

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Lokus Penelitian

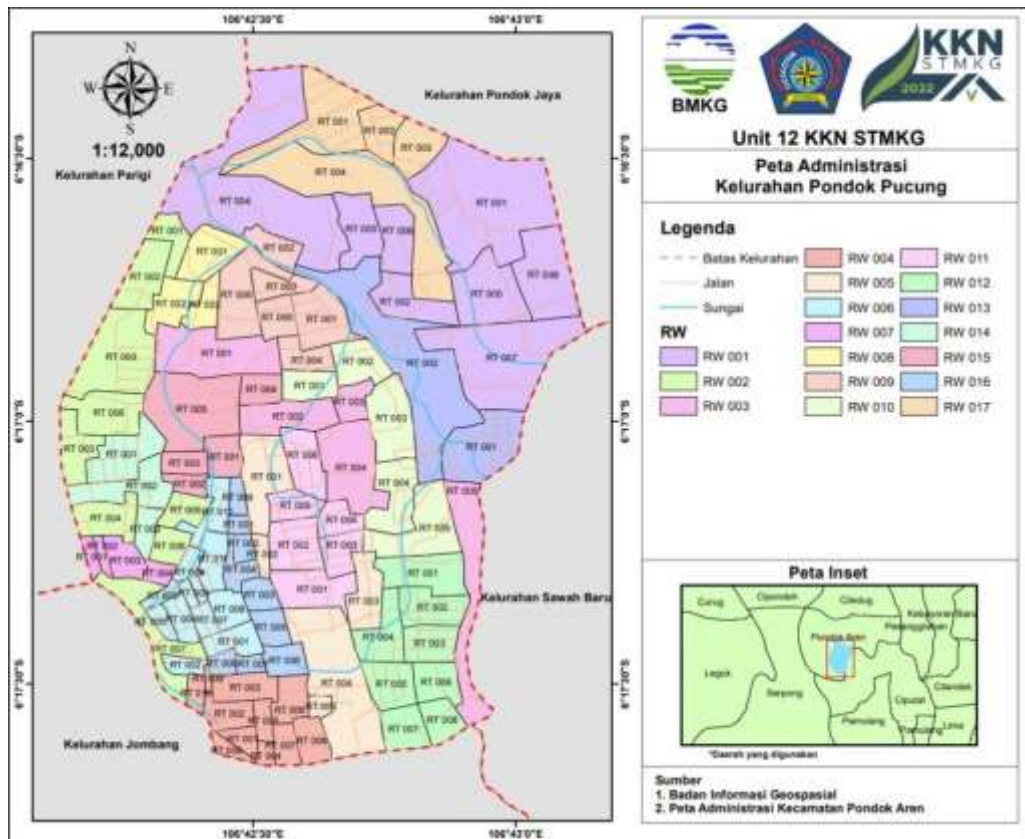
Penelitian mengenai “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan” ini menghasilkan beberapa paparan data yang merupakan hasil dari observasi, wawancara, dan juga dokumentasi dengan informan. Lalu peneliti sajikan data dalam bentuk deskriptif dan peneliti akan menguraikan hasil penelitian dari awal hingga akhir penelitian.

4.1.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Kelurahan Pondok Pucung, Kecamatan Pondok Aren Tangerang Selatan. Daerah Pondok Pucung ini adalah wilayah yang merupakan sebagian besar wilayahnya adalah pemukiman perumahan yaitu Bintaro Jaya Sektor IX. Luas kelurahan Pondok Pucung ini kurang lebih memiliki luas sekitar 400 hektare serta populasi yang ada pada Kelurahan Pondok Pucung ini sekitar 25 ribu jiwa. Pada Kelurahan Pondok Pucung ini memiliki beberapa kampung yaitu Kampung Rawa, Kampung Utan, Pondok Pucung, dll.

