah bentuk surat-surat, catatan tertulis, kenang-kenangan, laporan, foto, dan sebagainya.[52]

[52] W. Gulo, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2010), hlm. 122.

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif diperlukan keabsahan data. Adapun keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perpanjangan keikutsertaan

   Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui maupun yang baru. Dengan perpanjangan keikutsertaan ini berarti hubungan peneliti dengan narasumber semakin akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi.[53]

2. Ketekunan pengamatan

   Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat.[54]

   Ketekunan pengamatan yaitu menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci.

---

[53] Lexi j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Remaja Rosda Karya, 2013), hlm. 327.

[54] Lexi j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, hlm. 329.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data.[55]

Adapun teknik yag dilakukan dalam penelitia ini adalah:

a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara yaitu dengan melakukan penelitian kembali ke lapangan untuk memperoleh hasil sumber data yang ada.[56]
b. Membandingkan apa yang dikatakan seseorang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
c. Membandingkan hasil penelitian dengan fakta di lapangan.

G. Penjaminan Keabsahan Data

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk kualitatif dengan mengumpulkan data dan dianalisis dengan deskriptif yakni data-data yang dikumpulkan, dideskriptifkan secara sistematis dan dibandingkan dengan teori yang ada untuk melihat kesamaan fenomena sosial yang ada.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yang digunakan oleh Lexy j. moleong sebagai berikut:[57]

1. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak

[55] Lexi j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* hlm. 330.
[56] Nyoman Kutha Ratna, *Metode Penelitian Kajian Budaya Dan Sosial Humaniora Pada Umumnya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 242.
[57] Lexi j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif,* hlm. 247.

perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memiliki gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penelitian untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian data yaitu sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melis dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan unuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif dengan teks bersifat naratif.

3. Penarikan kesimpulan adalah membuat kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh dengan menginterpretasikan data yang dihasilkan. Penarikan kesimpulan dimulai dari pengumpulan data seseorang, penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda mencatat keteraturan pola, penjelasan, konfigurasi dan alur sebab akibat dari populasi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Letak Geografis Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara

Dusun I Desa Simangumban Jae merupakan salah satu desa yang terdapat di Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara Provinsi Sumatera Utara dengan luas wilayah 2 hektar, dengan batas-batas sebagai berikut:

a. Sebelah utara berbatasan dengan Dusun II.

b. Sebelah selatan berbatasan dengan Dusun III.[58]

Adapun pemanfaatan lahan Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara dengan luas 1½ ha dijadikan tempat permukiman warga, dan ½ ha lagi dijadikan sebagai perkebunan oleh pemilik tanah (Raja Tano).[59]

2. Keadaan Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah penduduk di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara 170 jiwa yang terdiri dari 80 jiwa laki-laki (47,05%) dan 90 jiwa perempuan (52,94%). Dihitung berdasarkan Kepala Keluarga (KK). Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan

[58] Johannes Hutabarat, Kepala Desa, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban), Rabu 19 Juni 2024 Pukul 09.00 Wib.

[59] Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara Tahun 2023.

Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara dihuni oleh 35 Kepala Keluarga (KK). Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah penduduk Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara berdasarkan jenis kelamin yaitu:

Tabel. 1

Jumlah penduduk Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara

No	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa	Persen
1	Laki-laki	80	47,06%
2	Perempuan	90	52,94%
Jumlah		170	100%

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara Tahun 2023.

3. Keadaan Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Bila ditinjau dari tingkat pendidikan di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara dapat diketahui ada yang Lulus Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan D3 ataupun Sarjana, bahkan ada juga yang tidak sekolah. Lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah penduduk Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara berdasarkan tingkat pendidikan yaitu:

Tabel. 2

Tingkat Pendidikan

No	Pendidikan	Jumlah	Persen
1	Tidak/Belum Sekolah	14 Orang	8,24%
2	Tidak Lulus SD	12 Orang	7,06%
3	TK	8 Orang	4,71%
4	SD	20 Orang	11,76%
5	SMP	44 Orang	25,88%
6	SMA	51 Orang	30%
7	D3/Sarjana	21 Orang	12,35%
Jumlah		170 Orang	100%

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara tahun 2023.

4. Keadaan Penduduk Berdasarkan Agama

Agama mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia yaitu sebagai pedoman dan penuntun dalam segala aspek kehidupan. Agama memberikan arah bagi kehidupan manusia. Berhubungan dengan hal itu masyarakat di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara 35,29% beragama Islam dan 64,71% beragama Kristen. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jumlah penduduk Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara berdasarkan agama yaitu:

Tabel. 3

Agama warga Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara

No	Agama	Jumlah	Persen
1	Islam	60 Orang	35,29%
2	Kristen	110 Orang	64,71%
Jumlah		170 Orang	100%

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban tahun Kabupaten Tapanuli Utara 2023.

5. Keadaan Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

Dari hasil wawancara dengan Kepala Desa Simangumban Jae menyatakan bahwa sebagian besar masyarakat bekerja sebagai petani. Selain bertani masyarakat Dusun I Desa Simangumban Jae juga bekerja sebagai pns, polisi, bidan, petani, wiraswasta/pedagang, karyawan/swasta, kuli bangunan/tukang, penggiling padi. Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel. 4
Keadaan Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian

No	Mata Pencaharian	Jumlah	Persen
1	PNS	2 Orang	1,61%
2	Polisi	1 Orang	0,81%
3	Wiraswasta/Pedagang	15 Orang	12,10%
4	Karyawan/Swasta	30 Orang	24,19%
5	Bidan	5 Orang	4,04%
6	Petani	60 Orang	48,39%
7	Kuli Bangunan/Tukang	10 Orang	8,06%
8	Penggiling Padi	1 Orang	0,81%
Jumlah		124 Orang	100%

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban tahun Kabupaten Tapanuli Utara 2023.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penduduk Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara adalah bermata pencaharian petani. Oleh karena itu kondisi ekonomi masyarakat ini tergolong menengah ke bawah dan diantaranya sangat sederhana.[60]

6. Sarana dan Prasarana Desa Hutapadang

Saran dan prasarana adalah suatu pendukung baik berupa alat maupun tempat yang mana dapat digunakan. Adapun sarana dan prasarana yang ada di Desa Hutapadang sebagai berikut:

Tabel. 5

Keadaan Penduduk Dusun I Desa Simangumban Jae Berdasarkan Sarana Prasarana

No	Sarana Prasarana	Jumlah
1	Gereja	1
2	TK	1
3	SD	1
Jumlah		3

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban tahun Kabupaten Tapanuli Utara 2023.

7. Data Orangtua Remaja Yang Adiksi *Gadget*

Orangtua adalah orang dewasa yang memikul tanggung jawab pendidikan, sebab secara alami anak pada masa-masa awal kehidupan berada

[60]*Observasi,* Peneliti Dengan Kepala Desa, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 11.55 wib).

di tengah-tengah ibu dan ayah. Adapun orangtua yang mengatasi anak yang berperilaku adiksi *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara yang lebih jelas terdapat pada tabel berikut:

Tabel. 6

Data Orangtua Remaja Yang Adiksi *Gadget*

No	Nama Orangtua		Pendidikan	
	Suami	**Istri**	**Suami**	**Istri**
1	Andi	Dewi	SMP	SMA
2	Ratto	Anti	SMP	SMP
3	Bayu	Gelora	SMA	SMA
4	Martin	Depi	SMA	SMA
5	Maruli	Rani	SMA	SMA
6	Yanto	Esra	SMP	SMP
7	Marhe	Depi	SMP	SMA
8	Tahi	Putri	SD	SMP
9	Lahuddin	Seri	SD	SD
10	Hotman	Lamtiur	SD	SMP

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban tahun Kabupaten Tapanuli Utara 2023.

B. Dekripsi Data Penelitian

Deskripsi Data Penelitian dalam penelitian dengan judul "Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I

Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara" data penelitian ini meliputi:

1. Observasi: yang digunakan adalah observasi non partisipan, yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana peneliti benar-benar dalam keseharian responden.
2. Wawancara: jenis wawancara terstruktur yaitu dimana pewawancara terlebih dahulu mempersiapkan pedoman tertulis tentang masalah yang akan diteliti. Wawancara yang peneliti maksud adalah penelitian menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pada pihak yang terkait secara lisan dan mendalam kepada orangtua, remaja, tetangga dan kepala desa.
3. Dokumentasi: dokumentasi adalah catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang lalu. Sebagian besar data yang tersedia adalah bentuk surat-surat, catatan tertulis, kenang-kenangan, laporan, foto, dan sebagainya.

C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Bentuk Perilaku adiksi *Gadget* Pada Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di Dusun I Desa Simangumban Jae bahwa ada 5 bentuk perilaku *gadget* yang mengakibatkan remaja adiksi *gadget*. Adiksi *gadget* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kecanduan atau ketergantungan seseorang terhadap penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik seperti smartphone, tablet,

laptop, dan sejenisnya. Adiksi *gadget* yang di maksud dalam penelitian ini yaitu kecanduan atau ketergantungan seseorang terhadap penggunaan *gadget* atau perangkat elektronik yaitu handphone. Kecanduan ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seseorang, termasuk hubungan sosial, pekerjaan, dan kesehatan mental.[61] Adapun remaja yang adiksi *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara terdapat pada tabel berikut:

Tabel. 7

Remaja Yang Berperilaku Adiksi *Gadget*

No	Nama Remaja	Kelas	Adiksi *Gadget* (Aplikasi)	Jam (Penggunaan *gadget)*
1	Yusril Hutagalung	X	*Game Online (Mobile Legends dan Free Fire)*	8-10 jam
2	Parida Siregar	XII	Novel *Online*	8-9 jam
3	Andika Nainggolan	VIII	*Game Online (Free Fire)*	7-9 jam
4	Febri Gultom	VIII	Novel *Online*	7-8 jam
5	Ija Gultom	XI	Tik Tok	7-8 jam
6	Perdi Ritonga	IX	*Game Online (Mobile Legends dan Free Fire)*	8-9 jam
7	Lida Sihombing	IX	Tik Tok	7-8 jam
8	Pandi Tobing	X	*Game Online (Mobile Legends)*	8-9 jam
9	Rizki	XI	*Game Online (mobile Legends)*	8 -10 jam
10	Tasya Marbun	VII	Tik Tok	7-8 jam

[61] Kusuma Wulandari, *Metode Intervensi Pekerjaan Sosial Dengan Kelompok,* (Yogyakata: Zifatama Jawara, 2023), hlm. 172.

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban tahun Kabupaten Tapanuli Utara 2023.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara terdapat pada tabel berikut, aplikasi yang menyebabkan remaja menjadi adiksi *gadget* adalah:

a. Mencuri uang orangtua

Mencuri uang orangtua untuk membeli paket internet dan *top up diamond,* dimana remaja mengambil uang orangtua secara diam-diam tanpa sepengetahuan orangtua dengan tujuan membeli paket internet dan *top up diamond.* Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Yusril Hutagalung yang menyatakan bahwa :

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget*, yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* sekedar berbalas pesan dengan teman dan bermain *game online*, saya sangat sering menggunakan *gadget* dalam sehari 8-10 jam, kalau menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* itu tidak didukung akan tetapi kalau untuk belajar sangat didukung, aplikasi yang sering saya gunakan *Mobil Legend* dan *Free Fire*, tanggapan orangtua saat melihat saya menggunakan *gadget* mereka akan menegur, memarahi dan menasehati saya, upaya orangtua ketika saya bermain *gadget* secara berlebihan orangtua akan menyuruh saya saat pulang sekolah saya disuruh pergi ke sawah atau ke kebun untuk membantu mereka untuk bekerja, saya pernah merasa lelah saat bermain *gadget* bahkan karena lelahnya terkadang saya tertidur saat bermain *gadget*, saya sering dihukum oleh orangtua karena tidak bisa diarahkan dan mencuri uang utuk membeli paket internet dan *top up diamond* yang berakibat *gadget* saya disita, saya sadar bahwa saya sudah termasuk adiksi *gadget* karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros dan sering *top up diamond*, sehinnga mengakibatkan saya sering mencuri uang orangtua supaya bisa membeli paket internet dan *top up diamond*, peranan orangtua membatasi saya menggunakan *gadget* dengan cara menjadi contoh yang baik dengan membatasi menggunakan *gadget*

> mereka sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi.[62]

Peryataan di atas didukung Oleh orangtua dari Yusril Hutagalung yaitu ibu Dewi yang menyatakan bahwa:

> saya orangtua Yusril, Yusril mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget*, Yusril sangat sering menggunakan *gadget* yaitu 8-10 jam sehari, saya tidak mendukung *gadget* di gunakan untuk bermain *game online* akan tetapi kalau untuk belajar itu sangat saya dukung, aplikasi yang sering Yusril gunakan *mobil legend* dan *free Fire*, tanggapan saya sebagai orangtua saat melihat Yusril menggunakan *gadget* saya akan menegurnya, memarahi dan menasehati supaya ingat waktu, upaya saya ketika Yusril menggunakan *gadget* secara berlebihan saya akan menyuruh Yusril saat pulang sekolah dia saya suruh pergi ke sawah atau ke kebun untuk membantu kami untuk bekerja, kalau menurut saya Yusril pasti pernah merasa lelah bahkan saya pernah memasuki kamarn Yusril untuk melihat kondisi Yusril waktu tengah malam Yusril tertidur sambil memegang *gadget* dan *gadget* tersebut masih hidup, saya sangat sering menghukum anak saya karena tidak bisa diarahkan dan sering mencuri uang utuk membeli paket internet dan *top up diamond* karena penggunaan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Yusril menjadi boros dan sering *top up diamond*, yang berakibat *gadget* Yusril saya sita, peranan saya sebagai orangtua saya membatasi penggunaan *gadget* dengan cara menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* saya sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi.[63]

Hasil observasi menyatakan bahwa Yusril Hutagalung memiliki *gadget* akan tetapi karena penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga paket internet cepat habis dan sering *top up diamond* mengakiban Yusril sering mencuri uang orangtua untuk membeli paket internet dan *top up diamond*, sehingga orangtua sangat sering menghukum Yusril karena tidak bisa

---

[62] Yusril Hutagalung Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.00 wib).

