

STUDI KASUS KECANDUAN GADGET PADA ANAK REMAJA USIA 12-18 TAHUN DI DESA HILISATARO RAYA SERTA IMPLIKASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN KONSELING

Elianus Laia¹ Sesilianus Fau² Kaminudin Telaumbanua³

¹Mahasiswa Prodi Bimbingan Konseling, FKIP Universitas Nias Raya

^{2,3}Dosen Universitas Nias Raya

(elianuslaia1603001@gmail.com¹, zerafau@gmail.com², ktelaumbanua67@gmail.com³)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya. Tujuan penelitian yaitu 1) Mendeskripsikan kondisi anak remaja yang kecanduan *gadget*. 2) Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi anak remaja kecanduan *gadget*. 3) Mendeskripsikan dampak kecanduan *gadget* pada anak remaja. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian adalah kepala desa, sekdes, kepala dusun, tokoh pemuda, orangtua, anak remaja. Hasil penelitian, 1) Anak remaja di desa Hilisataro Raya, sangat aktif menggunakan *gadget* dan banyak anak remaja yang kecanduan *gadget*. 2) Faktor-faktor penyebab kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya yaitu, adanya aplikasi *game online*, kurangnya pengawasan orangtua, merasa kesepian, tidak ada kegiatan atau pekerjaan. 3) Dampak kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya yaitu, merusak kesehatan anak remaja, pola makan tidak teratur, rasa malas meningkat, mengganggu pola tidur, melawan pada orangtua, pertumbuhan anak terhambat, daya ingat menurun dan mempengaruhi akademik anak remaja di sekolah. Kesimpulan penelitian, penggunaan *gadget* oleh anak remaja di desa Hilisataro Raya telah disalahgunakan sehingga anak remaja kecanduan terhadap *gadget*. Saran 1) Bagi kepala desa hendaknya memberi perhatian pada anak remaja serta menyediakan fasilitas olahraga dan kegiatan kepada anak remaja 2) Bagi orangtua hendaknya selalu mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* dan selalu diperhatikan kegiatan anak menggunakan *gadget*. 3) Bagi anak remaja hendaknya selalu menggunakan *gadget* dengan baik, membatasi pemakaian *gadget*, tidak bergantung pada *gadget*, dan mampu membagi waktu dengan baik. 4) Bagi Guru Bimbingan Konseling hendaknya selalu memperhatikan dan membantu anak remaja dari kecanduan *gadget* serta memberikan layanan bimbingan konseling kepada siswa atau anak remaja yang kecanduan menggunakan *gadget*.

Kata Kunci: *Studi Kasus; Kecanduan Gadget; Anak Remaja*

Abstract

This research is motivated by *gadget addiction* among teenagers in Hilisataro Raya Village . The research objectives are 1) to describe the condition of teenagers who are addicted to *gadgets*. 2) Describe the factors that affect teenagers addicted to *gadgets* . 3) Describe the

impact of *gadget addiction* on teenagers. This type of research used qualitative research study approach case . Data collection techniques are observation, interviews, and documentation. The research informant is the head village , village secretary , hamlet head , figures youth , parents , children teenager . The results of the study, 1) Teenagers in the village of Hilisataro Raya are very active in using *gadgets* and many teenagers are addicted to *gadgets* . 2) The factors that cause *gadget addiction* in adolescents in Hilisataro Raya village are *online game applications* , lack of parental supervision, feeling lonely, no activities or work. 3) The impact of *gadget* addiction on teenagers in Hilisataro Raya village, namely, damaging the health of teenagers, irregular eating patterns, increasing laziness, disturbing sleep patterns, fighting against parents, stunting children's growth, decreased memory and affecting the academics of teenagers at school . Conclusion research , the use of *gadgets* by teenagers in the village of Hilisataro Raya has been misused so that teenagers are addicted to *gadgets* . Suggestion 1) The village head should pay attention to teenagers as well providing sports facilities and activities for teenagers 2) For parents should always supervise children in using *gadgets* and always pay attention to children's activities using *gadgets* . 3) For teenagers, they should always use *gadgets* properly, limit the use of *gadgets* , not depend on *gadgets* , and be able to share their time with ok . 4) For Guidance Teachers Counseling should always notice And help child teenager from *gadget* addiction as well give service guidance counseling to student or child addicted teenager _ use *gadgets* .

