

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada era revolusi digital mendorong perkembangan *gadget* yang sangat pesat dan semakin canggih. Perkembangan teknologi memberikan perubahan dalam kehidupan manusia, termasuk dampaknya yang dapat dirasakan oleh lapisan masyarakat. Hampir setiap orang saat ini pasti memiliki *gadget* untuk kepentingan berkomunikasi dan mengakses beragam informasi. Penggunaan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari seperti sudah menjadi kebutuhan bagi manusia, terlebih lagi kemudahan akses pada *gadget* beserta kelengkapan fitur yang disajikan juga turut menyebabkan adanya keterikatan atau ketergantungan bagi pengguna *gadget*.

Bantuan teknologi seperti *gadget* dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, melainkan sudah banyak dijumpai anak-anak yang bermain *gadget* dan tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget* seperti salah satunya adalah menjadi kecanduan *gadget*. Tingkat kecanduan *gadget* didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan disertai obsesi yang berlebihan terhadap penggunaan *smartphone* yang menyebabkan gangguan dalam kehidupan sehari – hari. Kecanduan ditandai dengan peningkatan penggunaan *gadget* secara bertahap

dan jika terlepas dari *gadget* maka pengguna akan merasa cemas, gelisah, gugup, dan tidak dapat berkonsentrasi pada pekerjaannya.

Menurut Young (2017), kecanduan *gadget* atau disebut juga kecanduan IT adalah sebuah kebiasaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara terus menerus dalam berbagai macam aspek. Kecanduan *gadget* pada anak dalam jangka panjang dapat menimbulkan hilangnya kemampuan dasar komunikasi dalam interaksi sosial. Menurut Kwon, dkk (2013), istilah *gadget addiction* atau kecanduan *gadget* merupakan suatu perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Menurut Karuniawan dan Cahyanti (2013), menyebutkan bahwa definisi kecanduan *gadget* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.

Menurut Cheol Park dan Ye Rang Park (2014), anak-anak dengan kecanduan *gadget* yang tinggi, memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain. Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan dalam tulisannya di Huffington Post (Palar, 2018), mengatakan perlu ada larangan penggunaan *gadget* pada usia anak di bawah 12 tahun karena kecanduan *gadget* dapat mengakibatkan pertumbuhan otak terlalu cepat, gangguan tidur, obesitas, penyakit mental, perilaku agresif serta pikun digital. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) dalam hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) pada

Maret 2022 menunjukkan bahwa hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan gawai dan mengakses internet dalam melakukan interaksi secara daring dengan total 33,44% sudah mampu menggunakan *gadget* nirkabel dan total anak usia dini mencapai 24,96% sudah dapat mengakses internet. Menurut data Common Sense Media, sebuah organisasi pembuat kebijakan dalam hal media dan teknologi di Amerika menyampaikan bahwa dalam jajak pendapat yang melibatkan 1.240 orangtua dengan anak mereka yang berusia 12 sampai 18 tahun diketahui bahwa sebanyak 66% orang tua merasa anak remaja mereka menghabiskan terlalu banyak waktu pada perangkat *gadget* dan sebanyak 52% dari remaja bahkan setuju dengan pendapat tersebut.

Menurut Warisyah (2015), dampak negatif dari kecanduan *gadget* adalah radiasi *gadget* yang dapat merusak sistem jaringan dan otak anak, menurunnya keaktifan anak, dan menurunnya kemampuan sosialisasi anak terhadap lingkungannya. Anak menjadi lebih individual dan nyaman bermain *gadget*, sehingga menimbulkan sikap kurang peduli terhadap teman atau orang lain. Menurut Dewi (2020), dampak dari kecanduan *gadget* bagi anak lainnya adalah malas dalam berinteraksi sosial, akan mengamuk jika tidak bermain *gadget*, tidak ingin bermain diluar dan menolak beraktivitas. Kecanduan *gadget* sebagian besar dialami oleh anak usia muda yang menyebabkan mereka memiliki masalah dalam mengontrol waktu penggunaan *gadget* dan mengalihkan mereka dari tanggung jawab, sulit berkonsentrasi saat belajar, hingga penurunan prestasi di sekolah.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan bahwa penggunaan *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan untuk menghindari penyalahgunaan dan kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk kecanduan penggunaan *gadget* pada anak dapat dikategorikan pada tingkat tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang seperti saat pulang sekolah atau selesai belajar dan pemakaiannya hanya setengah jam. Pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* pada anak. Oleh sebab itu, orang tua dan guru diharapkan dapat lebih memerhatikan dan memberikan bimbingan bagi anak terkait batas waktu penggunaan *gadget*.

