

KECANDUAN GADGET OLEH REMAJA DALAM PERSPEKTIF SOSIOLOGI

Sri Wahyuni¹, Irda Murni², Nevi Yarni³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

¹sri.wahyuniandrea@gmail.com , ²irdamurni@fip.unp.ac.id ,

³neviyarni.suhaili911@gmail.com

ABSTRACT

Gadget addiction is considered to be quite worrying in the current era of globalization, especially in the younger generation, which is detrimental to national development, especially at the city, provincial, regional and even village levels. Meanwhile, the laws and regulations regarding gadgets for oneself and others have been explained in Article 30 paragraph (1) of the ITE Law, namely that every person intentionally and without rights or unlawfully accesses another person's computer and/or electronic system in any way. Article 27 paragraph 3 of the ITE Law states that it prohibits everyone intentionally and without rights from distributing and/or transmitting and/or making Electronic Information and/or Electronic Documents accessible that contain insults and/or defamation. Seeing other people's cellphones without permission is an illegal act that cannot be justified. Based on Article 30 paragraph 1 of the ITE Law, the legal rule of viewing another person's cellphone without permission can be Article 32 paragraph (1): "Every person intentionally and without rights or against the law in any way changes, adds, subtracts, transmits, destroys, removes, move, hide electronic information and/or electronic documents belonging to other people or public property." causing the said person to be imprisoned or given sanctions according to his actions. The reasons why teenagers use gadgets are low self-control, feeling lonely, and sensation-seeking behavior. The role of parents, teachers, government agencies and society determines the future of adolescents, such as roles: parents; Teaches right/wrong and good/bad behavior standards and shows exemplary behavior standards. Teacher's Role; the teacher has the duty to encourage, guide, and provide learning facilities for students to achieve goals.

Keywords: Prevention, Abuse, Gadgets

ABSTRAK

Kecanduan gadget dinilai cukup mengawatikan di era globalisasi sekarang, terutama yang menimpa pada generasi muda sehingga merugikan pembangunan bangsa, terutama ditingkat kota, propinsi, daerah bahkan sampai masuk ke desa-desa. Sementara peraturan perundang-undangan tentang gadget bagi diri sendiri dan orang lain sudah dijelaskan pada Pasal 30 ayat (1) UU ITE yaitu setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apapun. Pasal 27 ayat 3 UU ITE menyebut melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik. Melihat HP orang lain tanpa izin merupakan tindakan melawan hukum yang tidak bisa dibenarkan. Berdasarkan Pasal 30 ayat 1 UU ITE, aturan hukum melihat HP orang lain tanpa izin bisa Pasal

32 ayat (1):“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik.” menyebabkan orang tersebut dipenjarakan atau diberikan sanksi sesuai dengan perbuatannya. Alasan mengapa remaja memakai gadget yaitu, rendahnya kontrol diri, merasa kesepian, dan sensation seeking behavior. Peran Orang Tua, Guru, Lembaga Pemerintah dan Masyarakat sangatlah menentukan masa depan remaja, seperti Peran: Orang Tua; Mengajarkan standar perilaku benar/salah dan baik/buruk serta menunjukkan keteladanan dalam standar perilaku. Peran Guru; guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan.

Kata Kunci: Pencegahan, Penyalahgunaan, Gadget

A. Pendahuluan

Anak adalah generasi yang akan meneruskan kehidupan bangsa yang akan berlangsung secara terus menerus dan bersifat alamiah (Dewi et al., 2020). Remaja merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat bermanfaat di masa depan (Fitri et al., 2015) . Remaja adalah aset masa depan sebuah bangsa akan ditentukan oleh remaja saat ini (Ashari et al., 2022). Menurut (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022) remaja berarti masa dimana seorang individu mengalami perubahan baik perubahan emosi, struktur tubuh, keinginan, dan pola perilaku, serta dipenuhi dengan masalah-masalah yang muncul, secara fisik dan psikis sehingga dapat mandiri dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Namun remaja di zaman sekarang cukup memprihatinkan dalam kehidupan sehari-hari apalagi mulai sudah mengenal gadget, tentu ini semua akan membawa dampak yang luar biasa bila mana tidak dibina sejak dini, inilah kewajiban kita bersama untuk mengawasi dan mengayomi remaja saat ini.