4.1.2 Letak Geografis Pondok Pucung

Pondok Pucung adalah sebuah salah satu kelurahan yang berada pada kecamatan Pondok Aren, Tangerang Selatan. Kelurahan Pondok Pucung ini sudah cenderung menjadi wilayah yang berkembang dengan memiliki 25 ribu jiwa sebagai penghuni wilayah ini yang dikarenakan memang wilayah ini Sebagian besarnya adalah wilayah pemukiman.



Gambar 4.1
Peta Lokasi Penelitian Wilayah Pondok Pucung
 Sumber: *kelurahanpondokpucung.com*

Kelurahan Pondok Pucung terbagi menjadi 17 Rukun Warga (RW) dan 119 Rukun Tetangga (RT) dengan batasan-batasan wilayah sebagai berikut:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Pondok Jaya.
2. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Pondok Jaya-Sawah Baru.
3. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Jombang (Kec. Ciputat).
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Parigi.

4.2 Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini mendapatkan hasil bahwaterdapat 22 anak usia dini 3-6 tahun didaerah tersebut. Lalu dari 22 anak usia dini ini, didapatkan hasil bahwa ada 17 anak usia dini 3-6 tahun kecanduan

gadget atau sekitar 77,27% anak yang kecanduan *gadget* di wilayah tersebut. Dan sisanya 5 anak usia dini 3-6 tahun atau sekitar 22,73% tidak kecanduan oleh *gadget*. Dari data yang diperoleh tersebut, terdapat fakta bahwa 4 dari 17 anak usia dini 3-6 tahun atau sekitar 23,529% yang kecanduan *gadget* ternyata sudah lepas dari kecanduan terhadap *gadget*-nya.

Penelitian ini berjudul “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Jalan. H. Som Rt.002 Rw.01, Pondok Pucung, Pondok Aren)” yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Pondok Pucung. Pada tanggal 5 Mei 2023 peneliti melakukan penelitian pada informan yang telah ditentukan dan serta izin yang telah didapatkan oleh informan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan peneliti dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi penelitian.

Setelah peneliti mengumpulkan data dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi di Kelurahan Pondok Pucung, maka selanjutnya peneliti melakukan analisa data untuk memaparkan lebih lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Teknik analisa data yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis kualitatif deskriptif. Data yang telah diperoleh dan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan penelitian yang mengacu pada rumusan masalah. Berdasarkan permasalahan yang sudah dikemukakan pada bab I maka peran informan disini sangat dibutuhkan oleh peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

Informan atau orang yang memberi informasi disini adalah orang tua yang memiliki anak usia dini yang kecanduan *gadget* maka pedoman penelitian atau pedoman wawancara sangat dibutuhkan. Hasil dari perolehan data tersebut akan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Dampak *Gadget*

a. Dampak negatif yang dialami anak kecanduan *gadget*

Dari hasil wawancara yang telah didapatkan, ditemukan beberapa fakta tentang alasan orang tua mengapa mereka memberikan *gadget* kepada anaknya. Seperti pendapat yang dipaparkan oleh informan I, yaitu:

“Alasan saya memberikan *gadget* ke anak saya karena saya merasa banyak yang harus saya kerjakan dan anak saya terus merengek dan akhirnya ketemu solusi cepat dengan memberikan *gadget*”

Pernyataan informan I ini sependapat dengan informan III yang memiliki pendapat bahwa:

“Karena awalnya anak saya senang bermain *games* dan ketika bermain *games* saya bisa bersantai dan tanpa saya sadari, saya kurang mengontrol penggunaan *gadget* yang digunakan oleh anak saya”

Dari beberapa hasil wawancara yang didapatkan, bahwa setiap anak menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *gadget*. Seperti yang diungkapkan oleh informan III yang berpendapat bahwa :

“Saya memberikan *gadget* ke anak saya bisa 2-3 jam dalam sekali bermain *gadget*”

Hal ini juga serupa dengan informan II dan informan IV yang berpendapat bahwa :

“saya memberikan *gadget* ke anak saya tidak menghitung waktu, namunsaya menyadari bahwa itu berlebihan. Mungkin dalam sehari bisa sampai 7 jam saya meberikan *gadget* ke anak saya jika ditotalkan dalamsehari”

“Intinya, setiap anak saya menangis saya akan selalu memberikan *gadget* kepada anak saya dan itu sering saya lakukan sebelum saya menyadari bahwa anak saya memiliki kecanduan terhadap *gadget*”

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama adalah mengenai dampak negatif yang dialami anak kecanduan *gadget* di Pondok Pucung, Pondok Aren maka peneliti mengetahui tanggapan setiap

individu atau setiap orang dalam menerima *gadget* sebagai sebuah alat komunikasi yang sesuai dengan fungsinya.