Salah satu faktor penyebab anak mengenal *gadget* adalah orang tua, sebab anak cenderung meniru orangtuanya sehingga tidak mungkin anak dapat mengenal teknologi *gadget* jika bukan karena melihat kegiatan orang tua menggunakan *gadget* selama dirumah serta adanya pola asuh yang memberikan kebebasan orang tua kepada anak terkait penggunaan *gadget*. Penting bagi orang tua untuk memberikan pemahaman tentang *gadget* pada anak agar memiliki wawasan dan pengetahuan yang tepat pada anak mengenai *gadget*. Namun, terkadang kesibukan orang tua mengakibatkan berkurangnya perhatian orang tua termasuk tidak dapat untuk selalu mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* ataupun mengalihkan perhatian anak pada *gadget*, padahal terkadang anak belum waktunya untuk mengenal *gadget* ataupun memiliki *gadget* pribadi tanpa pendampingan orang tua. Terlebih lagi, anak belum mengerti manajemen waktu

penggunaan *gadget* sehingga anak menjadi terbiasa untuk menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama.

Gadget memang menawarkan kemudahan bagi penggunanya dengan menyediakan beragam fitur-fitur menarik. Kemajuan *gadget* dapat dirasakan pada berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan hampir semua sekolah memperbolehkan siswa untuk menggunakan *gadget* guna keperluan mengakses materi ketika pembelajaran, terlebih lagi kini telah banyak media aplikasi pembelajaran yang dapat diunduh tanpa berbayar dan dapat digunakan dimana saja serta kapan saja sehingga semakin memudahkan guru dan siswa dalam aktivitas belajar setiap hari. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran juga lebih dapat menarik minat siswa dikarenakan kegiatan belajar terasa lebih seru bagi siswa dan tidak membosankan.

Banyak manfaat positif penggunaan *gadget* yang dapat dirasakan, namun tidak terlepas pula dari adanya dampak negatif penggunaan *gadget*. Dampak negatif ini seperti siswa yang salah langkah dalam memanfaatkan *gadget*, misalnya ketika diminta guru untuk mengakses materi pembelajaran menggunakan *gadget* tetapi siswa malah mengakses aplikasi lain yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, kemudian ketika mengerjakan tugas belajar di rumah menggunakan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua malah membuat siswa menjadi tidak fokus karena siswa lebih memilih membuka *media social* atau bermain *games* di dalam *gadget* miliknya. Perasaan bosan ketika belajar dan jenuh dengan tugas-tugas sekolah memicu pelarian siswa pada *gadget* untuk mencari hiburan sehingga terkadang siswa diam-diam bermain

gadget di kelas ketika pembelajaran berlangsung. Terdapat juga siswa yang bermain *gadget* di rumah dalam durasi waktu yang lama sehingga telah mengarah pada kecanduan *gadget* karena kurangnya pengawasan orang tua, merasa kesepian, serta kurangnya cinta dan kasih sayang dari orang tua yang sibuk.

Permasalahan yang disebabkan oleh dampak negatif penggunaan *gadget* pada siswa dapat merebak menjadi perhatian bagi orang tua, guru Bimbingan dan Konseling, serta tenaga ahli dalam menangani masalah tersebut sesuai dengan perannya masing-masing. Peran guru bimbingan dan konseling dalam menangani permasalahan kecanduan *gadget* yaitu mengumpulkan data-data informasi terkait permasalahan siswa untuk keberlangsungan pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling, tentu guru bimbingan dan konseling memerlukan adanya dukungan sistem yaitu penyelenggaraan bimbingan dan konseling melalui kolaborasi dengan guru bidang studi dan wali kelas, kolaborasi dengan orang tua siswa, serta kolaborasi dengan ahli lain terkait dengan kegiatan bimbingan dan konseling. Permasalahan kecanduan *gadget* pada siswa yang diketahui disebabkan oleh faktor pola asuh orang tua memerlukan adanya kolaborasi antara guru bimbingan dan konseling dengan orang tua siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling (POP BK), guru bimbingan dan konseling dapat menjalin kolaborasi dengan orang tua melalui program kunjungan rumah (*Home Visit*). Kunjungan