[63] Dewi Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Yusril Hutagalung, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.10 wib).

diarahkan dan sering mencuri uang utuk membeli paket internet dan *top up diamond* yang berakibat *gadget* Yusril disita.[64]

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Andika Nainggolan yang menyatakan bahwa :

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget*, yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yang bermain *game online*, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 7-9 jam, orangtua tidak mendukung menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* tetapi orangtua akan mendukung apabila menggunakan *gadget* untuk membantu saat belajar, aplikasi yang sangat saya sukai yaitu *game free Fire*, tanggapan orangtua saat melihat saya menggunakan *gadget* mereka akan menegur, menasehati dan memarahi, upaya orangtua saya ketika saya bermain *gadget* cara berlebihan maka mereka akan menyuruh saya untuk pergi ke sawah saat pulang sekolah, saya memang sering merasa lelah saat bermain di tetapi itu sangat menyenangkan, saya sangat sering menghukum orangtua apabila tidak bisa diarahkan dan mencuri uang utuk membeli paket internet dan *top up diamond* dengan cara tidak memberi uang jajan dan *gadget* disita, saya sadar bahwasanya saya sudah termasuk adiksi *gadget* karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros dan sering *top up diamond*, sehinnga mengakibatkan saya sering mencuri uang orangtua supaya bisa membeli paket internet dan *top up diamond*, peranan orangtua dalam membatasi saya bermain *gadget* yaitu memberi waktu dalam penggunaan *gadget* 4-5 jam seharinya.[65]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Andika Nainggolan yaitu ibu Gelora menyatakan bahwa:

> Saya orangtua Andika Nainggolan, Andika mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget*, yang dilakukan saat menggunakan *gadget* yaitu bermain *game*, dalam sehari Andika dapat menggunakan *gadget* 7-9 jam, Saya tidak mendukung menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* tetapi saya akan mendukung apabila menggunakan *gadget* untuk membantu saat mengerjakan tugas atau untuk belajar, aplikasi yang sering digunakan yaitu *game Free Fire*, saat saya melihat anak menggunakan *gadget* saya akan menegur, menasehati dan memarahi, upaya saya ketika anak bermain *gadget* secara berlebihan saya akan menyuruh anak untuk pergi ke sawah saat pulang sekolah, saat malam

[64] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024.

[65] Andika Siregar Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.20 wib).

> hari saya sering melihat anak saya satu persatu apakah sudah tidur atau belum tidur bisa saya melihat Andika Saya melihat dia sudah tertidur tetapi *gadget* masih menyala atau masih hidup di tangannya dari sini dapat saya simpulkan bahwa Andika sudah merasa lelah tetapi memaksakan untuk menggunakan *gadget* ini secara tidak sadar dia pun tertidur dan *gadget* belum dimatikan, saya akan menghukum anak saya apabila tidak bisa diarahkan dan sering mencuri uang utuk membeli paket internet dan *top up diamond* karena penggunaan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Yusril menjadi boros dan sering *top up diamond*, dengan cara tidak memberi uang jajan dan *gadget* disita, peranan saya sebagai orangtua dalam membatasi perilaku adiksi *gadget* pada anak yaitu memberi waktu penggunaan *gadget* 4-5 jam sehari.[66]

Hasil observasi bahwasanya Andika Siregar memiliki *gadget* akan tetapi karena penggunaan *gadget* yang berlebihan sehingga paket internet cepat habis dan sering *top up diamond* mengakiban Andika sering mencuri uang orangtua untuk membeli paket internet dan *top up diamond,* sehingga orangtua sangat sering menghukum Andika karena tidak bisa diarahkan dan sering mencuri uang utuk membeli paket internet dan *top up diamond* yang berakibat *gadget* Andika disita dan tidak memberi uang jajan.[67]

b. Sering mengurung diri

situasi dimana seorang anak mengisolasi dirinya di ruang pribadi, seperti kamar, dan menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain *gadget*, Tindakan ini biasanya didorong oleh keinginan untuk menggunakan *gadget* tanpa gangguan, sehingga anak cenderung menjauh dari interaksi sosial dengan keluarga atau teman-teman. Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Pandi Tobing yang menyatakan bahwa :

---

[66] Gelora Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Adika Siregar, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.25 wib).

[67] *Observasi,* di Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024.

> Saya mempunyai *gadget* dan sering menggunakan *gadget*, yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* sebagian besar bermain *game*, dalam sehari saya dapat menggunakan gadget 8-9 jam bahkan lebih, orangtua tidak akan mendukung saya saat menggunakan *gadget* untuk bermain *game* akan tetapi orangtua lebih mendukung penggunaan *gadget* ini membantu saya saat belajar, aplikasi yang saya sukai atau yang sering saya gunakan yaitu *mobile legends*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros dan sering *top up diamond*, tanggapan orangtua saat melihat saya menggunakan *gadget* mereka akan menegur dan memarahi, upaya orangtua saya ketika saya menggunakan *gadget* secara berlebihan maka mereka akan menyuruh saya ke sawah saat pulang sekolah, saya memang sering merasa lelah saat menggunakan *gadget* tetapi kalau saya tidak menggunakan *gadget* hidup saya terasa hampa seperti ada yang kurang, saya sangat sering dihukum oleh orangtua saya karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* disita, saya sadar kalau saya sudah termasuk kecanduan karena setiap saya lebih sering menggunakan *gadget* di kamar karena tidak mau ada gangguan dari orangtua maupun saudara dan teman, saya ingin fokus dan konsentrasi, peranan orangtua saya dalam membatasi saya saat bermain *gadget* yaitu membantu saya membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya.[68]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Pandi Tobing yaitu bapak Tahi menyatakan bahwa:

> Anak saya Pandi Tobing mempunyai *gadget* dan sering menggunakan *gadget*, dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 8-9 jam, saya tidak mendukung Pandi menggunakan *gadget* untuk bermain *game* tetapi saya mendukung Pandi kalau menggunakan *gadget* untuk keperluan belajar, aplikasi yang sering digunakan Pandi adalah *mobile legends*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Pandi menjadi boros dan sering *top up diamond*, saat saya melihat anak menggunakan *gadget* saya akan menegur dan memarahi, upaya saya ketika anak bermain *gadget* secara berlebihan maka saya akan menyuruh anak ke sawah saat pulang sekolah, saya sering memeriksa anak saat malam hari apakah sudah tidur atau belum saat saya masuk kamar Pandi Tobing saya melihat anak tertidur sambil memegang *gadget* dan *gadget* masih menyala itu tandanya anak sudah merasa lelah tapi memaksakan untuk menggunakan *gadget* sampai tidak sadar dia sudah mengantuk dan akhirnya tertidur, Pandi lebih sering menggunakan *gadget* di kamar

[68] Pandi Tobing Remaja Yang Adiksi *Gadget*, W*awancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.50 wib).

> karena tidak mau ada gangguan dari orangtua maupun saudara dan teman, karena ingin fokus dan konsentrasi saat menggunakan *gadget*, saya sangat sering menghukum anak saya karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* saya sita, peranan saya sebagai orangtua dalam membatasi anak saat bermain *gadget* yaitu membantu anak saya membangun hubungan manusia yang sehat dan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya.[69]

Hasil observasi bahwasanya Pandi Tobing adalah remaja yang adiksi *gadget* yang berakibat lebih sering menggunakan *gadget* di kamar karena tidak mau ada gangguan dari orangtua maupun saudara dan teman, ingin fokus dan konsentrasi dan Pandi sangat sering menghukum orangtua karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* disita.[70]

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Ija Gultom yang menyatakan bahwa :

> Saya mempunyai *gadget* dan sering menggunakan *gadget*, hal yang paling sering saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu membaca novel, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, orangtua sangat tidak mendukung saya menggunakan *gadget* untuk membaca novel akan tetapi orangtua akan mendukung saya menggunakan *gadget* untuk belajar, aplikasi yang sering saya gunakan novel *online,* karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros, jika orangtua melihat saya menggunakan *gadget* mereka akan marah dan menegur saya, upaya saya dalam mengatasi adiksi ini yaitu mengalihkan fokus saya dari *gadget* misalnya mengerjakan pekerjaan rumah (mencuci piring, menyapu rumah dll) dan mengerjakan tugas sekolah, saya sadar kalau saya sudah termasuk kecanduan karena setiap saya menggunakan *gadget* saya lebih sering menurung diri di kamar karena tidak mau ada gangguan dari orangtua maupun saudara dan teman, saya ingin fokus dan konsentrasi saat menggunakan *gadget* saya sangat sering dihukum oleh orangtua saya karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* saya disita, peranan orangtua saya dalam membatasi saya dalam bermain *gadget* yaitu

[69]Tahi Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Pandi Tobing, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 16.05 wib).

[70]*Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024.

> mengatur waktu pemakaian *gadget* 3-4 jam setiap hari untuk mengatasi perilaku adiksi *gadget* saya ini.[71]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Ija Gultom yaitu ibu Rani menyatakan bahwa:

> Anak saya Ijah Gultom mempunyai *gadget* dan sering menggunakan *gadget*, dalam sehari ia dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, saya sangat tidak mendukung anak menggunakan *gadget* untuk membaca novel akan tetapi saya akan mendukung anak menggunakan *gadget* untuk belajar, aplikasi yang sering digunakan oleh novel *online*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Ija menjadi boros, saat saya melihat anak menggunakan *gadget* saya akan memarahi dan menegur, upaya saya dalam mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu mengalihkan fokus anak saya dari *gadget* misalnya mengerjakan pekerjaan rumah (mencuci piring, menyapu rumah dll) dan mengerjakan tugas sekolah, saya sering memeriksa anak saya setiap malam hari sebelum tidur dan saya melihat Ija Gultom tertidur sambil memegang *gadget* dan layar *gadget* itu masih menyala dan tentunya itu dapat disimpulkan bahwa dia menggunakan *gadget* itu sambil menahan ngantuk nya sudah tidak bertahan lagi dia pun tertidur sambil menggenggam *gadget*, Ija lebih sering menggunakan *gadget* di kamar karena tidak mau ada gangguan dari orangtua maupun saudara dan teman saat menggunakan *gadget* saya sangat sering menghukum anak saya karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* saya sita, peranan saya sebagai orangtua dalam membatasi anak saya dalam bermain *gadget* yaitu mengatur waktu pemakaian sekitar 3-4 jam seharinya untuk mengatasi perilaku adiksi *gadget* anak saya ini.[72]

Berdasarkan hasil observasi memang benar bahwasanya saudari Ija Gultom memiliki *gadget* dan menggunakan *gadget* secara berlebihan dan yang mengakibatkan Ija Gultom lebih sering menggunakan *gadget* di kamar karena tidak mau diganggu malas menulis dan membaca, dan Ija juga sering

[71] Ija Gultom Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 16.30 wib).