Karena hampir semua kalangan anak usia dini (0-6 tahun) saat ini telah menggunakan *gadget* dalam mengisi waktu dalam sehari-hari. Kecenderungan anak dalam bermain *gadget* memberikan beberapa dampak terutama dampak negatif. Maka dari itu disini peran orang tua sangat dibutuhkan sekali untuk memantau anak mereka. Dengan begitu maka penggunaan *gadget* pun akan memberikan dampak positif kepada anak, peran orang tua disini sangat dibutuhkan untuk anak-anak mereka. Pengawasan dilakukan agar anak-anak terhindar dari dampak negatif yang tidak diinginkan.

Seperti yang dikemukakan oleh informan I yaitu Bu Riska sebagai orang tua mengatakan bahwa :

“Jadi pada awalnya dibebaskan bermain gadget, namun setelah 1 tahun penggunaan gadget terdapat perubahan sikap pada anak, lalu saya mulai mengawasi penggunaan gadgetnya”

Dan pernyataan itu diperkuat oleh informan II dan informan III yang memiliki pendapat yaitu :

“saya tidak mengontrol penggunaan gadget pada anak saya, namun berselang beberapa bulan akhirnya saya mengontrol karena saya rasa anak saya sudah berlebihan dalam menggunakan *gadget*”

“Bisa dibayangkan saya tidak pernah mengontrol pemakaian *gadget* pada anak saya sampai saya merasakan bahwa anak saya dirasa memiliki kecanduan *gadget*”

Menurut informan I yaitu Bu Riska, menyatakan bahwa informan I tidak mengawasi pada awalnya hingga akhirnya informan I mulai mengontrol penggunaan *gadget* anaknya yang mana pernyataan tersebut sekilas sama dengan pernyataan informan II yang pada awalnya tidak mengontrol penggunaan *gadget* anaknya.

“saya rasa ada, karena ketika saya mengambil *gadget* yang anak saya

gunakan, anak saya marah dan meluapkan emosinya dengan merusak barang yang ada di sekitarnya serta waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* cukup lama”

Jadi, informan I sebagai orang tua merasakan bahwa anaknya mengalami kecanduan *gadget* dengan beberapa faktor dan diperkuat kembali oleh pernyataan informan I yaitu :

“rasanya ada, karena sering kali anak saya memberontak dan menangis ketika saya mencoba untuk tidak memberinya *gadget* untuk dimainkan oleh anak saya, maka dari itu saya simpulkan bahwa ada rasa ketergantungan yang dimiliki anak saya terhadap *gadget*”

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan informan, maka dapat disimpulkan bahwa para orang tua sebagai informan menyadari bahwa anak mereka memiliki kecanduan terhadap *gadget* setelah beberapa waktu setelah anaknya sering diberikan *gadget* sebagai pengisi waktu anak tersebut. Tetapi anak-anak selalu memberikan respon ketika para orang tua tidak memberikan *gadget*, seperti pernyataan informan II yaitu:

“anak saya cenderung merengek nangis agar segera saya berikan *gadget* untuk mereka mainkan”

Dan Informan I serta informan IV menyatakan bahwa:

“anak saya marah dan menangis agar segera diberikan *gadget* untuk bermain”

“dia akan selalu rewel dan memberontak setiap kali tidak diberikan *gadget*”

Dari pernyataan yang telah didapat dalam wawancara, informan memberikan jawaban bahwa anak mereka hampir memberikan respon yang sama ketika mereka tidak diberikan *gadget*.