Keywords: *Case Study ; Gadget Addiction ; Child Teenager*

A. Pendahuluan

Teknologi yang berkembang pada zaman ini memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, namun perkembangan tersebut dapat menimbulkan berbagai macam tantangan di masa depan tidak hanya menyangkut soal tentang lingkungan hidup tetapi juga masalah etika dan moral. Teknologi juga dapat membantu dan mempermudah manusia untuk beraktivitas, terlebih untuk mendapatkan informasi terbaru. Salah satu alat elektronik yang terbaru saat ini yang banyak digunakan oleh masyarakat umum adalah *gadget*.

Sari, N.E, dkk (2022:145) mengatakan bahwa "*Gadget* adalah

sebuah peralatan elektronik dalam bentuk teknologi informasi dengan fungsi yang sangat spesifik sesuai dengan konteks di era disrupsi saat ini". Sedangkan menurut Iswidharmanjaya D dan Agency (2014 : 7) mengatakan bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

Gadget adalah suatu alat elektronik yang terbaru yang memiliki fungsi khusus dalam kehidupan manusia, dimana fungsi tersebut menggunakan fitur yang berbeda. Adapun jenis-jenis *gadget* yang muncul saat ini yaitu, *handphone, laptop, tablet,*

note, dan lain-lain. Pada zaman globalisasi sekarang ini hampir seluruh masyarakat pada umumnya mulai dari kalangan orang tua, anak muda bahkan anak-anak semuanya menggunakan *gadget*.

Menurut Pebriana P.H (2017 : 9) mengatakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.

Apabila *gadget* digunakan secara berlebihan tanpa menggunakan batas dalam menggunakannya maka dapat berpengaruh pada pola kehidupan manusia seperti, cara berinteraksi, waktu tidak teratur, dan bahkan budaya yang berbeda dari budaya yang sebelumnya.

Dalam menggunakan *gadget* dapat memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi setiap orang yang menggunakannya. Adapun dampak positif *gadget* pada anak remaja yaitu, dapat menambah wawasan, meningkatkan pengetahuan, mempermudah untuk berkomunikasi dengan teman maupun keluarga, dapat mencari dan mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia serta *gadget* juga sebagai media hiburan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu, anak remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan *gadget* dari pada belajar atau membantu orangtua, bermain *game* berlebihan, menonton video yang tidak baik, menghina orang lain lewat

status media seperti di *facebook* dan lain sebagainya.

Menurut Saniyyah L, Setiawan D, dan Ismaya E,A. (2021 : 238) mengatakan bahwa ada beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* ini adalah mendapatkan pengetahuan luas dengan mengakses berbagai informasi melalui *google*, mempermudah dengan berkiriman pesan melalui *whatsapp*, *tiktok* dan *game*. Sedangkan dampak negatif diantaranya mengganggu kesehatan anak seperti mata yang mudah lelah dan sedikit mengeluarkan air. Selain itu jam tidur yang berkurang dan jam belajar anak yang berubah.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Oktober 2022 kepada kepala desa, sekdes, tokoh pemuda, orang tua, dan anak remaja bahwa anak remaja di desa Hilisataro Raya saat ini banyak yang menggunakan *gadget*. Salah satu jenis *gadget* yang digunakan adalah *handphone*, di mana *handphone* tersebut digunakan seperti bermain *game*, *tiktok*, *facebook*, dan lain sebagainya. Anak remaja yang sering menggunakan *gadget* berusia 12-18 tahun.