[72]Rani Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari ija Guoltom, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 16.40 wib).

dihukum oleh orangtua karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* disita.[73]

c. Sering merasa cemas apabila tidak menggunakan *gadget*

persaan cemas, gelisa dan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget* dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Lida Sihombing yang menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu menonton video, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, kegiatan saya dalam menggunakan *gadget* ini tidak didukung orangtua apabila menggunakan gadget untuk menonton video saja akan tetapi kalau saya menggunakan *gadget* untuk belajar maka orangtua akan mendukung, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu TikTok, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros, tanggapan orangtua saat melihat saya menggunakan *gadget* mereka akan menegur dan menasehatin, upaya orangtua ketika saya bermain *gadget* secara berlebihan yaitu mendaftarkan saya ikut les di luar sekolah dan menyuruh saya datang ke sawah saat pulang sekolah kalau tidak ada les, terkadang saya merasa sangat lelah menggunakan *gadget* ini, saya sangat sering dihukum oleh orangtua saya karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* saya sita, saya sadar sudah termasuk kecanduan karena sering meras cemas, gelisa dan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget* dalam jangka waktu tertentu, peranan orangtua dalam mengatasi perilaku *gadget* terhadap saya yaitu orangtua saya mendorong saya untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget* seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lain.[74]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Lida Sihombing yaitu bapak Marhe menyatakan bahwa:

> Anak saya Lida mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* ini tidak akan saya dukung apabila menggunakan untuk menonton video tetapi kalau anak menggunakan *gadget* untuk belajar maka saya sebagai orangtua akan mendukung, aplikasi yang

[73] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 26 Juni 2024.

[74] Lida Sihombing Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 14.20 wib).

> sering anak saya gunakan yaitu TikTok, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Lida menjadi boros, tanggapan saya saat melihat anak menggunakan *gadget* saya akan menegur dan menasehati, upaya saya ketika anak bermain *gadget* secara berlebihan yaitu mendaftarkan anak ikut les di luar sekolah dan menyuruh anak datang ke sawah saat pulang sekolah kalau tidak ada les, saya sering memantau anak saat malam hari apakah sudah tidur atau belum Saya sering mendapati anak tidur sambil memegang *gadget* sebenarnya anak sudah merasa lelah tapi selalu memaksakan demi mencapai kepuasan dan lida sering merasa cemas, gelisa dan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget* dalam waktu tertentu, saya akan menghukum anak apabila tidak mengikuti arahan saya yaitu dengan cara menyita *gadget*, peranan saya sebagai orangtua mengatasi perilaku adiksi *gadget* ini terhadap anak yaitu saya mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget* seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lain.[75]

Berdasarkan hasil observasi memang benar Ladi sering merasa gelisa, dan tidak nyaman apabila tidak menggukan *gadget* karena sudah menjadi kebiasannya dan semenjak memiliki *gadget* Lida tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* disita.[76]

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Rizki yang menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu bermain *game*, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 8-10 jam bahkan lebih, yang tentu kegiatan saya ini sangat tidak didukung oleh orangtua saya, aplikasi yang saya gunakan yaitu *mobile legends*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros dan sering *top up diamond*, tanggapan orangtua saya saat melihat saya menggunakan *gadget* itu mereka lebih sering menegur saya dan memarahi saya, upaya saya dalam mengatasi adik *gadget* yaitu menyuruh saya datang ke sawah saat pulang sekolah untuk membantu saya bekerja di sawah supaya menghasilkan fokus saya dari *gadget*, saya sangat sering merasa lelah saat bermain akan tetapi saya melawan itu semua demi mencapai kepuasan saya, saya sangat sering menghukum orangtua karena tidak bisa diarahkan yang berakibat tidak

[75] Marhe Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Lida Sihombing, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 14.27 wib).

[76] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 26 juni 2024.

> diberi uang jajan dan *gadget* saya disita, saya sadar sudah termasuk kecanduan *gadget* karena sering merasa cemas, gelisa dan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget* dalam jangka waktu tertentu, peranan orangtua saya dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* yaitu menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi.[77]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Rizki yaitu bapak Lahuddin menyatakan bahwa:

> Anak saya Rizki mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 8-10 jam sehari bahkan lebih, saya sangat tidak mendukung penggunaan *gadget* anak apalagi itu hanya untuk mencari kepuasan dirinya sendiri, aplikasi yang sering anak saya gunakan yaitu *mobile legends*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Rizki menjadi boros dan sering *top up diamond*, tanggapan saya sebagai orangtua saat melihat anak yang membuat mengikuti saya pasti menegur dan memarahi, upaya saya dalam mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu menyuruh anak datang ke sawah saat pulang sekolah untuk membantu saya bekerja di sawah supaya mengalihkan fokusnya, saya sering melihat anak saat malam hari tertidur dengan dengan *gadget* di tangan itu menandakan bahwa anak sudah lelah dan ingin tidur tetapi memaksakan egonya untuk mencapai kepuasan, dan Rizki sering merasa cemas, gelisa dan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget* dalam waktu tertentu, Saya sangat sering menghukum anak apabila tidak bisa diarahkan dengan tidak memberikan uang jajan saat pergi ke sekolah dan menyita *gadget*, peranan saya sebagai orangtua dalam mengatasi penerapan pendidikan pada anak yaitu menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* saya sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi.[78]

Dari hasil observasi di lapangan bahwa Rizki merupakan remaja yang adiksi *gadget* dan sering merasa gelisa dan tidak nyaman apabila tidak menggunakan *gadget* dalam jangka waktu tertentu karena sudah menjadi

---

[77] Rizki Remaja Yang Adikis *Gadget* *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 16.15 wib).

[78] Lahuddin Orangtua Remaja yang Adiksi *Gadget* dari Rizki, *Wawancara*,(Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 16.20 wib).

kebiasannya dan semenjak memiliki *gadget* Rizki tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* disita dan tidak diberi uang jajan.[79]

d. Berbohong mengenai waktu penggunaan *gadget*

Remaja berbohong tentang seberapa banyak waktu yang dihabiskan saat menggunakan *gadget* atau menyembunyikan penggunaan *gadget* remaja dari orangtua. Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Perdi Ritonga yang menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu bermain *game*, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 8-9 jam, kegiatan saya sangat tidak didukung oleh orangtua, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu *Mobile Legends* dan *Free Fire*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros dan sering *top up diamond*, tanggapan orangtua saat milik saya menggunakan *gadget* yaitu mereka akan menegur saya dan menasehati saya saat menggunakan *gadget*, upaya orangtua saya ketika bermain *gadget* secara berlebihan orangtua sering mengalihkan fokus saya dengan menyuruh saya saat pulang sekolah datang ke sawah untung pembantu mereka bekerja di sawah, saya sangat sering merasa lelah saat bermain *gadget* tetapi saya melawan itu demi kesenangan diri saya sendiri, saya sangat sering dihukum oleh orangtua saya karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* saya sita, saya sadar bahwas saya kecanduan *gadget* karena saya sering berbohong tentang seberapa banyak waktu yang saya habiskan saat menggunkan *gadget* atau menyembunyikan penggunaan *gadget* saya dari orangtua, peranan saya sebagai orangtua dalam mengatasi perilaku adil terjadi di dunia yaitu memberi pemahaman kepada saya tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi sosial yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget.*[80]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Perdi Ritonga yaitu bapak Yanto menyatakan bahwa:

---

[79] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024.

[80] Perdi Ritonga Remaja Yang Adiksi Gadget, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.35 wib).

> Anak saya Perdi Ritonga mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* dan yang ia lakukan saat menggunakan *gadget* itu bermain *game*, dalam sehari ia dapat menggunakan *gadget* 8-9 jam, saya tidak mendukung kegiatan buruk anak saya ini, aplikasi yang sering digunakan yaitu *Mobile Legends* dan *Free Fire*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Perdi menjadi boros dan sering *top up diamond*, tanggapan saya saat melihat anak menggunakan *gadget* menegur dan menasehati, upaya saya ketika anak bermain *gadget* jika berlebihan saya sering mengalihkan fokusnya dengan cara menyuruhnya saat pulang sekolah datang ke sawah untuk membantu saya bekerja di sawah, saya sering memantau anak saya saat malam hari saya melihat saat tertidur dia memegang *gadget*nya itu artinya dia merasa lelah tetapi memaksakan kehendaknya dan akhirnya tertidur tanpa sadar *gadget* masih di tangan dan anak sering berbohong tentang seberapa banyak waktu yang dihabiskan saat menggunkan *gadget* atau menyembunyikan penggunaan *gadget* dari saya akan tetapi dari cara dia menggunakan *gadget* saya bisa tau seberapa lama dia menggunkan *gadget* sehari, mengakibat saya sering menghukum anak apabila tidak bisa diarahkan yaitu menyita *gadget* selama 2 hari, peranan saya sebagai orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* yaitu memberi pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas interaksi sosial yang beresiko dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*.[81]

Hasil observasi bahwasanya Perdi Ritonga sering berbohong tentang seberapa banyak waktu yang dihabiskan saat menggunkan *gadget* atau menyembunyikan penggunaan *gadget* dari orangtua akan tetapi orangtua tau dari cara Perdi menggunakan *gadget* orangtua bisa tau seberapa lama dia menggunkan *gadget* seharian karena sering memperhatikan dan sering dihukum oleh orangtua karena tidak bisa diarahkan berakibat selama 2 hari *gadget* disita.[82]

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Tasya Marbun yang menyatakan bahwa:

---

[81] Yanto Orangtua Remaja Yang Adikis Gadget Dari Perdi Ritonga, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 23 Juni 2024 pukul 15.40 wib).

[82] *Observasi*, di Desa Hutapadang, 25 Juni 2024.

> Saya mempunyai *gadget* dan saya menggunakan *gadget* yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu menonton video, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, kegiatan saya tidak didukung orangtua, aplikasi yang saya gunakan saat membuka *gadget* yaitu TikTok, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros, upaya orangtua ketika saya bermain *gadget* secara berlebihan yaitu menyuruh saya mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang saya disuruh datang ke sawah untuk membantu orangtua bekerja di sawah, saya sering merasa lelah saat menggunakan *gadget* ini tetapi saya belum puas sehingga saya memaksakan menggunakan *gadget* ini dan tanpa sadar saya tertidur, saya sering dihukum orangtua jika tidak bisa diarahkan, saya sadar bahwas saya kecanduan *gadget* karena saya sering berbohong tentang seberapa banyak waktu yang dihabiskan saat menggunkan *gadget* karena keasikan melihat vidio yang muncul di *gadget* saya, peranan orangtua dalam mengatasi perilaku diksi *gadget* ini yaitu mengawasi konten yang saya konsumsi di *gadget*, memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai kekeluargaan.[83]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Tasya Marbun yaitu ibu Lamtiur menyatakan bahwa:

> Anak saya Tasya Marbun mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* yang dia lakukan saat menggunakan *gadget* itu menonton video, dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, kegiatan ini sangat saya tidak dukung karena berperilaku negatif, aplikasi yang sering digunakan Tasya yaitu TikTok, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Tasya menjadi boros, upaya saya ketika anak bermain diajak secara berlebihan itu menyuruh anak mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang anak disuruh datang ke sawah untuk membantu orangtua bekerja di sawah, saya sering memantau anak saya ketika malam hari saya melihat anak tertidur sambil menggenggam *gadget* di tangan mungkin dia sudah merasa lelah saat menggunakan *gadget* tetapi dia memaksakan sehingga secara tidak sadar dia tidur dan *gadget* masih ditangani, dan anak sering berbohong tentang seberapa banyak waktu yang dihabiskan saat menggunkan *gadget* atau menyembunyikan penggunaan *gadget* dari saya akan tetapi dari cara dia menggunakan *gadget* saya bisa tau seberapa lama dia menggunkan *gadget* sehari, saya pernah menghukumnya dengan cara menyita *gadget*nya karena dia tidak bisa diarahkan, peranan saya sebagai orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* ini yaitu mengawasi konten yang dikonsumsi oleh anak

[83] Tasya Marbun Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 14.35 wib).

di *gadget*nya memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai kekeluargaan.[84]

Berdasarkan hasil observasi bahwasanya Tasya Marbun remaja yang menggunakan *gadget* secara berlebihan yang mengakibatkan anak sering berbohong tentang seberapa banyak waktu yang dihabiskan saat menggunkan *gadget* atau menyembunyikan penggunaan *gadget* saya dari orangtua akan tetapi cara anak menggunkan *gadget* saya bisa tau seberapa lama anak menggunakan *gadget* seharian dan sering dihukum oleh orangtua karena tidak bisa diarahkan berakibat selama 2 hari *gadget* disita.[85]

e. Sering emosi

keadaan seseorang merasa dimana orang tersebut sering marah dan frustasi dan stres saat menggunakan *gadget* yang dipicu oleh beberapa faktor. Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Parida Siregar yang menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu membaca, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 8-9 jam, kegiatan saya sangat tidak didukung oleh orangtua karena berperilaku negatif, aplikasi yang saya gunakan yaitu Novel *Online*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros, tanggapan orangtua saat melihat saya menggunakan *gadget* yaitu menegur dan menasehati saya, saya sering merasa lelah saat menggunakan *gadget*, orangtua saya akan menghukum saya karena tidak bisa diarahkan yaitu dengan cara menyita *gadget* saya, saya sangat sadar bahwa saya sudah termasuk kecanduan karena saya sering emosi karena novel yang saya baca hanya mengeluarkan cerita novel 1 bab perhari sehingga banyak cerita novel yang saya baca sehingga lupa apa-apa saja alur cerita novel tersebut, peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* kepada saya yaitu menggunakan fitur pengaturan perangkat untuk

[84] Lamtiur Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Tasya Marbun, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 14.47 wib).