Kecanduan gadget dinilai cukup mengawatikan di era globalisasi sekarang, terutama yang menimpa pada remaja sehingga sangat merugikan bangsa, Kecanduan gadget merupakan aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikontrol (Nova Dwi Yanti, 2020). Oleh karena itu, informasi mengenai bahaya kecanduan gadget kepada remaja harus disosialisasikan sejak dini, bahkan bilamana seorang anak dibiarkan dan kurang mendapat perhatian kepada orang tua dan guru serta masyarakat maka dikhawatirkan terjadi efek ketergantungan terhadap gadget akan berlangsung sampai usia remaja. Pengguna gadget paling banyak berada diusia yang sangat produktif. Tentunya ini menjadi perhatian bersama untuk menyelamatkan generasi sekarang ini dari bahaya gadget. *Gadget* atau gawai merupakan suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang dirancang secara spesifik lebih canggih dibandingkan

dengan teknologi - teknologi sebelumnya. Contoh *gadget* adalah laptop, ipad, tablet atau *smartphone*(Widayani & Astuti, 2020) . Menurut (Aryani, 2020) Kecanduan (*addiction*) sendiri didefinisikan sebagai kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan substansi tertentu, tanpa mempedulikan konsekuensi buruk pada kesehatan fisik, sosial, spritual, mental, maupun finansial dari tiap individu

Orang tua dan guru sangat perlu untuk mengawasi dan terus menjaga perkembangan anak di era sekarang sebab tantangan ke depan semakin banyak, bertambahnya jumlah penduduk yang tidak terbandung serta meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu pemicu bagi kita bahwa gadget juga semakin di butuhkan saat sekarang ini, bagaimana tidak dengan gadget dunia bisa dalam genggam manusia. Menurut (Nova Dwi Yanti, 2020) Kementerian Komunikasi dan Informasi RI tahun 2018 menunjukkan terdapat 64% pengguna jejaring sosial di Indonesia adalah kelompok remaja/ anak, Penggunaan *smartphone* yang semakin berkembang di kalangan remaja ini, menimbulkan berbagai macam perubahan sikap dan perilaku di kalangan remaja itu sendiri. Berbagai dampak yang ditimbulkan akibat kurangnya control terhadap penggunaan gadget pada remaja ialah tingkat prestasi belajar dan keterampilan dalam berperilaku sosial. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang semakin pesat. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang

tidak dapat terhitung jumlahnya kita dapat jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadjet* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, *smart phone* dan lain-lain. Gadget ini dapat ditemui dimanapun dan semua orang mempunyai baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak sekarang telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Jangankan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai gadget sampai disebut *gadget freak* Dari faktor banyak teknologi yang bersaing menyebabkan harga diri gadget semakin sangat terjangkau. Yang dulunya gadget adalah sesuatu yang elit, akan tetapi sekarang sudah tidak lagi. Dari kenyataan sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa anak-anak SD saja memiliki gadget berupa smart phone ataupun Hand phone sebagai bahan mainan. Dahulu pun orang yang mampu membeli gadget hanyalah orang golongan menengah keatas, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan saja mampu membelikan gadget untuk anaknya.

Beberapa tahun lalu gadget hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk mempermudah bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, orang menggunakan gadget bukan hanya pembisnis saja, banyak para remaja bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar. Alasan para remaja menggunakan gadget karena memiliki berbagai

fungsi selain untuk berkomunikasi juga untuk berbagi, menghibur dengan audio, video, gambar, game dan lain-lain.

Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan gadget. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa ajika anak-anak sudah menjadi biasa jika anak-anak saja sudah memakai gadget dalam kehidupan sehari-hari. Selain memiliki dampak yang positif gadget juga memiliki dampak negative, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam bersikap dan berbuat dalam menanggapi perkembangan teknologi yang maju sangat pesat tanpa kendali di zaman sekarang ini.