Adapun faktor yang menyebabkan anak remaja di desa Hilisataro Raya kecanduan menggunakan *gadget* yaitu, dengan terjadinya covid-19 anak-anak remaja diberi kesempatan untuk menggunakan *gadget*, kurangnya

pengawasan dari orangtua, munculnya aplikasi-aplikasi terbaru sehingga anak-anak remaja memiliki rasa penasaran dan ingin mencoba. Anak-anak remaja tersebut menggunakan *gadget* secara berlebihan seperti menggunakan *gadget* disaat waktu istirahat, larut malam dan tidak teratur.

Menurut Firdaus W, Marsudi M. S. (2021 : 22) mengatakan bahwa ada banyak faktor-faktor yang menyebabkan remaja kecanduan gadget mulai dari faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal. Kemudian kemajuan teknologi dan internet mempunyai dampak positif dan dampak negatif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan kondisi anak remaja yang kecanduan *gadget* di desa Hilisataro Raya
- b. Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi anak remaja di desa Hilisataro Raya kecanduan *gadget*
- c. Mendeskripsikan dampak kecanduan gadget pada anak remaja di desa Hilisataro Raya.

B. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

Pada penelitian ini data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapat langsung dari tempat

objek yang akan diteliti. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu, kepala desa 1 orang, sekdes 1 orang, kepala dusun 3 orang, tokoh pemuda 1 orang, orangtua 10 orang, dan anak remaja 10 orang di desa Hilisataro Raya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, teknik yang digunakan oleh peneliti adalah teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini, berlangsung selama pengumpulan data secara terus-menerus dan mendeskripsikan data-data yang diperoleh di lapangan yang berhubungan dengan pokok permasalahan dan disertai dengan analisis data untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Aktivitas dalam analisis data ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada pengecekan keabsahan data pada penelitian kualitatif sangat diperhatikan sekali dan perlu dilakukan pemeriksaan karena hasil penelitian tidak ada artinya bila tidak mendapatkan suatu kepercayaan atau pengakuan. Untuk mendapatkan keabsahan data dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pemeriksaan. Ada tiga macam triangulasi dalam teknik pemeriksaan untuk pengecekan keabsahan data yaitu:

1. Triagulasi Sumber adalah suatu sumber untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara

- memeriksa data yang didapat melalui beberapa sumber.
2. Triangulasi Teknik adalah suatu teknik untuk menguji kreadibilitas data dengan cara mengecek data yang sama dengan teknik yang berbeda.
 3. Triangulasi Waktu adalah suatu waktu triangulasi yang sering mempengaruhi kreadibilitas data.

C. Hasil Penelitian dan pembahasan

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penelitian maka, langkah berikutnya adalah menguraikan semua pembahasan yang sesuai dengan subfokus dan tujuan penelitian.

1. Kondisi anak remaja di desa Hilisataro Raya dalam menggunakan *gadget*.

Dengan perkembangan zaman saat ini ada banyak hal yang berubah baik cara hidup manusia, komunikasi atau interaksi, budaya, serta alat teknologi yang semakin canggih. Salah satu alat yang mengubah kehidupan manusia saat ini yaitu *gadget*. Dimana *gadget* sangat penting dalam kehidupan manusia sekarang ini serta mempermudah manusia dalam beraktivitas setiap hari.

Gadget merupakan suatu alat elektronik yang terbaru yang dapat membantu dan mempermudah aktivitas manusia saat ini dan *gadget* dapat mengubah kebiasaan manusia.

Dalam menggunakan *gadget* manusia perlu menyesuaikan diri terhadap perkembangan kemajuan teknologi saat ini agar tidak bergantung pada *gadget* tersebut. Namun ada banyak anak remaja sekarang ini menggunakan *gadget* tanpa ada suatu batasan atau berlebihan sehingga menjadi ketergantungan dan proses pertumbuhan mereka akan terhambat. Hal ini dapat merubah semua kebiasaan anak remaja seperti rasa malas menjadi meningkat akibat ketergantungan pada *gadget*.