[85] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 26 Juni 2024.

> mengontrol atau membatasi akses saya terhadap aplikasi tertentu atau konten yang tidak pantas untuk dilihat.[86]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Parida Siregar yaitu ibu Anti menyatakan bahwa:

> Anak saya Parida Siregar mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* yang dia lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu membaca novel, dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 8-9 jam, saya tidak mendukung kegiatan itu karena ini berperilaku negatif, aplikasi yang sering Parida gunakan yaitu Novel *Online*, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Parida menjadi boros, tanggapan saya saat melihat anak menggunakan *gadget* yaitu menegur dan menasehati, upaya saya sebagai orangtua ketika anak menggunakan *gadget* secara berlebihan menyuruh anak untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang saya menyuruhnya pergi ke sawah untuk membantu saya bekerja di sana, saya sering memantau anak-anak saya saat malam hari apakah sudah tidur atau belum nah pada saat itulah saya melihat Parida tertidur akan tetapi *gadget* masih di tangannya itu dapat disimpulkan dia tertidur saat dia masih menggunakan *gadget*, saya akan menghukum anak apabila tidak bisa diarahkan yaitu dengan cara menyita *gadget* sebagai hukum, saya sering melihat anak emosi tak menentu tetapi kalau ditanya jawabannya selalu tidak ada, peranan saya sebagai orang tua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* kepada anak yaitu menggunakan fitur pengaturan perangkat untuk mengontrol atau membatasi akses anak terhadap aplikasi tertentu atau konten yang tidak pantas untuk dilihat.[87]

Berdasarkan hasil observasi bahwasa Parida Siregar remaja yang menggunakan *gadget* secara berlebihan yang menyebabkan sering emosi karena novel yang Parida baca hannya mengeluarkan 1 bab sehari sehingga parida kurang puas waktu membaca sehingga membuat Parida membuat keputusan untuk membaca cerita lain, akan tetapi semakin lama koleksi novel yang dibuka semkain banyak mengakibatkan Parida kadang lupa

[86] Parida Siregar Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Desa Hutapadang, 24 Juni 2024 pukul 14.55 wib).

[87] Anti Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Parida Siregar, *Wawancara*, (Desa hutapadang, 24 Juni 2024 pukul 15.05 wib).

dengan alur cerita novel tersebut dan Parida sangat sering dihukum orangtua karena tidak bisa diarahkan yang berakibat *gadget* disita.[88]

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja Febri Gultom yang menyatakan bahwa :

> Saya mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget*, yang saya lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu membaca, dalam sehari saya dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, kegiatan saya ini sangat tidak didukung oleh orangtua, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu TikTok, tanggapan orangtua saat melihat saya menggunakan *gadget* itu menegur dan memarahi saya kalau lupa waktu, upaya orangtua ketika saya bermain *gadget* secara berlebihan mengarahkan saya untuk mengerjakan pekerjaan rumah (membersihkan rumah, dan memasak) dan menyuruh mengerjakan tugas sekolah, saya sering merasa lelah saat menggunakan *gadget* tapi saya selalu lawan karena saya selalu merasa kurang puas membaca isi novel saya ini, saya pernah dihukum bahkan sering karena tidak bisa diarahkan oleh orangtua yaitu dengan cara *gadget* saya disita, saya sadar bahwas saya sudah termasuk kecanduan karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet saya menjadi boros oleh sebab itu saya sering frustrasi karena kalau saya meminta uang kepada orangtua pasti saya di marahi sehingga saya sering stres memikirkannya dan sering marah-marah saat paket saya data habis, peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* terhadap saya yaitu memberi pemahaman kepada saya tentang penggunaan *gadget* yang bijak termasuk bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang beresiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*.[89]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Febri Gultom yaitu bapak Martin Gultom menyatakan bahwa:

> Anak saya Febri Gultom mempunyai *gadget* dan menggunakan *gadget* yang dia lakukan saat menggunakan *gadget* yaitu menonton vidio, dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam, Saya tidak mendukung kegiatan ini karena dia bukan membaca pelajarannya di sekolah melainkan dia hanya membaca novel, aplikasi yang sering digunakan yaitu novel *online*, tanggapan saya saat melihat anak menggunakan *gadget* yaitu menegur dan memarahi anak kalau lupa waktu, upaya saya ketika anak bermain saja secara berlebihan itu

[88] *Observasi*, di Desa Hutapadang, 26 Juni 2024.

[89] Febri Gultom Remaja Yang Adiksi *Gadget*, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 15.20 wib).

> mengarahkan untuk mengerjakan pekerjaan rumah (membersihkan rumah, dan memasak) dan menyuruh mengerjakan tugas sekolah, setiap malam saya selalu melihat apakah anak sudah tidur atau belum ternyata anak sudah tidur akan tetapi dia selalu menggenggam *gadget* di tangannya saat tidur itu menandakan dia sudah lelah menggunakan *gadget* tetapi dia memaksakan dan mencapai kepuasan sendiri, karena menggunakan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan paket internet Febri menjadi boros mengakibatkan Febri sering meminta uang kepada saya untuk membeli paket internet oleh sebab itu saya sering memarahinya, saya pernah menghukum Febri karena tidak bisa diarahkan itu dengan cara *gadget* saya sita, peranan saya sebagai orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* kepada anak yaitu memberi pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak termaksud bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang beresiko dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*.[90]

Berdasarkan hasil observasi bahwa Febri Gultom adalah remaja yang menggunakan *gadget* berlebihan mengakibatkan peket internet Febri cepat habis dan mengakibatkan Febri sering meminta uang kepada orangtua dan sering dihukum karena tidak bisa diarahkan dengan cara *gadget* disita.[91]

2. Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara

Dalam penelitian ini telah di temukan subyek yaitu remaja yang diberikan *gadget* oleh orangtua yaitu 10 remaja dari 10 keluarga yang berada di Desa Hutapadang Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

[90] Martin Gultom Orangtua Remaja Yang Adikis *Gadget* Dari Febri Gultom, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juni 2024 pukul 15.30 wib).

[91] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 26 Juni 2024.

Tabel 8
Data Remaja Yang Diberikan *Gadet* Oleh Orangtua

No	**Nama Orangtua**	**Nama Remaja**	**Usia Remaja Saat Ini**
1	Ibu Dewi	Yusril Hutagalung	16 Tahun
2	Ibu Anti	Parida Siregar	18 Tahun
3	Ibu Gelora	Andika Nainggolan	14 Tahun
4	Bapak martin	Febri Gultom	14 Tahun
5	Ibu Rani	Ija Gultom	17 Tahun
6	Bapak Yanto	Perdi Ritonga	15 Tahun
7	Bapak Marhe	Lida Sihombing	15 Tahun
8	Bapak Tahi	Pandi Tobing	16 Tahun
9	Bapak Lahuddin	Rizki	17 Tahun
10	Ibu Lamtiur	Tasya Marbun	13 Tahun

Sumber Data: Data Administrasi Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban tahun Kabupaten Tapanuli Utara 2023.

Adapun profil singkat dari ketujuh subyek penelitian dalam tabel berikut ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di Dusun I Desa Simangumban Jae bahwa ada tujuh peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi gadget pada remaja saat bermain *gadget*nya:

a. Mengatur batas waktu

Orangtua dapat menetapkan batasan waktu penggunaan *gadget* agar anak tidak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar android/Hp. Seperti yang terdapat di Dusun I Desa Simangumban Jae sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Rani, Ibu Rani menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai anak yang berusia remaja yaitu Ija Gultom, dia memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam sehari, yang sering Ija Gultom lakukan saat bermain *gadget* yaitu membaca novel *online*, saat saya melihat anak saya bermain *gadgat* saya sering menegur Ija untuk ingat waktu, cara saya dalam membatasi anak saya dalam bermain *gadget* yaitu mengatur waktu pemakainnya sekitar 3-4 jam setiap sehari, upaya saya dalam mengatasi adiksi ini yaitu mengalihkan fokus anak saya dari *gadget* misalnya mengerjakan pekerjaan rumah (mencuci piring, menyapu rumah dll) dan mengerjakan tugas sekolah, kalau penggunaan *gadget* anak saya berlebihan maka saya akan menyita *gadget*, sikap saya tentang perilaku anak yaitu saya akan lebih tegas lagi kepadanya dan mengatur batas waktu dalam penggunaan *gadget* anak saya.[92]

Berdasarkan wawancara dengan anak ibu Rani yaitu Ija Gultom menyatakan bahwa:

> Saya memiliki dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari dia dapat menggunakan *gadget* 7-8 jam sehari, yang saya lakukan saat bermain *gadget* yaitu membaca novel *online,* saya sering di tegur orangtua saat bermain *gadget* untuk ingat waktu, cara orangtua saya dalam membatasi saya dalam bermain *gadget* yaitu mengatur waktu pemakainnya sekitar 3-4 jam setiap sehari, orangtua saya sering menyuruh saya untuk mengerjakan pekerjaan rumah (mencuci piring, menyapu rumah dll) dan mengerjakan tugas sekolah untuk mengalihkan fokus saya dari *gadget*, orangtua saya sekarang lebih tegas dalam mengatur batas waktu pengunaan *gadget*.[93]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat secara langsung bahwasanya Ija Gultom memang memiliki *gadget* dan orangtua dari Ija Gultom memberi batasan waktu dan mengalihkan fokusnya dari *gadget* dengan cara menyuruh mengerjakan

[92] Rani, Orangtua Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 14.00 wib).

[93] Ija Gultom, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 14.10 wib).

pekerjaan rumah (mencuci piring, menyapu rumah dll) dan tugas sekolah.[94]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Andika Nainggolan yaitu ibu Gelora menyatakan bahwa:

> Saya mempunnyai anak yang berusia remaja ada 2 orang, mereka memiliki *gadget*, tetapi yang menggunakan *gadget* secara belebihan yaitu Andika Nainggolan, dalam sehari dia bisa menggukan *gadget* 7-9 jam, aplikasi yang sering di gunakan di *gadget* yaitu game *online (Free Fire),* saat saya melihat anak bermain *gadget* saya lebih sering mengawasi apa yang iya lakukan saat membuka *gadget*, cara saya dalam membatasi anak saat bermai *gadget* yaitu memberi batas waktu 4-5 jam sehari dikarenakan saya lah yang lebih sering mengontrol anak saya dari pada suami saya, perubahan anak saya saat menggunakan *gadget* yaitu jadi sering mengucapkan kata-kata kotor dan jadi pembangkang, untuk mengatasi adiksi ini saya mengalihkan fokus anak saya contohnya pulang sekolah saya suruh kesawah untuk membantu saya bekerja, kalau berlebihan menggunakan *gadget* saya biasanya menyita *gadget* dan menasehati, perasaan saya tentang perilaku anak saya yang itu khawatir dan takut tentag kesehata dan masa depan anak.[95]

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak remaja ibu Gelora yaitu Andika Nainggolan, yang menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan sering mengunakan *gadget* 7-9 jam dalam sehari, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu game *online (Free Fire),* saat orangtua melihat saya bermain *gadget* saya sering diawasi apa yang saya lakukan saat membuka *gadget*, cara orangtua dalam membatasi saya bermain *gadget* yaitu memberi batas waktu 4-5 jam sehari dan yang lebih sering mengontrol saya saat menggukan *gadget* yaitu ibu saya dari pada ayah saya, perubahan dalam diri saya saat menggunakan *gadget* yaitu lebih sering mengucapkan kata-kata kotor dan membangkang, untuk mengatasi adiksi ini orangtua mengalihkan fokus saya contohnya pulang sekolah saya disuruh kesawah untuk membantu orangtua bekerja, kalau berlebihan menggunakan *gadget* biasanya orangtua menyita *gadget* saya dan measehati saya.[96]

---

[94] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.

[95] Gelora, Orangtua Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juli 2024 pukul 14.15 wib).

[96] Andika Siregar, Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juli 2024 pukul 14.25 wib).