Dari pernyataan data yang ada, dapat diungkapkan bahwa ada faktor

negatif dari penggunaan *gadget* adalah dapat mengganggu Kesehatan. Hal tersebut diungkapkan oleh informan I yaitu :

“ada, yang dirasakan adalah sakit mata saat menggunakan gadget dan ketika membaca matanya tidak cukup jelas untuk membaca”

Jadi memang ada dampak negatif yang dihasilkan oleh kecanduan bermain *gadget*, salah satunya sakit pada mata yang diungkapkan oleh informan I. Namun terdapat hal lainnya yang mungkin dapat mengganggu atau merubah anak, antara lainnya seperti yang diungkapkan oleh informanII, yaitu:

“saya rasa ada, dia menjadi anak yang lebih emosional, serta cenderung menjadi introvert”

Dan dari dampak tersebut, ada dampak lain yang ditimbulkan dari dampak negatif, antara lainnya yaitu menurut informan II yaitu :

“ada beberapa waktu anak saya jadi suka menyendiri dan lebih asik bermain dengan *gadget*-nya”

Jadi, dari dampak negatif yang dihasilkan, maka akan menular dan menimbulkan dampak negatif lainnya yang dapat merubah sikap ataupun perilaku dari anak tersebut. Lalu, dengan adanya dampak negatif yang ditimbulkan, maka ada cara dan Tindakan yang dilakukan oleh orang tua, yaitu menurut informan I sebagai berikut :

“ya dengan mengatur waktu bermain gadget yang anak saya gunakan dan juga membatasi penggunaan gadgetnya agar tidak dimainkan setiap hari. Jadi dimainkan dihari hari tertentu yang memang tepat untuk bermain gadget seperti hari libur”

Dengan adanya jawaban diatas dari informan I, maka anak yang terbiasadengan *gadget* akan melakukan hal yang memberontak agar memberigadget, dan yang dilakukan oleh informan I sebagai berikut :

“saya sangat membatasi untuk memberikan *gadget* pada anak saya,

pada awalnya mungkin saya tidak tega ketika anak saya menangis tidakdiberikan *gadget*, namun akhirnya saya terbiasa untuk tetap bertahan agar tidak memberikan *gadget*”

Dan pastinya, setelah anaknya kecanduan *gadget*, lantas orang tua harus mengawasi penggunaan *gadget* pada anak agar dapat lebih dikontrol,seperti yang dilakukan oleh informan II sebagai berikut :

“setelah anak saya kecanduan *gadget*, saya coba untuk selalu mengawasi anak saya ketika bermain *gadget* agar sesuai dengan setiaphal yang coba saya terapkan untuk anak saya setelah kecanduan *gadget*”

Dan setelah diawasi, orang tua pasti akan membatasi penggunaan *gadget* pada anak, informan II dan informan III menyatakan bahwa :

“iya, saya membatasi cukup 2 jam dalam sehari untuk anak saya bermain *gadget*”

“Tentu, karena akan mendapatkan sisi negatif jika menggunakan *gadget* dalam durasi waktu yang berlebihan”

Dan dengan kecanduan yang dialami oleh anak dengan kecanduan *gadget*, maka orang tua juga harus mencari cara agar anak terlepas dari *gadget*, informan I sebagai berikut :

“ada, saya mencoba untuk sering mengajaknya bermain, seperti bermain ke taman pada sore hari dan bermain yang membangun kecerdasan anak dirumah pada pagi atau siang hari”
Dan hal itu juga dilakukan oleh informan III, yaitu:

“Saya mencoba ke hal yang positif, seperti saya masukkan anak sayake les musik dan juga saya daftarkan ke TPA (Taman Pengajian Anak)”

b. Dampak Positif yang dialami anak kecanduan *gadget*

Pada penggunaan *gadget*, nampaknya Adapun dampak positif dari penggunaan *gadget* itu sendiri. Karena banyak kegiatan yang dilakukan dalam penggunaannya, maka dari itu *gadget* dapat

memberikan dampak positif jika penggunaannya digunakan dengan tepat guna, seperti pernyataan yang disampaikan pada informan II, ia menyatakan bahwa terdapat dampak positif yang hadir dalam penggunaan *gadget* yang yaitu :