Menurut Syahyudin, D, (2019:281) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan akan menimbulkan efek negatif seperti munculnya rasa malas untuk melakukan aktifitas sosial seperti bermain dan berkomunikasi dengan orang-orang terdekat, dan juga bisa menyebabkan turunnya daya konsentrasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa anak remaja di desa Hilisataro Raya sangat aktif menggunakan *gadget* dan hampir seluruh menggunakan atau memiliki *gadget*. Salah satu jenis *gadget* yang digunakan anak remaja saat ini adalah *handphone*. Anak remaja di desa Hilisataro Raya banyak yang menggunakan *gadget* untuk tempat belajar, bermain *game*, menonton video, jualan *online*, bermain *tiktok*, dan sebagainya.

Dalam menggunakan *gadget*, banyak anak remaja yang menyalahgunakan pemakaian *gadget*, dimana anak remaja menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video yang tidak baik, berkata-kata kotor kepada orang atau teman lewat media, dan lain-lain. Sehingga lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* dari pada kegiatan yang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa banyak anak remaja di desa Hilisataro Raya sangat aktif dalam menggunakan *gadget* sehingga ketergantungan dalam menggunakan *gadget* serta dapat mengubah kebiasaan atau perilaku anak remaja menjadi tidak baik.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi anak remaja di desa Hilisataro Raya kecanduan *gadget*.

Dalam menggunakan *gadget* sangat membantu dan mempercepat kegiatan atau aktivitas dan dapat memberi hiburan bagi penggunanya. Selain membantu dan mempermudah kegiatan manusia *gadget* juga dapat berdampak buruk bagi kehidupan manusia.

Hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan *gadget*, yaitu mampu membatasi atau mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*. Ketika batasan dapat dilakukan maka kecanduan dalam menggunakan *gadget* dapat

terkendalikan dengan baik sehingga tidak ada sesuatu masalah yang timbul dari dalam diri dan tidak mengganggu kegiatan atau kebiasaan menjadi berubah

Anak remaja di desa Hilisataro Raya sangat aktif menggunakan *gadget*. Dimana *gadget* tersebut sangat memberi hiburan bagi anak remaja seperti bermain *game*, menonton dan lain sebagainya.

Namun ada beberapa faktor penyebab anak remaja menjadi kecanduan menggunakan *gadget* yaitu tidak ada kegiatan atau pekerjaan, merasa kesepian, kurangnya pengawasan dari orangtua, adanya rasa penasaran, dan adanya aplikasi-aplikasi terbaru, seperti aplikasi *mobile legend*, *free fire*, *tiktok*, dan sebagainya.

Menurut Sholiha W, Allenidekania, Rachmawati I. N (2022: 1128) mengatakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak remaja kecanduan *gadget* yaitu pemberian *gadget* pada anak berhubung dengan status sosial ekonomi keluarga, pola asuh orangtua dengan gaya pengasuhan permisif dan otoriter dan pengetahuan orang tua terhadap penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa faktor penyebab kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro

Raya yaitu dengan adanya aplikasi *game online* seperti *mobile legend, free fire*, kurangnya pengawasan dari orangtua, merasa kesepian, tidak ada kegiatan atau pekerjaan, dan lingkungan. Sehingga ada banyak anak remaja ketergantungan dalam memainkan *gadget* tersebut. Dalam aplikasi *game* yang digunakan tersebut dapat memberi hiburan bagi anak remaja dan dapat dimainkan secara kelompok. Sehingga ada banyak anak remaja lebih banyak menggunakan waktu dalam memainkan *gadget* dan faktor lain yang menyebabkan anak remaja bisa kecanduan *gadget* yaitu dengan terjadinya covid-19 maka anak remaja diizinkan menggunakan *handphone* dalam pembelajaran mereka di sekolah karena sistem pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring atau *online*.