Berdasarkan observasi yang peneliti dilakukan, peneliti melihat bahwa ibu Gelora dalam membatasi anak saat bermai *gadget* yaitu memberi batas waktu 4-5 jam sehari, mengalihkan fokus anak dengan cara saat pulang sekolah anak disuruh ke sawah untuk membantu orangtua bekerja dan menyita *gadget* apabila berlebihan dalam penggunaanya.[97]

Selanjutnya wawancara peneliti dengan tetangga yang remajannya adiksi *gadget*, yaitu ibu Roma yang menyatakan bahwa:

> Saya sangat sering melihat remaja menggunakan *gadget* dilingkungan saya, menurut saya perubahan remaja setelah menggunakan *gadget* yaitu lebih sering lupa waktu, mengucapkan kata-kata kotor membangkang dan tidak aktif dalam kegiata di masyarakat, sedangkan sebelum memiliki *gadget* remaja ramah dan sopan, rajin membantu orangtua baik di sawah maupun di kebun, dan aktif dalam kegiata di masyarakat, hampir setiap hari saya mendengar orangtua menegur anaknya saat meggunakan *gadget* secara berlebihan, yang saya lihat orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* menberibatas waktu dalam penggunaan *gadget*, mengalihkan fokus anak contohnya saat pulang sekolah disuruh kesawah untuk membantu orangtua bekerja, dan pesan kepada orangtua yang anak memiliki *gadget* lebih ekstra lagi dalam mengawasi anak saat bermain *gadget*, dan memberi batas waktu dalam penggunaan *gadget* anak.[98]

Berdasarkan wawancara dengan tetangga dapat ditarik kesimpulan bahwa orangtua di Desa Hutapadang mulai membuat ketegasan dalam mengatasi perilku adiksi *gadget* kepada anaknya, yaitu mebatasi waktu pemakaian *gadget* dan mengalihkan fokus mulai dari menyuruh anak untuk mengerjakan pekerjaan rumah (mencuci piring, menyapu rumah

[97] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.
[98] Roma, Tetangga, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juli 2024 pukul 14.30 wib).

dll) dan mengerjakan tugas sekolah dan saat pulang sekolah disuruh kesawah untuk membantu orangtua bekerja.

Berdasarkan hasil observasi penliti di Dusun I Desa Simangumban Jae dapat di tarik kesimpulan bahwa sebagian orangtua telah mengatur batas waktu dalam penggunaan *gadget* anak, walau terdapat dari beberapa orangtua yang kurang mengatur batas waktu dalam penggunaan *gadget* anaknya.[99]

b. Orangtua memberi pemahaman tentang penggunaan *gadget*

Orangtua dapat memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*.

Selanjutnya wawancara dengan bapak Yanto, yang menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai anak yang berusia remaja ada 2 orang, dan mereka memiliki *gadget* akan tetapi yang lebih sering menggunakan *gadget* sampai lupa waktu yaitu Perdi Ritonga dalam sehari 8-9 jam sehari, aplikasi yang iya gunakan yaitu *Game Online (Mobile Legends dan Free Fire),* cara saya membatasi anak bermain *gadget* dengan memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*. perubahan Perdi setelah memiliki *gadget* yaitu sering mengeluh karena paket datanya cepat habis dan *top up diamond* dan akhirnnya meminta uang kepada saya dan istri, dan susah di suruh, upaya saya dalam mengatasi adiksi ini iyalah mengalihkan fokus anak saya contohnya pulang sekolah saya suruh kesawah untuk membantu saya bekerja disawah, saya akan menyita

[99] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 juni 2024.

> *gadget* apabila berlebihan saat bermain *gadget,* saya akan lebih tegas lagi kepada anak terhadap perilaku adiksi *gadget* ini.[100]

Berdasarkan wawancara dengan anak bapak Yanto yaitu Perdi Ritongan menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari 8-9 jam sehari, aplikasi yang saya gunakan yaitu *Game Online (Mobile Legends dan Free Fire),* orangtua saya mmbatasi saya dengan cara memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*, peubahan saya setelah memiliki *gadget* yaitu lebih sering meminta uang kepada orangtua, sering mengeluh dan susah di suruh, orangtua saya sering mengalihkan fokus saya dengan pulang sekolah saya suruh kesawah untuk membantu mereka bekerja disawah, orangtua akan menyita *gadget* apabila berlebihan saat bermain *gadget*.[101]

Berdasarkan observasi dilapangan bahwasanya peneliti melihat bahwa yang dinyatakan oleh saudara Perdi Gultom ini memang benar. Orangtua Perdi Gultom ini lebih sering memberi pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget,* mengalihkan fokus anak dengan cara saat pulang sekolah anak disuruh ke sawah untuk membantu orangtua bekerja dan menyita *gadget* apabila berlebihan dalam menggunakan *gadget*.[102]

---

[100] Yanto, Orangtua Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 14.40 wib).

[101] Perdi Ritonga, Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 14.45 wib).

[102] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.

Berdasarkan wawancara dengan tetangga Perdi Ritonga yang bernama Mastiara menyatakan:

> Saya sangat sering melihat remaja menggunakan *gadget* terutama tetangga saya Perdi Ritonga, saya melihat adanya perubahan Perdi setelah dan sebelum menggunakan *gadget* ini, perbedaannya yaitu sebelum memiliki *gadget* anak rajin membantu orangtua kesawah, sopan bertutur kata dan sering bermain dengan teman sebayanya di lapangan sekolah saat sore hari untuk bermain bola akan tetapi setelah memiliki *gadget* Perdi jarang membantu orangtua kesawah, sering mengatakan kata-kata kotor dan jarang bermain dengan teman sebaya di lapangan sekolah saat sore hari untuk bermain bola, saya sangat sering melihat otangtua menegur Perdi saat berlebihan menggunakan *gadget*, saya melihat Orangtua memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget* dan mengalihkan fokus anak saat pulang sekolah Perdi suruh kesawah untuk membantu orangtua bekerja disawah, pesan terhadap orangtua Perdi lebih tegas lagi dalam mendidik Perdi apalagi mengenai penggunaan *gadget* ini dan mendapingi saat mengunakan *gadget*.[103]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Febri Gultom yaitu bapak Martin Gultom menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai anak yang berusia remaja ada 2 orang mereka memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* akan tetapi anak saya Febri Gultom menggunakan *gadget* 7-8 jam sehari bahkan lebih, aplikasi yang sering iya gunakan yaitu Novel *Online,* yang saya lakukan saat anak menggunkan *gadget* yaitu menegurnya supaya ingat waktu, cara saya membatasi anak saat menggunkan *gadget* yaitu memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*, perubah satelah menggunakan *gadget* yaitu sering menunda pekerjaan rumah dan sering megurung diri dikamar, upaya saya mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu mengarahkan anak untuk mengerjakan pekerjan rumah (membersikan rumah, dan memasak didapur) dan meyuruh mengerjakan tugas sekolah, saya akan menyita *gadget* apabila menggunakan secara berlebihan sebagai

[103] Mastiara, Tetangga, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 14.50wib).

hukuman, sikap saya lebih tegas lagi dalam mengawasi anak saya saat menggunakan *gadget*.[104]

Berdasarkan wawancara dengan anak Bapak Martin Gultom yaitu Febri Gultom menyatakan bahwa:

Saya memiliki *gadget* dan menggunaka *gadget* 7-8 jam sehari, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu Novel *Online*, saya sering ditegur orangtua saat menggunaka *gadget*, orangtua sering memberi arahan membatasi saat menggunkan *gadget* yaitu memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*, setelah memiliki *gadget* saya sering menunda pekerjaan rumah dan sering megurung diri dikamar, upaya orangtua mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu mengarahkan saya untuk mengerjakan pekerjan rumah (membersikan rumah, dan memasak didapur) dan meyuruh mengerjakan tugas sekolah, *gadget* akan disita apabila menggunakan *gadget* berlebihan sebagai hukuman.[105]

Berdasarkan wawancara dengan teman sebaya dari Febri Gultom yaitu Lenta menyatakan bahwa:

Saya dan Febri adalah teman dekat di desa ini bahkan kami satu kelas di sekolah saya sering melihat Febri menggunakan *gadget*, saya melihat perubahan dalam diri Febri sebelum dan setelah memiliki *gadget*, yaitu sebelum memiliki *gadget* Febri adalah anak yang rajin mengerjakan tugas sekolah dan ramah dan setelah memiliki *gadget* dia jarang mengerjakan tugas dan cenderung cuek saat di sapa teman-teman, saya sering melihat Febri di tegur orangtua saat menggunakan gadget apalagi saat saya pergi kerumahnya untuk bermain, yang saya lihat cara orangtua membatasi anak saat menggunkan *gadget* yaitu memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget* dan juga mengarahkan Febri untuk mengerjakan pekerjan rumah (membersikan rumah, dan memasak didapur) dan meyuruh mengerjakan tugas sekolah, pesan saya sebagai teman sebaya Febri kepada orangtanya lebih awasi Febri lagi saat menggunakan *gadget* karena di sekolah dia sering bengong,

[104] Martin Gultom, Orangtua Remajat, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juli 2024 pukul 14.59 wib).

[105] Perdi Ritonga, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 15.05 wib).

menyendiri dan waktu istirahat dia sering tidur di kelas walau saat ini perilaku ini sudah mulai berkurang.[106]

Berdasarkan wawancara dengan teman sebaya dapat ditarik kesimpulan bahwa orangtua Febri sudah membatasi anak saat menggunkan *gadget* yaitu memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget*, dan juga mengarahkan anak untuk mengerjakan pekerjan rumah (membersikan rumah, dan memasak didapur) dan meyuruh mengerjakan tugas sekolah, walau itu terkadang Febri bengong, menyendiri dan waktu istirahat dia sering tidur di kelas walau saat ini perilaku ini sudah mulai berkurang.

Berdasarkan observasi yang peneliti lihat, peneliti melihat bahwa Bapak Martin Gultom membatasi anak saat menggunkan *gadget* yaitu memberikan pemahaman kepada anak tentang penggunaan *gadget* yang bijak, termasuk bahaya-bahaya seperti konten yang tidak pantas, interaksi online yang berisiko, dan efek negatif terlalu lama menggunakan *gadget* dan mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu mengarahkan anak untuk mengerjakan pekerjan rumah (membersikan rumah, dan memasak di dapur) dan meyuruh mengerjakan tugas sekolah dan akan menyita *gadget* apabila anak menggunakan *gadget* secara berlebihan.[107]

[106] Lenta, Teman sebaya, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juli 2024 pukul 15.10 wib).

[107] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.

c. Memberi contoh dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua sendiri

Orangtua harus menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* mereka sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dewi yang menyatakan bahwa:

> Anak saya yang berusia remaja ada 1 orang yaitu Yusril Hutagalung, dia memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari 8-10 jam, aplikasi yang sering iya gunakan yaitu *Game Online (Mobile Legends dan Free Fire)*, saat melihat anak menggunakan *gadget* saya menegur, sebagai orangtua saya membatasi anak menggunakan *gadget* dengan cara yaitu menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* saya sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi, perubahan anak saya setelah menggunakan *gadget* jadi pemalas, pembangkang dan mudah marah-marah, upaya saya dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu menyuruh anak kesawah untuk membantu saya bekerja supaya mengalihkan fokus dari *gadget* dan akan mengancam akan menyita *gadget* dan tidak memberi uang jajan saat pergi sekolah apabila melawan atau tidak datang kesawah, sikap saya kepada anak sekarang lebih tegas lagi dalam mendidik.[108]

Berdasarkan wawancara dengan anak ibu Dewi yaitu Yusril Hutagalung menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari 8-10 jam, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu *Game Online (Mobile Legends dan Free Fire)*, oragtua saat melihat saya saat menggnakan *gadget* mereka akan menegur saya, orangtua membatasi saya menggunakan *gadget* dengan cara menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* mereka sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi, perubahan saya setelah menggunakan *gadget* jadi pemalas, pembangkang dan mudah marah-marah saat kalah bermain *game*, upaya orangtua dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu menyuruh saya kesawah untuk membantu orangtua bekerja supaya mengalihkan fokus dan akan mengancam akan menyita *gadget* dan tidak memberi

[108] Dewi, Orangtua Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 15.20 wib).

> uang jajan saat pergi sekolah apabila saya melawan atau tidak datang kesawah.[109]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di lapangan bahwa ibu Dewi selalu menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget*nya sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi tehadap anak dan mengupayakan dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu menyuruh anak ke sawah untuk membantu orangtua bekerja supaya mengalihkan fokus dari *gadget* dan akan mengancam akan menyita *gadget* dan tidak memberi uang jajan saat pergi sekolah apabila melawan atau tidak datang kesawah.[110]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Rizki yaitu bapak Lahuddin menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai anak yang berusia remaja ada 2 orang mereka memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* akan tetapi anak saya Rizki menggunakan *gadget* secara berlebihan dalam sehari 8-9 jam, aplikasi yang sering iya gunakan *Game Online (mobile Legends),* saat melihat anak menggunakan *gadget* saya akan memarahi apalagi kalau sudah berlebihan, sebagai orangtua saya membatasi anak menggunakan *gadget* dengan cara yaitu menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* saya sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi, perubahan anak saya setelah menggunakan *gadget* menjadi keras kepala, pembangkang dan mudah marah-marah, upaya saya dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu menyuruh anak datang kesawah saat pulang sekolah untuk membantu saya bekerja disawah supaya mengalihkan fokus anak dari *gadget* dan saya akan mengancam akan menyita *gadget* dan tidak memberi uang jajan dan membeli paket internet apabila melawan atau tidak datang kesawah, sikap saya kepada anak sekarang lebih tegas dan memberi hukuman apabila melakukan kesalahan.[111]

---

[109] Perdi Ritonga, Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 15.25 wib).