B. Metode Penelitian

Penyusunan jurnal ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka (*library research*). Penelitian kajian pustaka (*library research*) merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisis dan menjadikan literatur tertulis berupa, jurnal ilmiah serta dokumen-dokumen (baik yang berbentuk cetak maupun elektronik) sebagai sumber utama penulisan jurnal. masalah yang dibahas adalah. Kecanduan Gadget Oleh Remaja Dalam Perspektif Sosiologi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Ruang Lingkup Sosiologi

Ruang lingkup sosiologi merupakan pengetahuan dasar yang mengkaji kemasyarakatan, yaitu

dengan individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Dilihat dari dasar sosiologi dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu sosiologi umum dan sosiologi khusus. *Pertama*, yang dimaksud dengan sosiologi umum adalah sosiologi yang mempunyai usaha untuk mengamati dan menyelidiki serta meneliti gejala *sosio-kultural* secara umum. *Kedua*, yang dikatakan sosiologi dengan pengkhususan atau juga sering disebut khusus dari sosiologi umum adalah aspek sosiologi yang mengkaji atau menyelidiki suatu aspek kehidupan *sosio-kultural* secara mendalam. (Ashari et al., 2022)

2. Alasan Remaja Kecanduan Gadget

Pengguna gadget di Indonesia tidak hanya oleh kalangan dewasa, mulai dari anak-anak apalagi kaum remaja sudah menjadi kebutuhan dalam menggunakan gadget dan bahkan sangat lihai dan sangat pandai dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* yang dapat berhubungan dengan internet dan dapat membantu siswa menemukan informasi yang dapat menopang pengetahuan mereka di sekolah, namun kenyataan di lapangan hanya sedikit pelajar yang memanfaatkan gadget untuk hal tersebut, *gadget* yang mereka miliki umumnya digunakan untuk sms, main game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio-visual, mengakses facebook, dll, sehingga berdampak terhadap prestasi belajarnya di sekolah (Widayani, 2020). Salah satu alasan mengapa

remaja begitu kecanduan gadget adalah Gadget dirancang dan diperbarui untuk membuat hidup manusia lebih praktis dan mudah (Carolus Borromeus Mulyatno, 2022). Membuat hidup lebih mudah artinya sebagian kebutuhan pada umumnya bisa di penuhi melalui gadget seperti mencari informasi, mneyelsaikan tugas sekolah, membeli makanan, bepergian membeli pulsa dan sebagainya, hal inilah yang menjadi alasan bahwa gadget zaman sekarang menjadi kebutuhan bagi setiap kalangan masyarakat di Indonesia.

(Marpaung, 2018) penyebab penggunaan *gadget* pada remaja adalah: (1). Untuk Mendapatkan Informasi; (2). Mengikuti Perkembangan Zaman; (3). Konformitas; (4). Mengisi Waktu Luang; (5). Kurangnya Kontrol Diri Anak Dari Orang Tua; (6). Kurangnya Peraturan Sekolah. Para remaja akan membuat segala macam cara untuk mempertahankan eksistensi diri mereka dalam lingkungannya. Mereka akan merasakan kebahagiaan tersendiri ketika orang lain dapat melihat image diri yang mereka bangun di Instagram, Facebook, Twitter dan akan lebih bahagia lagi ketika ada temannya yang merasa iri dengan image yang mereka perankan di akun tersebut

3. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

(Marpaung, 2018) Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

- 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 penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video diaplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- 3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman di lingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya)
- 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 anak terhambat (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).
- 7) Menghambat kemampuan berbahasa (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang

didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).