3. Dampak kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya.

Penggunaan *gadget* pada anak remaja tampaknya menjadi hal yang biasa. Apalagi teknologi saat ini dapat membantu anak remaja untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolahnya. Namun hal ini ada banyak anak remaja yang tidak bisa jauh dari *gadget*. Hal ini dapat menyebabkan efek buruk pada diri remaja. Dalam aturan menggunakan *gadget* dapat berdampak positif dan negatif bagi penggunaanya.

Menurut Sugiyarti Y dan Anyanto H (2022 : 91) mengatakan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan juga tidak baik di mana dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kesehatan, hingga masa anak-anak yang seharusnya digunakan untuk bermain dan bersosial dengan sebayanya dapat teralihkan dengan penggunaan *gadget* yang berlebih.

Berdasarkan hasil wawancara yang diketahui oleh peneliti bahwa dampak kecanduan *gadget* pada anak remaja ada dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif bagi anak remaja yaitu dapat mempermudah anak remaja mendapatkan informasi, mudah mencari tugas di sekolah, dan mudah berkomunikasi kepada teman atau keluarga dan dapat menjadi sebagai hiburan. Sedangkan dampak negatif *gadget* bagi anak remaja yaitu anak remaja dibuat ketergantungan terhadap *gadget*, merusak kesehatan anak remaja, pola makan tidak teratur, rasa malas meningkat, mengganggu pola tidur, melawan pada orangtua, pertumbuhan anak dapat terhambat, daya ingat menurun sehingga bisa mempengaruhi prestasi akademik anak remaja di sekolah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Puspita, S, (2020:13) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mengakibatkan

individu lebih asyik dengan gadgetnya sehingga tidak adanya komunikasi antar sesama.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat terlihat pada anak remaja di desa Hilisataro Raya yang kecanduan *gadget* tersebut. anak remaja di desa Hilisataro Raya menjadi ketergantungan akibat menggunakan *gadget*, merusak kesehatan anak remaja, pola makan tidak teratur, rasa malas meningkat, mengganggu pola tidur, melawan pada orangtua, pertumbuhan anak dapat terhambat, daya ingat menurun sehingga bisa mempengaruhi prestasi akademik anak remaja di sekolah.

4. Implikasi dalam Layanan Bimbingan Konseling.

Bimbingan konseling bagian dari integral pendidikan yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mencapai perkembangan yang semaksimal mungkin. Dalam menjalankan implikasi layanan bimbingan konseling, guru BK atau konselor mempunyai peran penting dibandingkan guru lain untuk membantu siswa dalam mengatasi masalah atau hambatan yang dialami oleh siswa tersebut. Menurut Nisa A dan Renata D (2018:128) mengatakan bahwa guru bimbingan konseling disarankan agar lebih mengoptimalkan dalam pemberian bantuan dan layanan

kepada semua siswa terutama yang mengalami masalah, serta selalu bekerja sama dengan wali kelas, guru bidang studi dan warga sekolah lainnya, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa agar siswa mendapatkan hasil yang optimal.

Kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya merupakan suatu permasalahan atau hambatan pada diri anak remaja yang akan menghambat perkembangan pribadi diri anak remaja.

Namun hal ini sebagai guru bimbingan konseling di sekolah harus tidak terlepas dari permasalahan tersebut dan mampu memberikan layanan bimbingan konseling terhadap siswa terkait dengan penggunaan *gadget*. Tujuan layanan bimbingan konseling yaitu untuk membantu siswa atau anak remaja dalam mencapai perkembangan yang optimal.

Dalam mengimplementasikan layanan bimbingan konseling, guru bimbingan konseling harus mampu memberikan layanan bimbingan konseling dengan tepat serta berperan penting dalam menjalankan layanan tersebut. Salah satu jenis layanan yang digunakan guru bimbingan konseling dalam mengatasi kecanduan *gadget* terhadap anak remaja tersebut