“Semua hal jika penggunaannya dengan tepat dan benar, maka daripada itu sebetulnya ada dampak positif yang saya rasakan. Dimana anak saya jadi cenderung paham dengan kemajuan teknologi yang ada, dimana saya yang tidak terlalu melek teknologi jadi mengikuti dan cenderung paham dengan teknologi yang ada sekarang”

Namun, pendapat tersebut tidak sejalan dengan apa yang diterima oleh informan I dan informan III, dimana mereka justru cenderung tidak mendapatkan dampak positif dari penggunaan *gadget*. Mereka menyatakan demikian :

“selama anak saya kecanduan *gadget*, saya rasa tidak ada dampak atau hasil yang positif dari kecanduan *gadget* ini”

“tidak, saya tidak merasakan sama sekali menurut saya dengan kecanduannya anak saya dengan *gadget* ini. Karena semua dampak yang dihasilkan sama sekali malah merugikan”

2. Kecanduan *gadget* pada anak usia dini

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terungkap bahwa kecanduan adalah hal yang terbentuk dari sebuah kebiasaan yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu dan tanpa adanya kontrol baik dari diri sendiri maupun lingkungan. Menurut (Kwon, 2013) ia menyebutkan bahwa istilah kecanduan gawai adalah sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap gawai yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh informan II, informan berpendapat :

“Saya rasa ada, karena ketika saya mengambil *gadget* yang anak saya gunakan, anak saya marah dan meluapkan emosinya dengan merusak

barang yang ada di sekitarnya serta waktu yang digunakan untuk bermain *gadget* cukup lama”

Hal itu juga bersamaan dengan informan III dan IV, yaitu :

“Ada, karena anak saya bisa dikatakan tidak bisa lepas dengan *gadget* dan akan merontak ketika saya suruh berhenti menggunakan *gadget*”

“Pastinya ada, karena anak saya akan selalu tenang jika dia diberikan *gadget* untuk menonton hal yang memang dia sukai”

Dan dengan pernyataan yang ada, dapat disimpulkan hal tersebut terjadi karena faktor dari orang tua yang kurang mengontrol anak usia dini mereka dalam penggunaan *gadget*, seperti yang diungkapkan pada informan I yaitu :

“Jadi pada awalnya dibebaskan bermain *gadget*, namun setelah 1 tahun penggunaan *gadget* terdapat perubahan sikap pada anak, lalu saya mulai mengawasi penggunaan *gadget*-nya”

Dan Hal tersebut juga serupa dengan informan III yaitu :

“Bisa dibilang saya tidak pernah mengontrol pemakaian *gadget* pada anak saya sampai saya merasakan bahwa anak saya dirasa memiliki kecanduan *gadget*”

Dan dari kesimpulan diatas, maka dapat diambil pemicu lainnya dari kecanduan *gadget* ini. Seperti intensitas waktu maupun alasan mengapa dibiasakan dengan *gadget*. Seperti yang dikemukakan oleh informan I dan informan IV yang beisi:

“Perihal waktunya saya kurang ingat, yang pasti saya memberikan *gadget* kepada anak saya ketika dia sedang menangis dan saya menganggap bahwaketika ia menangis, maka saya selalu memberikan *gadget*”

“Alasan saya memberikan *gadget* ke anak saya karena saya merasa banyakyang harus saya kerjakan dan anak saya terus merengek dan akhirnya ketemu solusi cepat dengan memberikan *gadget*”

“Intinya, setiap anak saya menangis saya akan selalu memberikan

gadget kepada anak saya dan itu sering saya lakukan sebelum saya menyadari bahwa anak saya memiliki kecanduan terhadap *gadget*”

“Karena pada awalnya untuk menghibur anak saya dengan menonton tontonan yang menghibur, namun lambat laun anak saya menjadi kecanduan dan susah lepas dari *gadget*”

Jadi, dari keterangan dua informan berikut, dapat dikatakan bahwa kecanduan *gadget* pada anak sebenarnya banyak faktornya, tapi kembali lagi tetap orang tua lah yang mempunyai peranan penting untuk menjaga serta mengawasi anaknya.