rumah (*Home Visit*) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dalam rangka melengkapi data, klarifikasi, konsultasi dan kolaborasi melalui pertemuan tatap muka dengan orang tua atau wali siswa di tempat tinggal yang bersangkutan. Kegiatan kunjungan rumah (*Home Visit*) ini dapat menjadi langkah membangun hubungan baik dengan orang tua siswa dalam menjalin kolaborasi untuk pemecahan masalah siswa khususnya terkait masalah kecanduan *gadget* karena faktor pola asuh orang tua. Guru bimbingan dan konseling dan orang tua siswa saling memberi informasi, pengertian, dan tukar pikiran terkait dengan kondisi dan keadaan siswa, sehingga perkembangan perilaku siswa dapat diketahui untuk selanjutnya dapat dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan kecanduan *gadget* pada siswa.

Hasil dari kunjungan rumah (*Home Visit*) yang telah dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling diketahui bahwa salah satu faktor penyebab siswa menjadi kecanduan *gadget* yaitu faktor pola asuh orang tua seperti kurang memberikan pengawasan dan orang tua yang sibuk sehingga anak merasa kesepian maka dapat memicu pelarian anak ke *gadget*. Menurut Kohn (dalam Susanto, 2015), pola asuh orangtua merupakan bentuk interaksi orang tua kepada anak-anaknya, yang mana perlakuan ini terdiri dari memberi aturan-aturan, hadiah ataupun hukuman, cara orangtua menunjukkan otoritas dan juga cara orangtua memberikan perhatian serta tanggapan kepada anaknya.

Setiap orang tua memiliki gaya pola asuh berbeda yang mencerminkan bagaimana interaksi antara orang tua dan anak dalam bentuk sikap di kehidupan sehari-hari dalam lingkungan keluarga. Menurut teori Baumrind (dalam Santosa,

2015), terdapat beberapa jenis pola asuh orang tua yaitu permisif, otoriter, dan demokratis. Pola asuh permisif yaitu gaya pengasuhan orang tua dengan memberikan kebebasan sebanyak mungkin kepada anak untuk mengatur dirinya dan anak tidak dituntut untuk bertanggungjawab, serta memberikan kebebasan anak tanpa ada control dari orang tua. Pola asuh otoriter yaitu gaya pengasuhan orang tua dengan memaksa anak untuk mengikuti apa yang dikatakan orang tua tanpa kompromi dari anak dan orang tua. Pola asuh demokratis yaitu gaya pengasuhan yang melibatkan orang tua dan anak dengan menanggapi setiap keperluan anak serta mendorong anak mengungkapkan pendapatnya.

Pola asuh dapat tercermin melalui interaksi orang tua dan anak, termasuk dalam mengawasi dan memberikan batasan pada anak dalam penggunaan *gadget* agar anak tidak memiliki kecenderungan untuk kecanduan *gadget*. Menurut Lisiswanti dan Nabila (2017), mengatakan bahwa dalam era globalisasi, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain *gadget* dibandingkan dengan melakukan kegiatan fisik bersama teman. Padahal akan lebih baik apabila anak bermain bersama teman sebaya di luar rumah dibandingkan menghabiskan banyak waktu hanya untuk memainkan *gadget*.

Penggunaan *gadget* pada anak tentu perlu adanya pendampingan dan pengawasan dari orang tua agar tetap pada batasan semestinya. Peran orang tua di setiap era perubahan juga ikut mengalami suatu perubahan, sama halnya dengan peran orang tua di masa sekarang yang banyak berubah karena semakin berkembangnya teknologi komunikasi. Penggunaan *gadget* pada anak-anak tidak terlepas dari peran orang tua, oleh karena itu hendaklah orang tua saling

berperan aktif mengawasi penggunaan *gadget* pada anak agar tidak menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan *gadget*. Orang tua harus dapat menjadi pendamping anaknya masing-masing agar efek buruk yang ditimbulkan dari perkembangan revolusi digital tidak terjadi. Orang tua harus dapat lebih bijak dalam mengenal dan memperhatikan kemampuan anak dalam menyikapi dan memandang dirinya secara positif agar pemakaian pada *gadget* lebih baik. Anak pada usia siswa sekolah menengah pertama (SMP) juga masih perlu pengontrolan dari orang tua dalam penggunaan *gadget* agar anak tidak terlena dengan *gadget*.