- 8) Dapat mempengaruhi perilaku anak (seperti contoh anak bermain *game* yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Menurut (Jey & Mau, 2021) Ada beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan remajasekaranga yang membuat mereka menjadi ketagihan atau kecanduan Diantaranya adalah 1) Waktu terbuang sia-sia. mereka akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya. 2) Perkembangan otak. Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya. 3) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama. 4) Mengganggu kesehatan. Semakin sering menggunakan gadget akan

mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak. 5) Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri

Dampak gadget pada remaja paling dirasakan adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi dengan orang-orang disekitar. Ketika terlalu asyik bermain dengan gadget, dapat mengabaikan dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga tidak memahami etika bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Dengan mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat mereka berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada dilingkungan sekitar. Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final.

4. Peran Orang Tua, Guru, dan sekolah

a. Peran Orang Tua

Setiap orangtua memiliki cara masing-masing dalam menanggulangi

kecanduan *gadget* pada anak-anak mereka, seperti contohnya anak hanya boleh menggunakan *gadget* hanya dalam waktu – waktu tertentu seperti di saat-saat santai seperti siang hari atau sore hari dan hanya dalam waktu 1 jam lamanya, anak tidak boleh menggunakan *gadget* menghidupkan televisi saat mulai maghrib samapai malam habis waktu isya karna dipergunakan untuk waktu belajar dan mengaji, saat waktu tidur *gadget* akan disimpan oleh orangtua agar waktu tidur anak tidak terganggu oleh *gadget*, anak dilarang menggunakan *gadget* saat waktu makan, orangtua akan menegur anak jika melewati batas waktu, orangtua akan menyita *gadget* saat anak mulai terlihat menggunakan *gadget* tidak dengan sewajarnya, mengajak anak bermain keluar rumah agar anak lupa dengan *gadget*, mengawasi anak saat bermain *gadget*, dan masih banyak lagi cara orangtua dalam penanggulangan kecanduan *gadget* terhadap anak.

Menurut (Manik et al., 2022) Hal – hal yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dan mencegah anak yang kecanduan *gadget* dapat melakukan berbagai solusi sebagai berikut:

1. memberikan batasan waktu kepada anak dalam bermain *gadget*
2. orang tua harus memberikan pengawasan terhadap anak dalam hal bermain *gadget* karena dikhawatirkan anak nanti akan membuka fitur-fitur yang salah.
3. orang tua bisa mengajarkan pelajaran sekolah anak-anaknya di rumah sehingga anak bisa mengembangkan bakatnya dan orang tua juga

- bisa mengetahui bakat apa saja yang dimiliki oleh anaknya.
4. orang tua lebih sering bermain dengan anak
 5. orang tua bisa mengajak anaknya untuk pergi berlibur atau rekreasi
 6. melibatkan anak dalam berbagai aktivitas di rumah, misalnya menyuruh anak untuk membersihkan rumah seperti menyapu, mencuci, dan memasak.
 7. akun sosial pribadi yang dimiliki oleh anak hendaknya selalu dipantau oleh orang tua guna melindungi anak dari hal-hal negative dari sosial media.

Orangtua sangat perlu menerapkan sejumlah aturan yang berlaku kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orangtua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua dalam penggunaan *gadget* tidak akan fokus dengan apa yang diajarkan oleh orangtua, biasanya justru akan berbeda dari apa yang diajarkan. Selain itu orangtua juga harus bisa menahan diri untuk tidak membiasakn dengan aktifitas menggunakan *gadget* saat sedang bersama anak, karena rasa ingin tahu anak sangatlah besar. Jika orangtua menggunakan *gadget* di dekat anak yang seharusnya anak tidak mengingat dengan *gadget* anak anak mengingat dan ingin menggunakannya karna orangtuanya mencontohkan kepada anaknya.

b. Peran Guru

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas

untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Seseorang yang berprofesi sebagai seorang guru tentunya bukan main-main, melainkan menjadi profesi yang sangat terhormat dan dibutuhkan di tengah-tengah masyarakat untuk mendidik generasi muda yang dapat membangun masa depan bangsa (Manalu, 2022). Seorang guru mempunyai tugas dan tanggungjawab atas motivasi anak dalam proses belajar mengajar serta menasihati siswa untuk menggunakan gadget dengan bijak dalam rangka menunjang proses belajar dan mengajar, sehingga dapat menumbuhkan kembangkan prestasi siswa.