[110] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.

[111] Lahuddin, Orangtua Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024 pukul 15.30 wib).

.

Berdasarkan wawancara dengan remaja dari bapak Lahuddin yaitu Rizki menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan dering menggunakan *gadget* dalam sehari 8-9 jam, aplikasi yang sering saya gunakan *Game Online (mobile Legends)*, saat orangtua melihat saya menggunakan *gadget* secara berlebihan maka saya akan dimarahi, orangtua akan membatasi saya menggunakan *gadget* dengan cara menjadi contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua saya sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi, perubahan saya setelah menggunakan *gadget* yaitu menjadi keras kepala, pembangkang dan mudah marah-marah saat kalah main *game*, upaya orangtua dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu menyuruh saya datang kesawah saat pulang sekolah untuk membantu orangtua bekerja disawah supaya mengalihkan fokus saya dan saya akan diancam akan menyita *gadget* dan tidak memberi uang jajan dan membeli paket internet apabila melawan atau tidak datang kesawah.[112]

Berdasarkan observasi di lapangan peneliti melihat bahwa bapak Lahuddin sebagai orangtua membatasi anak menggunakan *gadget* dengan cara yaitu menjadi contoh yang baik dengan membatasi menggunakan *gadget* sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi, dan upaya dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu menyuruh anak datang kesawah saat pulang sekolah untuk membantu pekerjaan disawah supaya mengalihkan fokusnya dan akan mengancam akan menyita *gadget* dan tidak memberi uang jajan dan membeli paket internet apabila melawan atau tidak datang kesawah, dan sikap terhadap anak sekarang lebih tegas dan memberi hukuman apabila melakukan kesalahan sebagai efek jera.[113]

---

[112] Rizki, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024 pukul 15.35 wib).

[113] *Observasi*, di Desa Hutapadang, 24 Juli 2024.

Berdasarkan dari hasil wawancara di atas dapat diambil kesimpulan bahwa orangtua di Dusun I Desa Simangumban Jae telah memberikan anaknya *gadget* dan rata-rata orangtua selalu memberi kan contoh yang baik dengan membatasi penggunaan *gadget* mereka sendiri dan menunjukkan perilaku yang sehat terkait dengan teknologi yang mereka pakai.

Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi peneliti, peneliti melihat bahwa peranan orangtua dalam membimbing penggunaan *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae sudah mulai terlaksanakan, seperti menjadi contoh yang baik terhadap penggunaan *gadget* kepada anaknya.

Penelitian di Dusun I Desa Simangumban Jae dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar dari orangtua sudah banyak dari orangtua yang memberikan contoh penggunaan *gadget* yang benar dan bagus terhadap anaknya, walaupun tidak menutup kemungkinan sebagian dari orangtua belum memberikan contoh penggunaan *gadget* yang benar dan bagus terhadap anaknya.

d. Mendorong melakukan aktivitas lain

Orangtua dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*, seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Marhe yang menyatakan bahwa:

> Saya menpunyai anak yang berusia remaja yaitu Lida Sihombing, dia memiliki *gadget* dan dia sering menggunakan *gadget* 7-8 jam sehari,

> aplikasi yang dia menggunakan di *gadget* yaitu TikTok, yang saya lakukan saat melihat anak menggunakan *gadget* saya akan menugur, sebagai orangtua saya membatasi anak menggunakan *gadget* dengan cara mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*, seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lainnya, perubahan anak saya setelah menggunakan *gadget* menjadi suka menjawab-jawab orangtua saat di nasehati dan sering mengurung diri di kamar, upaya saya dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu mendaftarkan anak ikut les di luar sekolah dan menyuruh anak datang kesawah saat pulang sekolah kalau tidak ada les, saya akan menyita *gadget* apabila tidk mengikuti perintah saya sebagai hukuman, sikap saya kepada anak akan lebih ketat lagi dalam mengarahkannya supaya fokus anak teralihkan dari *gadget*.[114]

Pernyataan bapak Marhe sejalan dengan yang disampaikan Lida Sihombing yaitu sebagai berikut:

> Saya memiliki *gadget* dan saya sering menggunakan *gadget* dalam sehari 7-8 jam, aplikasi yang saya gunakan di *gadget* yaitu TikTok, orangtua akan menegur saya saat menggunakan *gadget*, orangtua membatasi saya menggunakan *gadget* dengan cara mendorong saya untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*, seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lainnya, perubahan saya setelah menggunakan *gadget* menjadi suka menjawab-jawab orangtua saat memberi nasehat dan sering mengurung diri di kamar, upaya orangtua dalam mengatasi adiksi *gadget* yaitu mendaftarkan saya ikut les di luar sekolah dan menyuruh saya datang kesawah saat pulang sekolah kalau tidak ada les, *gadget* saya akan disita apabila tidak mengikuti perintah orangtua sebagai hukuman.[115]

Selanjutnya wawancara peneliti dengan tetangga yang remajanya adiksi *gadget*, yaitu Masniari yang menyatakan bahwa:

> Saya sering melihat remaja di desa ini menggunakan *gadget* apalagi tetangga terdekat saya yaitu Lida Sihombing, saya melihat perubah sebelum menggunakan *gadget* dan sebelum menggunakannya, yang dimana sebelum memiliki *gadget* dia anak yang rajin, sering berkumpul dengan teman sebaya saat sore hari dan saat pulang sekolah kesawah, dan sesudah memiliki *gadget* dia jarang berkumpul

[114] Marhehe, Orangtua Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 15.45 wib).

[115] Lida Sihombing, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 15.50 wib).

> dengan teman sebaya dan jarang kesawah, saya sangat sering melihat dia di tegur orangtua menggunakan *gadget,* akan tetapi akhir-akhir ini saya melihah bahwa orangtua memberi batasan kepada anak dengan cara melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*, seperti olahraga, membaca, bermain di luar, atau mengikuti hobi lainnya, dan mendaftarkan anak ikut les di luar sekolah dan menyuruh anak datang ke sawah saat pulang sekolah kalau tidak ada les, dengan ini saya melihat bahwa anak mulai berubah, pesan saya kepada orangtau lebih mengarahkan anaknya melakukan aktifitas lain supaya fokus nak teralihkan dari *gadget*.[116]

Berdasarkan wawancara dengan tetangga dapat ditarik kesimpulan bahwa orangtua di Dusun I Desa Simangumban Jae mulai mengarahkan anaknya untuk melakukan aktivitas yang tidak melibatkan *gadget* di dalamnya dengan cara mengalihkan fokus anak mulai dari kegiatan di luar rumah maupun di dalamnya.

Hal ini di dukung dengan hasil observasi peneliti di Dusun I Desa Simangumban Jae bahwa sebagian dari orangtua di Dusun I Desa Simangumban Jae telah mendorong anak untuk melakukan aktivitas lainnya yang tidak melibatkan *gadget*. Walaupun terdapat dari beberapa orangtua yang kurang mendorong anak untuk melakukan aktivitas lain yang tidak melibatkan *gadget*.[117]

e. Mengawasi konten yang di lihat dan yang di ikuti anak

Orangtua harus mengawasi konten yang dikonsumsi oleh anak di *gadget* mereka, memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga. Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Tasya Marbun yaitu ibu Lamtiur menyatakan bahwa:

---

[116] Masniari, Tetangga, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 16.05 wib).
[117] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.

> Anak saya yang berusia remaja ada 1 yaitu Tasya Marbun, dia memiliki *gadget* dan sering menggunakan gadget dalam sehari 7-8 jam, aplikasi yang sering digunakan yaitu TikTok, yang saya lakukan saat melihat anak bermain *gadget* yaitu saya tegur dan mengawasinya, cara saya membatasi anak saat bermain *gadget* yaitu mengawasi konten yang dikonsumsi oleh anak di *gadget*, memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga, perubahan anak saya setelah menggunakan *gadget* yaitu malas mengerjakan pekerjaan rumah dan sering tidak menjawab saat dipanggil apalagi saat dia menggunakan *gadget*, upaya saya mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu menyuruh anak mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang saya menyuruh Tasya ke sawah untuk membantu saya bekerja di sawah, dan apabila dia tidak datang atau tidak mengerjakan pekerjaan maka saya akan menyita *gadget* sebagai hukuman, sikap saya terhadap anak ke depan akan lebih tegas lagi supaya anak terhindar dari adiksi *gadget* .[118]

Berdasarkan wawancara dengan anak ibu lamtiur yaitu Tasya Marbun menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari saya bisa menggunakan *gadget* 7-8 jam sehari, dan aplikasi yang sering saya gunakan saat bermain *gadget* yaitu TikTok, orangtua saya akan menegur dan mengawasi saya saat melihat saya menggunakan *gadget*, cara orangtua saya dalam membatasi saya bermain *gadget* yaitu mengawasi konten yang saya gunakan di *gadget*, memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga, perubahan saya selama menggunakan *gadget* ini yaitu malas mengerjakan pekerjaan rumah dan sering tidak menjawab saat dipanggil orangtua apalagi saat saya menggunakan gadget, cara atau upaya orang tua saya mengatasi adiksi yaitu menyuruh saya mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang saya disuruh ke sawah untuk membantu mereka mengerjakan pekerjaan disawah kalau saya tidak datang atau tidak mengerjakan pekerjaan rumah maka *gadget* saya akan disita sebagai hukuman.[119]

Selanjutnya wawancara dengan ibu Ros tetangga dari Tasya menyatakan bahwa:

> Saya sangat sering melihat anak remaja menggunakan *gadget* di lingkungan saya ini tidak terkecuali tetangga saya yang bernama

[118] Lamtiur, Orangtua Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024 pukul 16.10 wib).

[119] Tasya Marbun, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 16.15 wib).

> Tasya Marbun saya sering melihat dia menggunakan *gadget*, perbedaan Tasya sebelum menggunakan *gadget* yaitu Tasya anak rajin, baik dan ramah, sesudah memiliki *gadget* Tasya jadi pemalas, cuek dan judes, saya sering melihat Tasya ditegur orangtua saat menggunakan *gadget*, Saya melihat peran orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* ini yaitu mengawasi konten yang dikonsumsi oleh Tasya saat bermain *gadget*, memastikan bahwa itu sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga, dan juga menyuruh Tasya mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang menyuruh Tasya pergi ke sawah saat pulang sekolah, pesan saya terhadap orangtua yang anak-anaknya memiliki *gadget* lebih tegas lagi saat mengarahkan anak saat menggunakan *gadget* dan perlu pengawasan ketat terhadap anak saat menggunakan *gadget*.[120]

Berdasarkan hasil observasi bahwasanya ibu Lamtiur beliau mulai sadar bahaya *gadget* dan mengawasi konten yang dikonsumsi atau yang di lihat oleh anak di *gadget* anak mereka dan memastikan bahwa itu sesuai dengan usia, dan ibu Ros melihat rata-rata orangtua telah mengawasi anak saat bermain *gadget* dan mengawasi konten yang akan mereka lihat dengan menyesuaikan usia atau umur mereka saat melihat vidio di *gadgat*.[121]

f. Membangun hubungan manusia yang sehat di luar dunia maya

Orangtua dapat membantu anak membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan bapak Tahi yang menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai anak yang berusia remaja ada 3 orang, mereka memiliki *gadget* akan tetapi anak saya yang menggunakan secara berlebihan yaitu Pandi Tobing dimana jam pemakaian *gadget* 8-9 jam sehari bahkan lebih, aplikasi yang sering dia gunakan yang itu *Game Online (Mobile Legends),* yang saya lakukan saat melihat anak

[120] Ros, Tetangga, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024 pukul 16.20 wib).

[121] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 juli 2024.