adalah jenis layanan informasi. Dimana layanan informasi dapat memberikan pemahaman bagi anak remaja dan siswa dalam menggunakan *gadget* serta cara mengatasi kecanduan *gadget*, sehingga perkembangan diri anak remaja tidak terganggu dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka mendapatkan sebuah hasil atau kesimpulan dari hasil analisis data dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Anak remaja di desa Hilisataro Raya, sangat aktif menggunakan *gadget* dan banyak anak remaja yang kecanduan *gadget*.
2. Faktor-faktor penyebab kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya yaitu dengan adanya aplikasi *game online* seperti *mobile legend*, *free fire*, kurangnya pengawasan dari orangtua, merasa kesepian dan sebagainya. Sehingga ada banyak anak remaja di desa Hilisataro Raya yang menjadi ketergantungan dalam menggunakan *gadget* tersebut.
3. Dampak kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya yaitu anak remaja ketergantungan terhadap *gadget*, merusak kesehatan anak remaja, pola makan tidak teratur, rasa malas meningkat,

mengganggu pola tidur, melawan pada orangtua, pertumbuhan anak dapat terhambat, daya ingat menurun sehingga bisa mempengaruhi prestasi akademik anak remaja di sekolah.

4. Implikasi dalam layanan bimbingan konseling, kecanduan *gadget* pada anak remaja di desa Hilisataro Raya dapat menjadi perhatian guru bimbingan konseling dalam membantu anak remaja terlepas dari kecanduan *gadget* melalui layanan bimbingan konseling.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi kepala desa Hilisataro Raya hendaknya lebih memberi perhatian kepada anak remaja dan menyediakan fasilitas olahraga serta kegiatan lainnya, yang mengisi kegiatan mereka sehingga anak remaja di desa Hilisataro Raya tidak terlalu fokus dalam menggunakan *gadget* setiap hari, khususnya bagi anak remaja yang menyalahgunakan pemakaian *gadget*.
2. Bagi orangtua di desa Hilisataro Raya hendaknya selalu mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* atau *handphone* dan selalu diperhatikan kegiatan anak sehingga anak dapat terarah dan dapat menggunakan *gadget* sesuai dengan manfaat yang sebenarnya.
3. Bagi anak remaja di desa Hilisataro Raya hendaknya selalu menggunakan *gadget* dengan baik, membatasi

pemakaian *gadget*, tidak selalu bergantung pada *gadget* dan pintar membagi waktu setiap hari. Sehingga tidak kecanduan dalam menggunakan *gadget* karena *gadget* atau *handphone* dapat membantu anak remaja dan dapat juga merusak karakteristik anak remaja.

4. Bagi Guru Bimbingan Konseling hendaknya selalu memperhatikan dan membantu anak remaja dari kecanduan *gadget* serta memberikan layanan bimbingan konseling kepada siswa atau anak remaja yang kecanduan menggunakan *gadget*.

E. Daftar Pustaka

- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling remaja yang kecanduan *gadget* melalui terapi kognitif behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6(1), 15-24.
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget* (Vol. 1). Bisakimia.
- Nisa, Afiatin; Renata, Dian. Analisis Minat Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 2018, 5.2: 119-130.
- Puspita, S., Aryani., H.P., Puspita E., dan Niam, S. (2020). Analisis Faktor Kecanduan *Gadget* Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, (Online), Vol. 8, No. 2, (<https://scholar.google.co.id>, diakses tanggal 1 Oktober 2022).
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Syahyudin, Dindin. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan GUNAHUMAS*, (Online), Vol. 2, No. 1, (<https://scholar.google.co.id>, diakses tanggal 16 Januari 2023).
- Sari, N. E. 2022. *Urgensi Gadget Pada Dunia Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Semarang: CV. ALINEA MEDIA DIPANTARA.
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak di desa jekulo kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140.
- Sholihah, Wardatus; Allenidekania, Allenidekania; RACHMAWATI, Imami Nur. Faktor yang Mempengaruhi Orang Tua Memberikan *Gadget* pada Anak. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2022, 5.2: 1121-1131.
- Sugiarti, Yayuk; Andyanto, Hidayat. Pembatasan Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 2022, 9.1: 81-92.