Berkaitan dengan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan wawancara kepada guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 3 Mlati terkait kecanduan *gadget* pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 3 Mlati yaitu ibu Ira Erframti, S.Pd pada hari Kamis, 12 Agustus 2022, pukul 09.00 WIB di ruang bimbingan dan konseling diperoleh data diantaranya inisial (BTF) dan inisial (AFA) sering kedatangan tidak mengumpulkan *gadget* ketika sebelum pelajaran dan bermain *game online* di *gadget* ketika pelajaran di kelas berlangsung dengan alasan sekedar iseng karena merasa bosan belajar di kelas. Kemudian, inisial (FNK) pada tanggal 9 Agustus 2022 kedatangan berkomunikasi dengan teman berbeda sekolah melalui *social media* ketika pelajaran olahraga berlangsung.

Wawancara berikutnya dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Muhammadiyah 3 Mlati yaitu ibu Ira Erframti, S.Pd pada hari Kamis, 18

Agustus 2022, pukul 10.00 WIB di ruang bimbingan dan konseling diperoleh data diantaranya siswa dengan inisial (FFJ), (HBH), dan (MA) pada tanggal 17 Agustus 2022 dipanggil ke ruang bimbingan dan konseling oleh ibu Ira Erframti, S.Pd dan bapak Huda Cholis Styawan karena ketahuan memiliki grup di *social media WhatsApp* yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pembahasan grup yang bersifat negatif serta komunikasi dilakukan hingga larut malam setiap harinya. Selanjutnya, inisial (AW) dan (AA) juga dipanggil ke ruang bimbingan dan konseling dengan permasalahan yang serupa. Siswa-siswa tersebut mengatakan bahwa alasan mereka dapat melakukan komunikasi hingga larut malam setiap harinya karena adanya kebebasan dan kurangnya pengawasan dari orang tua dalam penggunaan *gadget* ketika di rumah.

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat siswa yang melanggar peraturan tata tertib mengenai penggunaan *gadget* disekolah. Hal ini dikarenakan siswa merasa kebutuhan mereka terhadap penggunaan *gadget* tersebut tergolong tinggi. Akibatnya, sering ditemukan siswa yang bermain *gadget* secara sembunyi-sembunyi pada jam pelajaran dan siswa kurang fokus dikelas karena merasa mengantuk akibat sering bermain *gadget* hingga tidur larut malam. Penggunaan *gadget* yang tak dibatasi ketika di rumah juga menjadi pemicu munculnya masalah-masalah kecanduan *gadget* pada siswa.

Peneliti melakukan studi pendahuluan yang dilakukan dengan metode wawancara secara langsung kepada guru Bimbingan dan Konseling SMP Muhammadiyah 3 Mlati untuk mendapatkan informasi terkait penggunaan

gadget serta tingkat ketergantungan siswa pada *gadget*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Mlati didapatkan data bahwa dalam kegiatan sehari-hari di SMP Muhammadiyah 3 Mlati ditemui siswa dengan masalah yang berkaitan dengan kecanduan *gadget*. Masalah tersebut meliputi terdapat siswa yang tidak menaati peraturan untuk mengumpulkan *gadget* kepada guru ketika sebelum pelajaran, terdapat siswa yang diam-diam bermain *gadget* ketika pelajaran sedang berlangsung di kelas karena merasa bosan dan jenuh ketika belajar sehingga siswa mencari hiburan dengan *gadget*, terdapat siswa yang membuka *social media* di *gadget* ketika diminta guru untuk *searching* pembelajaran, terdapat siswa yang datang terlambat ke sekolah dengan alasan bangun kesiangannya akibat bermain *gadget* hingga larut malam, serta terdapat siswa yang tidak mengumpulkan tugas sekolah karena waktu luang ketika di rumah digunakan untuk bermain *gadget* sehingga lupa untuk mengerjakan tugas sekolah.