> menggunakan yaitu mengingatkan supaya ingat waktu dan menegur, peranan saya dalam membatasi anak yaitu membantu anak membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya, perubahan anak setelah menggunakan *gadget* yaitu menjadi pemalas dan sering mengurung diri di kamar, upaya saya mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu menyuruh anak ke sawah saat pulang sekolah untuk membantu saya bekerja di sawah, apabila dia tidak datang atau tidak mengerjakan pekerjaan maka saya akan menyita *gadget* sebagai bentuk hukuman, sikap saya terhadap anak akan lebih tegas lagi supaya anak terhindar dari adiksi *gadget*. [122]

Berdasarkan wawancara dengan anak bapak tadi yaitu Pandi Tobing menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* dalam sehari 8-9 jam, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu *game online (mobile legends)*, yang orangtua saya lakukan saat melihat saya menggunakan *gadget* yaitu mengingatkan saya supaya ingat waktu dan menegur, peranan orangtua saya dalam membatasi saya saat bermain *gadget* yaitu membantu saya membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya, perubahan saya setelah menggunakan *gadget* yaitu menjadi pemalas dan sering mengurung diri di kamar, upaya orangtua mengatasi adiksi *gadget* ini yaitu menyuruh saya ke sawah saat pulang sekolah untuk membantu mereka bekerja di sawah, apabila saya tidak datang atau tidak mengerjakan pekerjaan itu maka mereka akan menyita *gadget*nya sebagai bentuk hukumannya.[123]

Selanjutnya wawancara dengan bapak kepala desa yang menyatakan:

> Keadaan penduduk di Dusun I Desa Simangumban Jae khususnya remaja yang memiliki *gadget* perlu pengawasan ekstra, jumlah penduduk di desa Hutapadang berjumlah 170 orang, pekerjaan orangtua di desa Hutapadang sangatlah beragam, ada yang PNS, polisi, wiraswasta/pedagang, karyawan/swasta, bidan, petani, kuli bangunan/tukang dan penggiling padi, saya sering mendengar keluhan orangtua akan perilaku anak mulai penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini

[122] Tahi ,Orangtua Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 16.35 wib).

[123] Pandi Tobing, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 16.40 wib).

> terhambat, ini di sebabkan orangtua kurang memperhatikan anak yang memiliki *gadget* ini karena kesibukan dan hanya bisa ngawasi anak saat malam hari sampai pagi hari karena saat itulah orangtua berada di rumah, ini di karenakan rata-rata masyarakat di desa Hutapadag berpenghasilan menengah kebawa dan bekerja sebagai petani, pesan saya kepada orangtua yang anak adiksi *gadget* sebaiknya anak diberi waktu penggunaan *gadget* dalam sehari dan kalau memakai *gadget* orangtua harus selalu berada di dekat anak saat memakai *gadget* dan selalu mengawasi anak saat menggunakan *gadget*.[124]

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di lapangan bahwa bapak Tahi mengetahui kebiasaan anak yang dimana setiap hari menggunakan *gadget* sehingga terjadilah pemborosan di paket internet sehingga bapak Tahi mengambil suatu cara yang efektif untuk membangun hubungan manusia yang sehat di luar dunia maya kepada anak yaitu membantu anak membangun hubungan antara manusia yang sehat dan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya supaya anak tidak terlalu fokus atau teralihkan dari gadgetnya.

Berdasarkan observasi di lapangan penelitian, peneliti melihat bahwa perekonomian di Dusun I Desa Simangumban Jae adalah menengah ke bawah sehingga sebagian dari anak berpikir bagaimana caranya mendapatkan suatu penghasilan tanpa meminta kepada orangtua atau membebani orangtua, sehingga beberapa dari orangtua yang anak berpikiran seperti ini mengambil suatu cara supaya anak teralihkan dari *gadget* dan juga cara menghasilkan uang tanpa membebani orangtua yaitu

[124] Kepala Desa, Wawancara, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 25 Juni 2024 pukul 16.45 wib)*Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.

dengan cara membangun koneksi antara individu dengan individu yang lain.[125]

Berdasarkan wawancara dengan orangtua dari Parida Siregar yaitu ibu Anti menyatakan bahwa:

> Saya mempunyai anak yang berusia remaja yang bernama Parida Siregar, dia memiliki *gadget* dan sering menggunakannya dalam sehari 8-9 jam bahkan lebih, aplikasi yang sering Parida gunakan yaitu novel *online,* yang saya lakukan saat melihat Parida menggunakan *gadget* yaitu menegur dan menasehati, peranan saya dalam membatasi anak yaitu membantu anak membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya, Perubahan Parida setelah menggunakan *gadget* malas mengerjakan pekerjaan rumah, sering mengurung diri di kamar dan *mood*nya sering berubah, upaya saya dalam mengatasi *gadget* ini yaitu menyuruh anak untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang saya suruh pergi ke sawah untuk membantu kami bekerja di sawah, apabila dia tidak datang ke sawah atau tidak mengerjakan pekerjaan rumah maka saya akan menyita *gadget* sebagai bentuk hukuman dari perilaku tersebut, sikap saya akan lebih tegas lagi terhadap anak saya supaya perilaku adiksi *gadget* ini tidak terulang kembali.[126]

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak remaja ibu Anti yaitu Parida Siregar, yang menyatakan bahwa:

> Saya memiliki *gadget* dan sering menggunakan *gadget* 8-9 jam sehari, aplikasi yang sering saya gunakan yaitu novel online dan TikTok, yang orangtua lakukan saat melihat saya menggunakan *gadget* yaitu menegur dan menasehati, peranan orangtua saya dalam membatasi saya saat bermain *gadget* yaitu membantu saya membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya, perubahan saya setelah menggunakan *gadget* malas mengerjakan pekerjaan rumah, sering mengurung diri di kamar dan *mood* saya sering berubah, upaya orangtua dalam mengatasi *gadget* ini yaitu menyuruh saya untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan kadang orangtua menyuruh pergi ke sawah untuk membantu merek bekerja di sawah, apabila saya tidak datang ke sawah atau tidak

[125] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 1 Juli 2024.
[126] Anti, Orangtua Remaja, *Wawancara,* (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024 pukul 16.50 wib).

> mengerjakan pekerjaan rumah maka orangtua akan menyita *gadget* sebagai bentuk hukuman dari perilaku saya tersebut. [127]

Berdasarkan hasil Observasi peneliti di lapangan bahwa Parida Siregar selalu menggunakan *gadget* dan yang aplikasi yang lebih sering digunakan yaitu aplikasi TikTok jadi orangtua takut Parida Siregar melihat suatu konten yang tidak pantas untuk dilihat dan juga untuk ditiru oleh sebab itu orangtua peranan orangtua saya dalam membatasi Parida saat bermain *gadget* yaitu membantu Parida membangun hubungan manusia yang sehat dengan mendorong interaksi sosial di luar dunia maya,.[128]

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam kajian teori menjelaskan bahwa peranan orangtua dalam penelitian ini adalah usaha orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja. Orangtua tidak hanya bertanggung jawab dalam mengawasi remajanya dalam bermain *gadget*, namun orangtua juga bertanggung jawab dalam menafkahi keluarga, ayah sebagai tulang punggung keluarga yaitu bertanggung jawab dalam memenuhi kebutuhan di dalam keluarga, namun saat ekonomi tidak seimbang maka seorang ibu juga mengambil peran dalam kedua orangtua bekerja, itu semua dilakukan semata untuk masa depan anak remajanya, sehingga orangtua lupa dengan tanggung jawabnya dalam membimbing dan mengawasi anak remaja. Dimana orangtua yang memberi batasan dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja tersebut, adapun peranan orangtua dalam hal ini meliputi, mengatur batas waktu, orangtua memberi

[127] Parida Siregar, Remaja, *Wawancara*, (Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024 pukul 17.05 wib).

[128] *Observasi*, di Dusun I Desa Simangumban Jae, 24 Juli 2024.

pemahaman tentang penggunaan *gadget*, memberi contoh dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua sendiri, mendorong melakukan aktivitas lain, mengawasi konten yang di lihat dan yang di ikuti anak, membangun hubungan manusia yang sehat di luar dunia maya.

Pada temuan pengolahan dan analisis data ditemukan bahwa bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara adalah mencuri uang orangtua, sering mengurung diri dikamar, sering merasa cemas apabila tidak menggunakan *gadget*, berbohong mengenai waktu penggunaan *gadget*, sering emosi. Remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae rata-rata memiliki *gadget* setelah pulang sekolah mereka akan bermain *gadget* dengan waktu yang awalnya sudah di tentukan, akan tetapi remaja yang adiksi *gadget* akan memainkan *gadget* setelah pulang sekolah sampai lupa waktu, adapun yang membuat remaja menjadi adiksi *gadget* disebabkan membuka aplikasi yang diteliti oleh peneliti adalah *game online* (*Free Fire, Mobile Legends*) 5 remaja, TikTok 3 remaja dan novel *online* 2 remaja.

Orangtua yang mengambil langkah dalam membatasi pergaulan anak dengan cara yang berbeda-beda sebagian besar orangtua sudah menjalankan kewajibannya yang dimana sebagian orangtua menasehati anak dengan bahasa yang lembut jangan sampai marah dan emosi. Orangtua duduk bersama anak-anaknya dan memberi tahu apa saja yang bermanfaat untuk masa depan anak, mengatur batas waktu dan menjadi contoh dalam penggunaan *gadget*. sebagian orangtua membatasi pergaulan anak orangtua memperhatikan

pergaulan anak dan membatasi perteman, menetapkan aturan yang jelas, memantau aktifitas anak memberi contoh pergaulan yang sehat dan mengenal teman anak dan sebagian lagi mengarahkan anak dengan mencontohkan penggunaan *gadget* yang sehat dan benar, melibatkan anak dalam aktivitas *non gadget*, menetapkan batas waktu penggunaan, gunakan fitur kontrol orangtua dan menjelaskan efek negatif penggunaan *gadget* yang berlebihan. adapun peranan orangtua dalam hal ini yang sudah berperan meliputi, mengatur batas waktu 2 orang yang sudah berperan, orangtua memberi pemahaman tentang penggunaan *gadget* 2 orang yang sudah berperan, memberi contoh dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua sendiri 2 orang yang sudah berperan, mendorong melakukan aktivitas lain 1 orang yang sudah berperan, mengawasi konten yang di lihat dan yang di ikuti anak 1 orang yang sudah berperan, membangun hubungan manusia yang sehat di luar dunia maya 2 orang yang sudah berperan.

Dari pernyataan di atas dapat kesimpulan bahwa sebagian besar orangtua yang mengambil langkah membatasi pergaulan anak dengan cara yang berbeda-beda, walau kurang maksimal karena orangtua yang kurang maksimal dalam menjalankan peranan terhadap remaja yang adiksi *gadget* karena kurang pengetahuan orangtua tentang *gadget*, kurang komunikasi antara orangtua dan remaja yang dikarenakan kesibukan bekerja atau aktivitas lain, kurang aturan dan batasan yang tegas, dan tekanan sosial dan lingkungan.

E. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian ini di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

1. Belum menyusun secara maksimal sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini agar hasil penelitian yang diperoleh agar benar-benar maksimal dan objektif.
2. Peneliti menyadari masih banyak keterbatasan yang ditempuh peneliti diantaranya adalah kurangnya pengetahuan atau keterampilan, waktu dan biaya penelitian dan sasaran penelitian.
3. Peneliti mengusahakan meskipun memiliki hambatan dalam melaksanakan penelitian ini peneliti berusaha semampunya agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna dalam penelitian ini.
4. Dengan segala upaya kerja keras dan bantuan semua pihak peneliti berusaha untuk meminimalkan hambatan yang dihadapi sehingga hasil yang diinginkan terwujud skripsi sederhana yang berguna dan bermanfaat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan peneliti dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka dapat dikemukan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Remaja yang dikatakan kecanduan *gadget* adalah remaja menggunakan *gadget* 7-10 jam sehari, sehingga bentuk perilaku adiksi *gadget* pada remaja yang begitu lama mengakibatkan mencuri uang orangtua, sering mengurung diri dikamar, sering merasa cemas apabila tidak menggunakan *gadget*, berbohong mengenai waktu penggunaan *gadget*, sering emosi.
2. Peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja di Dusun I Desa Simangumban Jae memiliki peranan mengatur batas waktu, orangtua memberi pemahaman tentang penggunaan *gadget*, memberi contoh dengan membatasi penggunaan *gadget* orangtua sendiri, mendorong melakukan aktivitas lain, mengawasi konten yang di lihat dan yang di ikuti anak dan membangun hubungan manusia yang sehat di luar dunia maya. Orangtua cenderung berperan tetapi kurang maksimal dalam menjalankan peranan terhadap remaja yang adiksi *gadget* karena kurang pengetahuan orangtua tentang *gadget*, faktor kesibukan bekerja atau aktivitas lain dan kurang aturan dan batasan yang tegas, dan tekanan sosial dan lingkungan.

B. Implikasi Hasil penelitian

Adapun implikasi hasil penelitian di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

1. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja, sesuai dengan material seperti *gadget,* dan uang, sedangkan nonmaterial, seperti nasehat dan arahan orangtua kepada remaja yang berperilaku adiksi *gadget* agar lebih memeperhatikan apa saja yang dibutuhkan dan yang disukai remaja supaya kedepanya remaja bisa mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* secara berlebihan.
2. Penelitian ini bertujuan untuk masyarakat yang tinggal di lingkungan setempat agar selalu memerhatikan anak saat menggunakan *gadget*.