Menurut (Siswa et al., 2021) dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa dapat dilakukan secara:

1. mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara preventif

- a) Memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif *gadget*,
- b) Memberi nasehat untuk mentaati peraturan sekolah dengan tidak melakukan panggilan atau sms dari handphone, menerima panggilan atau sms dari handphone ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar,
- c) Meletakkan *gadget* di loker masing-masing kelas,
- d) memberikan pemahaman agar siswa mampu memanfaatkan waktu.

2. mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara represif

- a) melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua

- b) menasehati siswa, berkoordinasi dengan wali kelas, wali murid beserta Bk dengan tujuan bisa bekerja sama untuk mengontrol putra putrinya saat dirumah dikontrol kedua orang tua sedangkan di sekolah bisa dilakukan oleh guru,
- c) pembinaan kepada siswa,
- d) Beri waktu menggunakan *gadget* yang terbatas.

3. mengatasi kecanduan *gadget* pada siswa secara kuratif

- a) Teguran mengisi buku catatan permasalahan,
- b) Melakukan pemanggilan kepada siswa dan orang tua,
- c) Tetapkan wilayah-wilayah bebas *gadget*,
- d) Membatasi penggunaan *gadget*,
- e) Memberi contoh yang baik dalam menggunakan *gadget*.

5. Pendekatan Terhadap Remaja kecanduan *gadget*.

a. Konseling Kelompok melalui Sosialisasi Bahaya Gadget

Remaja yang kecanduan *gadget* tentunya perlu kita berikan beberapa arahan dan itu bukanlah sebuah perkara yang sangat mudah. Sebelum melakukan sosialisasi, kita bisa memberikan mereka waktu beberapa menit untuk melakukan kuesioner agar kita dapat mengetahui seberapa besar pengetahuan dan pemahaman mereka mengenai bahaya dan cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak dan remaja. Setelah itu, selanjutnya kita dapat

memaparkan sosialisasi dengan dalam bentuk video dan menampilkan video edukasi dan power point, kemudian mereka bisa juga kita berikan handout yang berisikan materi sosialisasi. Kegiatan ini bisa kita jadikan sebagai salah satu pendekatan terhadap remaja yang terlanjur kecanduan gadget. (Basri et al., 2022)Masa remaja merupakan masa yang riskan karena secara psikis, remaja cenderung masih labil, sehingga sangat rawan terhadap gejala perubahan psikologisnya. Remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan hal tersebut tanpa disadari telah diterapkan dalam penggunaan internet. Meskipun internet memberikan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi, namun tidak sedikit remaja yang justru terjerumus dalam konten-konten yang negatif atau adiktif terhadap suatu platform tertentu, sehingga kita sebagai orang tua ataupun guru harus menekankan bahwa remaja tetap membutuhkan control dan pengawasan dari orang tua.

b. konseling individu

konseling individu ini mengarahkan dan membantu konseli dalam menyelesaikan permasalahannya. Tahapan dalam konseling individu yaitu (Nurjannah, 2022) tahap pengenalan, mengidentifikasi masalah, membantu menangani masalah, dan evaluasi hasil konseling. Pada

tahap awal yang mana membangun hubungan dengan konseli serta memperjelas masalah yang terjadi. Kemudian, tahap kerja yaitu adanya proses konseling pada konseli dan tahap akhir yaitu adanya perubahan yang positif serta terdapat rencana hidup masa mendatang oleh konseli.