Dan jika dilihat dari sudut pandang lainnya, Adapun efek yang dihasilkan dari kecanduan *gadget* ini, dimana ini berkaitan dengan kegiatan bersosialisasi anak usia dini, seperti yang diungkapkan oleh informan I, II, dan III berikut :

“Tetap bersosialisasi, namun lebih memilih untuk bermain *gadget* saat sedang bermain dengan teman sebayannya. Terkadang lebih memilih untuk menyendiri di rumah untuk bermain *gadget*”

“Anak saya cenderung malas untuk bersosialisasi dikarenakan lebih asik dengan bermain *gadget*”

“Terkadang masih untuk diajak bermain dengan teman sebayannya, tapi tidak sering anak saya menolak ajakan bermain dan lebih memilih untuk asik bermain *gadget*-nya”

Dari hasil wawancara oleh informan I, II, dan III dapat dikatakan bahwa kecanduan *gadget* ini memiliki efek yang cukup signifikan juga, karena dapat disimpulkan bahwa seorang anak kecanduan *gadget* sering kali melupakan kehidupan sosialnya dan lebih memilih bermain *gadget* untuk mengisi waktunya.

Jadi kecanduan ini memiliki dampak yang cukup besar untuk masa tumbuh seorang anak usia dini, dimana dimasa pertumbuhan ini dapat dikatakan akan menjadi karakter untuk anak tersebut tumbuh kedepannya. Jadi pada usia ini, maka para orang tua seharusnya dapat mengawasi serta membimbing pertumbuhan anaknya. Namun jika dilihat kembali dari

pernyataan informan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kecanduan *gadget* pada anak usia dini ini dikarenakan karena dari orang tuanya itu sendiri yang mungkin tidak memperhatikan atau mengawasi hal yang dilakukan oleh anaknya. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh informan I, III, dan IV yaitu :

“Alasan saya memberikan *gadget* ke anak saya karena saya merasa banyakyang harus saya kerjakan dan anak saya terus merengek dan akhirnya ketemu solusi cepat dengan memberikan *gadget*”

“Karena awalnya anak saya senang bermain *games* dan ketika bermain *games* saya bisa bersantai dan tanpa saya sadari, saya kurang mengontrol penggunaan *gadget* yang digunakan oleh anak saya”

“Karena pada awalnya untuk menghibur anak saya dengan menonton tontonan yang menghibur, namun lambat laun anak saya menjadi kecanduan dan susah lepas dari *gadget*”

Dan dari pernyataan yang disampaikan oleh para informan diatas, maka dapat kita simpulkan bahwa kecanduan *gadget* ini terjadi dikarenakan oleh paraorang tua yang mencari “jalan pintas” agar para orang tua tetap bisa melakukanhal yang dilakukan tanpa terganggu oleh kerewelan anak mereka. Dan menurutmereka pada awalnya *gadget* adalah solusi yang tepat.

3. Upaya yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*

Dalam menanggulangi kecanduan *gadget* yang dialami oleh anaknya, maka para orang tua pastinya punya cara masing-masing dalam menanggulangi kecanduan *gadget* yang dirasakan oleh orang tua dan pastinya oleh anaknya masing-masing. Pada point ini, para orang tua pastinya punya cara masing-masing dalam mengatasi dan menyembuhkan anaknya dari kecanduan *gadget*.Sebenarnya ada beberapa cara yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasianak kecanduan *gadget*. Mulai dari mengubah kebiasaan sampai membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anaknya. Seperti yang diungkapkan olehinforman I yang membatasi

penggunaan *gadget* pada anaknya :