Dari hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, diketahui pula bahwa perilaku siswa dalam intensitas penggunaan *gadget* di sekolah merupakan salah satu kebiasaan siswa yang sudah terbentuk dari rumah dan perilaku tersebut dibawa oleh siswa ke sekolah. Hal ini karena adanya kebebasan yang diberikan orang tua kepada siswa dalam penggunaan *gadget* ketika di rumah, serta orang tua tidak dapat untuk selalu mengawasi siswa dalam penggunaan *gadget* ataupun mengalihkan perhatian siswa dari *gadget*. Siswa yang belum dapat mengatur manajemen waktu penggunaan *gadget* pada akhirnya menjadi terbiasa untuk menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling, peneliti berusaha mencari hubungan pola asuh orang tua terhadap kecanduan *gadget* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Mlati ditinjau dari peran orang tua dalam pengawasan penggunaan *gadget* pada siswa. Penelitian bertujuan mencari hubungan pada setiap pola asuh orang tua dikarenakan setiap bentuk pola asuh memiliki karakteristik yang berbeda dari peran dan perilaku orang tua terhadap anak.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Susilawati, Gita Fitri Andini, dan Beata Rivani (2020) dari 82 orang responden di temukan 52 orang (63.4%) diantaranya menerapkan pola asuh tidak permisif dan 30 orang (36.6%) diantaranya menerapkan pola asuh permisif kepada anaknya yang menunjukkan nilai dari hasil pengujian menggunakan *Chi-square* didapatkan nilai p value sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan pola asuh permisif dengan kecanduan bermain *gadget* pada anak prasekolah di TK Islam Ciputat Tangerang Selatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka akan menjadi dasar dilaksanakan penelitian hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan *gadget* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Mlati. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Susilawati, Gita Fitri Andini, dan Beata Rivani (2020) dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu meneliti tentang Hubungan Pola Asuh Permisif Dengan Kecanduan Bermain *Gadget* Pada Anak Prasekolah sedangkan penelitian ini meneliti tentang Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat banyak siswa yang kecanduan bermain *gadget* di kelas.
2. Siswa tidak menaati peraturan untuk mengumpulkan *gadget* kepada guru ketika sebelum pelajaran.
3. Terdapat banyak siswa yang membuka *social media* di *gadget* ketika diminta guru untuk *searching* pembelajaran.
4. Terdapat siswa yang bermain *gadget* hingga larut malam sehingga bangun kesiangan dan mengakibatkan terlambat datang ke sekolah.
5. Siswa mengalami kecanduan *gadget* disebabkan pola asuh orang tua yang terlalu memberikan kebebasan dan kurang pengawasan kepada siswa.
6. Guru bimbingan dan konseling tidak fokus menangani permasalahan kecanduan *gadget* dengan layanan bimbingan dan konseling.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka dalam hal ini permasalahan yang dikaji perlu untuk dibatasi. Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini saya batasi pada tingginya tingkat kecanduan siswa dalam penggunaan *gadget* karena adanya hubungan dengan pola asuh orang tua. Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian

dengan memperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek yang diteliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan maka ditetapkan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat hubungan pola asuh orang tua (otoriter, demokratis, permisif) dengan kecanduan *gadget* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Mlati?
2. Bagaimana jenis hubungan pola asuh orang tua (otoriter, demokratis, permisif) dengan kecanduan *gadget* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Mlati?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui hubungan pola asuh orang tua (otoriter, demokratis, permisif) dengan kecanduan *gadget* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Mlati.
2. Mengetahui jenis hubungan pola asuh orang tua (otoriter, demokratis, permisif) dengan kecanduan *gadget* pada siswa di SMP Muhammadiyah 3 Mlati

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman penelitian sejenis selanjutnya.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang perkembangan teknologi dan tingkat kecanduan gadget pada anak.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu dapat mengurangi dan mencegah kecanduan *gadget* karena pola asuh orang tua dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Manfaat bagi guru bimbingan dan konseling yaitu menambah informasi dan pengetahuan terhadap permasalahan kecanduan *gadget* sebagai bahan rujukan keilmuan pada bidang Bimbingan dan Konseling untuk acuan menyusun rencana pemberian layanan pada siswa dengan permasalahan kecanduan gadget.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu dapat memberikan inspirasi untuk menyempurnakan penelitian serupa dan tambahan informasi terkait permasalahan kecanduan gadget pada siswa karena faktor pola asuh orang

tua serta sebagai bahan acuan apabila tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait permasalahan kecanduan gadget dan pola asuh orang tua.