C. Saran

1. Saran Kepada Orangtua
   a. Orangtua harus tetap memberikan batasan dalam penggunaan *gadget* pada remaja.
   b. Diharapkan orangtua sebaiknya mendamping anak mereka saat mengunakan *gadget*.
   c. Orangtua harusnya memberikan *gadget* kepada anak saat usia yang tepat, dimana usia anak yang sudah paham dengan fungsi dan kegunaan dari *gadget* tersebut sehingga tidak terkena dampak negatif dari *gadget*.
   d. Orangtua mendidik dan menyayangi anak, tidak mengikuti kehendak anak, terlalu memanjakan dan memberikan *gadget*.
   e. Mengajak anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar agar anak tidak terlalu kepikitan dengan *gadget*.

2. Saran Kepada Remaja

Sebaiknya anak fokus terhadap pendidikannya dan membantu orangtua saat pulang sekolah ke sawah dan di kebun atau anak membereskan rumah saat pulang sekolah agar orangtua tidak ke pikiran tentang pekerjaan rumah setelah pulang dari sawah, kebun dan pekerjaan lainnya dan menggunakan *gadget* sekedar saja (mengerjakan tugas sekolah, membalas pesan orang lain apabila perlu, atau bermain *gadget* saat waktu senggang saja).

3. Saran Kepada peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada remaja dan memperluas penelitian ini dengan memperhatikan apa saja peranan orangtua dan faktor-faktor pendukung dan penghambat orangtua dan bisa menggunakan metode eksperimen sehingga dapat diuji secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

Adelina, (2022), "Peran Orangtua Dalam Mengatasi Remaja Yang Kecanduan Berbelanja Online", *Skripsi*, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.

Aini Riza, (2023), "Peran Orang Tua Terhadap Pembinaan Akhlak Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Di Kalangan Remaja Di Desa Perkebunan Lima Puluh Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara", *skripsi*, Jurusan Agama Islam Di Universitas Islam Sumatera Utara.

Aminulah Yusron, (2023), *Mindset Pembelajaran 10 Langkah Mendidik Siswa secara Kreatif dan Humanis,* Yogyakata: Nuansa Cendekia.

Amita Diananda, (2018)., "Psikologi Remaja dan Permasalahannya"*Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam,* Vol 1, No 1.

Anggraini Hafizah, "Gambaran Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Perilaku Adiksi (Rokok Dan Napza) Di SMAN 11 Medan", *dalam Jurnal Penelitian,* Volume 15, No.30, Juni 30.

Arikunto Suharsimi, (1989), *prosedur penelitian suatu pendekatan praktis,* Jakarta: Bina Angkasa.

Arikunto Suharsimi, (2015), *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* Jakarta: Rineka cipta.

Arti kata orangtua – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Onlina.

Arti kata remaja – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Onlina.

Azwar Saifuddin, (2004), *Metode Penelitian,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Carolina Monica, (2023), "Prilaku Komunikasi Remaja dengan Kecenderungan FoMo", *dalam Jurnal Riset Komunikasi,* Vol 6, No. 8.

Chisna Puji Asmaul, (2017), "Media Komunikasi Sosial Keagamaan" *Jurnal Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak*, Volume.17.No 2, November.

Fatmawati Erma, (2020), *Pendidikan Agama Untuk Semua* Yogyakarta: Pustaka Ilmu.

Fauzana Suci, Dkk, (2021), "Hubungan Perilaku Negatif Siswa Dengan Prestasi Belajar PKN Kelas VIII di SMP 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban " *Jurnal Edukasi,* Vol 01, N0. 01, Juni.

Firdaus Angga Mahargia Yunanta, (2018), "Pengetahuan Dan Sikap Remaja Terhadap Penggunaan Napza Di Sekolah Menengah Atas Di Kota Semarang" Semarang: Universitas Muhammadiyah Semarang, *http://repository.unimus.ac.id/id/eprint/2696*.

Gulo W, *(*2010), *Metodologi Penelitian,* Jakarta: PT. Grasindo.

Gunawan Rudy, (2020), "Adiksi Media Sosial dan Gadget bagi Pengguna Internet di Indonesia", *dalam Jurnal Ilmu-Ilmu Teknik/Teknologi, Sosial dan Ekonomi,*Volume 14, No.1, April.

Https://Tafsirweb.Com/11010-Surat-At-Tahrim-Ayat-6.Html.

Istiqomah Inayah, (2019), "Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung", *skripsi*, universitas islam negeri (uin) Raden Intan Lampung.

J. Lexi Moleong, (2013), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung:Remaja Rosda Karya.

Kartono Kartini, (2010), *Patologi Sosial II: Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

M. Sudirmanto, (1992), *prosedur penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Manik Dewi Kadar, Siti Istiningsih, (2022), "Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak di Masa Pandemi Covid 19".

Mappiare Andi, (1996), *Psikologi Remaja*, Surabaya : Usaha Nasional.

Marlina Dwi Rizky, (2017), *"Hubungan Antara Fear Of Missing Out (Fomo) Dengan Kecenderungan Kecanduan Internet Pada Emerging Adulthood"* Yogyakarta: Universitas Mercu Buana. *Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id.*

Prasetyo Franciscus Adi, dkk, (2023), *BUKU AJAR METODE INTERVENSI Pekerjaan Sosial Dengan Kelompok*, Jawa Barat: Zifatama Jawara.

Pratama Aditya, (2020), "Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)". Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, *http://repository.radenintan.ac.id/9963/1/PUSAT.pdf*.

Prayogi Winarto Dwi, (2004), Perilaku Pengguna Game Online Remaja Di Smp Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang," *Skripsi,* Jurusan Ilmu Keperawatan di Universitas Muhammadiyah Semarang.

QS. At-Tahrim (66): 6.

Ratna Nyoman Kutha, (2016), *Metode Penelitian Kajian Budaya Dan Sosial Humaniora Pada Umumnya,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rozalia, (2024), "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar". http//repository radenintan,ac.id.

Saebani Beni Ahmad, Hamid Hamdani, (2013), *Pendidikan Karakter Perspektif Islam,* Bandung : CV. Pustaka Setia.

Sari Intan Permata, (2023), *Kecanduan Gadget dan Efeknya Padakokonsentrasi Belaja,* Indramayu: CV. Adanu Abimata.

Sarwono Wirawan Sarlito, (2002), *psikologi remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo.

Setianingsih Eka Sari, (2019), *GADGET "PISAU BERMATA DUA" BAGI ANAK,* Vol. 1 No. 1 : SENDIKA.

Setiyaningrum Erna, (2017), *Perkembangan Kesehatan Remaja Problem dan Solusinya,* Yogyakarta: Indomedia Pustaka.

Siti Masganti, (2010), *Psikologi Agama,* Medan: Perdana Publsing.

Sudarsono, (1993), *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja*, Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: Alfabeta.

Sulaeman Risdawati, (2021), *Remaja dan Kesehatan reproduksi*, Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.

Wahidi, (2019), *Peranan Orangtua Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Anak,* Volume. 3, No. April.

Walgito Bimo, (2009), *Bimbingan dan Konseling,* Studi & Karir, Yogyakarta: Andi.

Widiawati, (2014), "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak"*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Wulandari Kusuma, (2023), *Metode Intervensi Pekerjaan Sosial Dengan Kelompok*, Yogyakata: Zifatama Jawara.

Yunita Mutiara Mirah, Teguh Lesmana, (2019), "Mengenal Bahaya Adiksi Gadget Dan Cara Mengatasinya", *dalam jurnal pengabdian dan kewirausahaan,* Vol. 5, No. 02.*Sekolah Dasar.* vol. 3, No. April.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Sri Agustina Bagariang
2. NIM : 20 302 00055
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Hutapadang, 31 Agustus 2002
5. Anak Ke : Satu (1)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Desa Simangumban Jae Kacamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara
10. Telp/Hp : 087713221202
11. E-mail : ssriagustina63@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
   a. Nama : Arianto Bagariang
   b. Pekerjaan : Petani
   c. Alamat : Desa Simangumban Jae Kacamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara
   d. Telp/Hp : 083129472172
2. Ibu
   a. Nama : Sulastri Aritonang
   b. Pekerjaan : Petani
   c. Alamat : Desa Simangumban Jae Kacamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara
   d. Telp/Hp : -

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 174574 Simangumban — Tamat Tahun 2014
2. MTs. Swasta Al-Ikhlas Aek Botik — Tamat Tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Simangumban — Tamat Tahun 2020
4. S.1 BKI UIN Syahada Padangsidimpuan — Tamat Tahun 2024

IV. MOTO

“Allah Tidak Akan Mengubah Nasib Suatu Kaum Sampai Mereka Mengubah Keadaan Yang Ada Pada Diri Mereka Sendiri" (QS. Ar-Ra’d: 11)”

Lampiran I

PEDOMAN OBSERVASI

Untuk mengumpulkan data–data yang diperlukan dalam penelitian yang berjudul ”Peranan Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Adiksi *Gadget* Pada Remaja Di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara”.

1. Mengobservasi langsung di lokasi penelitian di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.
2. Mengamati Remaja yang sibuk menggunakan *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.
3. Mengamati perilaku remaja yang adiksi *gadget* Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara kepada orangtua

1. Berapa anak bapak/ibu yang sudah berusia remaja?
2. Apakah anak bapak/ibu memiliki hp?
3. Apakah anak bapak/ibu sering menggunakan hp?
4. Seberapa sering anak bapak/ibu menggunakan hp?
5. Aplikasi apa saja yang sering anak bapak/ibu gunakan di hp nya?
6. Apa yang bapak/ibu lakukan saat melihat anak bermain hp?
7. Bagaimana peranan bapak/ibu dalam membatasi anak saat bermain hp, siapa yang lebih sering mengontrol anak remaja bermain hp?
8. Apa perubahan anak bapak/ibu setelah menggunakan hp?
9. Apa upaya bapak/ibu mengatasi adiksi hp?
10. Apa sudah pernah dihukum jika berlebihan menggunakana *gadget*?
11. Bagaimana cara bapak/ibu mendidik, menghukum dan memberi hadiah atas prestasi atau mencapaian dan perlakuan anak?
12. Bagaimana sikap/perasaan bapak/ibu tentang perilaku anak?

B. Wawancara kepada remaja yang adiksi *gadgat*

1. Apakah saudara/i mempunyai hp?
2. Apakah saudari/i menggunakan hp, dan apa yang dilakukan ?
3. Seberapa sering saudari/i menggunakan hp, berapa jam 1 hari?
4. Apakah kegiatan saudara/i ini didukung orangtua?
5. Aplikasi apa saja yang sering digunakan saudari/i?

6. Bagaimana tanggapan orangtua saat melihat saudara/i menggunakan *gadget*?
7. Apakah reaksi/upaya orangtua saudara/i ketika bermain hp secara berlebihan?
8. Apa pernah merasa lelah bermain *gadget*?
9. Apakah pernah dihukum jika tidak bisa diarahkan orangtua?
10. Apakah anda sadar sudah termasuk kecanduan?
11. Menurut saudara/i bagaimana peranan orangtua dalam mengatasi perilaku adiksi *gadget* pada anak?

C. Wawancara kepada Masyarakat

1. Seberapa sering anda melihat anak remaja menggunakan *gadget* di lingkungan anda?
2. Apakah anda melihat perubahan pada anak remaja setelah menggunakan *gadget*?
3. Apakah anda pernah memperhatikan perilaku anak remaja sebelum memiliki *gadget*?
4. Jika pernah adakah perbedaan perilaku sebelum dan sesudah memiliki *gadget*?
5. Seberapa sering saudara/i melihat anak ditegur orangtua saat menggunakan *gadget*?
6. Bagaimana menurut saudara/i peranan orangtua dalam mengatasi perilaku kecanduan *gadget* pada anaknya?
7. Apa pesan terhadap orangtua yang anak-anaknya main *gadget*?

D. Wawancara Kepada Kepala Desa

1. Bagaimana menurut bapak keadaan penduduk di Dusun I Desa Simangumban Jae?
2. Berapa jumlah penduduk di Dusun I Desa Simangumban Jae?
3. Apa saja pekerjaan orangtua di Dusun I Desa Simangumban Jae?
4. Apakah ada keluhan orangtua terhadap perilaku anak?
5. Kalau ada, keluhan apa saja?
6. Apa pesan terhadap orangtua yang anak-anaknya menggunakan *gadget*?

Lampiran III

DOKUMENTASI

1. Dokumentasi wawancara dengan remaja yang adiksi *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

2. Dokumentasi wawancara dengan orangtua remaja yang anaknya adiksi *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

3. Dokumentasi wawancara dengan tetangga dan teman sebaya remaja yang adiksi *gadget* di Dusun I Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.

4. Dokumentasi wawancara dengan Kepala Desa Simangumban Jae Kecamatan Simangumban Kabupaten Tapanuli Utara.