“Pastinya, saya membatasi penggunaan *gadget* pada anak saya agar tidak berlebihan dan mengurangi kecanduannya terhadap *gadget*”

Selain dengan membatasi waktu penggunaan *gadget* pada anaknya, informan I juga mengawasi serta mengubah aktivitas yang dilakukan oleh anaknya sebagai berikut :

“Ketika saya mulai menyadari bahwa anak saya ketergantungan oleh *gadget*, maka secara rutin saya mulai mengawasi penggunaan *gadget* pada anak saya, baik ketika sedang dimainkan maupun saya men-*check* aktivitas apa yang telah dilakukan anak saya ketika sedang bermain *gadget*”

“Ada, saya mencoba untuk sering mengajaknya bermain, seperti bermain ke taman pada sore hari dan bermain yang membangun kecerdasan anak dirumah pada pagi atau siang hari”

Selain pernyataan dari informan I, informan II juga mengalami hal yang serupa namun berbeda terhadap anaknya dalam mengatasi anaknya yang kecanduan *gadget*. Seperti berikut pernyataan dari informan II :

“Setelah anak saya kecanduan *gadget*, saya coba untuk selalu mengawasi anak saya ketika bermain *gadget* agar sesuai dengan setiap hal yang coba saya terapkan untuk anak saya setelah kecanduan *gadget*”

“Iya, saya membatasi cukup 2 jam dalam sehari untuk anak saya bermain *gadget*”

“Ada, dengan cara melatih kepribadian anak saya yaitu mengajaknya ke tempat-tempat baru seperti taman bermain agar anak saya bertemu dengan lingkungan yang baru dan menjadi paham dengan tata krama pada setiap lingkungan”

Dengan pernyataan yang disampaikan oleh kedua informan ini, nampaknya pada informan III ada sedikit perbedaan pada pernyataan tentang aktivitas yang dilakukan, yaitu :

“Saya mencoba ke hal yang positif, seperti saya masukkan anak saya ke les musik dan juga saya daftarkan ke TPA (Taman Pengajian Anak)”

Jadi dari beberapa pernyataan yang didapat dari hasil wawancara dengan narasumber, sebenarnya dapat disimpulkan bahwa para orang tua memiliki hal yang hampir serupa yaitu dengan cara mengalihkan kebiasaan anak tersebut ataupun memberikan kegiatan yang dapat menggantikan waktu bermain *gadget* yang biasa dilakukan oleh anak tersebut.

4. Hambatan yang dialami oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*

Dalam proses yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*, maka orang tua dirasa memiliki hambatan yang cukup berat, karena memang hakekatnya seorang anak sudah menyatu dan tidak bisa lepas dari *gadget* yang telah diberikan oleh orang tua sendiri pada awalnya tanpa adapengawasan dari orang tua itu sendiri. Jadi, ada hambatan yang dialami seperti anak memberontak ketika orang tua tidak memberikan *gadget*. Anak jadi terus-menerus menangis sampai orang tua akhirnya memberikan *gadget* pada anaknya. Seperti yang diungkapkan oleh informan II sebagai berikut:

“untuk hambatannya, mungkin ketika saya sudah coba membatasi pemakaian *gadget*-nya. Maka anak akan merengek dan menangis”

Jadi, sang anak berperilaku demikian untuk orang tua memberikan *gadget* dan sang anak melakukan aktivitasnya dengan *gadget*. Lalu pernyataan itu diperkuat oleh informan I yang menyatakan bahwa :

“kalau hambatan, mungkin anak saya menangis karena saya larang menggunakan *gadget* terus-menerus dan anak saya langsung menangis. Namun itu tidak terlalu saya hiraukan agar anak saya bisa terbiasa tanpa *gadget*”

Para orang tua menganggap bahwa mereka memiliki hambatan yang sama dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*. Anak mereka cenderung melakukan reaksi yang sama atas larangan para orang tua, yaitu sang anak

menangis agar diberikan *gadget* oleh orang tuanya.