Hasil dari proses konseling individu ini menunjukkan bahwa konseling yang dilakukan memiliki keefektifan sebab, mampu membuat konseli mengontrol dirinya sendiri. Selain itu, konseli juga selalu berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak dan bertanggung jawab terhadap perilaku yang dilakukannya serta mampu membantu individu dalam menyelesaikan persoalan akan dirinya memberikan dampak positif untuk memiliki emosi yang stabil, serta percaya dengan kemampuan yang dimilikinya. Jadi, sejalan dengan (Firdaus & Marsudi, 2021) yang menyatakan bahwa konseling sebagai proses pemberian bantuan profesional terhadap seseorang yang membutuhkan bantuan agar masalah yang ia hadapi dapat diselesaikan.

D. Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan

Untuk mengatasi dan pencegahan penanggulangan penyalahgunaan narkoba, memang dibutuhkan kebersamaan dalam menangkal

bahaya narkoba khususnya bagi kaum remaja di era sekarang, cukuplah besar tantangan untuk menanggulangnya, oleh sebab itu masyarakat, pemerintah, sekolah dan orang tua serta berbagai elemen yang terkait harus ikut berpartisipasi memberikan solusi bersama dalam pencegahan narkoba, elemen terkait itu antara lain itu adalah;

1. Masyarakat yang peduli dengan pencegahan bahaya narkoba
2. Kebijakan sekolah yang bebas dari narkoba
3. Pendidikan pencegahan narkoba bagi anak dan remaja di luar sekolah
4. Peran guru, Orang tua, Pemerintah, dan Ormas yang peduli akan pencegahan Narkoba
5. Konseling

Dari lima dasar di atas bilamana terus digiatkan serta diawasi aktivitas remaja di zaman sekarang setidaknya sudah ikut membantu dalam mensukseskan penekanan peredaran narkoba baik di sekolah, masyarakat maupun di tempat remaja beraktivitas, selain daripada itu pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun generasi muda dimasa mendatang guna mempersiapkan sumber daya manusia yang handal dan kuat, tinggi rendahnya suatu drajat bangsa salah satunya ditentukan kualitas remaja serta kualitas pendidikan masyarakatnya. Oleh sebab itu, dengan pendekatan pendidikan yang tepat diharapkan remaja dimasa mendatang siap sebagai generasi penerus dan menjadikan bangsa yang bermoral, cerdas, memiliki etos kerja dan inovasi yang tinggi. Semua sadar bahwa problematika penyalahgunaan narkoba sangatlah kompleks bila dilihat dari mata rantai pelaku dan dampak yang ditimbulkannya bagi kaum remaja. Oleh sebab itu penting dalam pendidikan berkarakter

mempunyai tujuan menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki remaja bebas dari narkoba sehingga remaja menjadi berakhlak mulia, berfikir cerdas, kuat dan kreatif, inisiatif serta responsif. Maka anak yang dilahirkan dengan “kemurnian akhlak yang baik” sangatlah dipengaruhi oleh apa yang akan ditorehkan dalam lingkungan pendidikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D. (2020). Hubungan antara kecanduan gadget dengan empati pada remaja akhir di universitas muhammadiyah surakarta. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 1–9.
<https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/psiko/issue/view/205>
- Ashari, A. H., Nugraha, S. I., & Karawang, U. S. (2022). *Exploring Culinary Arts Vocational High School Student in Learning English Specialized Vocabulary*. 16(2), 1–8.
- Basri, A. I., Aulia, A., & Tisya, V. A. (2022). Pendekatan Dialogis & Edukasi E-safety parenting Sebagai Upaya Mereduksi Kecanduan Gadget Anak dan Remaja di Desa Mubung, Kalimantan Barat. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 60–68.
<https://doi.org/10.24036/abdi.v4i1.168>
- Carolus Borromeus Mulyatno. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Journal of Islamic Education and Guidance*. 4(1), 1349–1358.
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.
<https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Firdaus, W., & Marsudi, M. S. (2021). Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Studia: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, 6(1), 15–24.
<https://www.lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/stu/article/view/1980>
- Fitri, A. N., Riana, A. W., & Fedryansyah, M. (2015). Perlindungan Hak-Hak Anak Dalam Upaya Peningkatan Kesejahteraan Anak. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45–50.
<https://doi.org/10.24198/jppm.v2i1.13235>
- Jey, G., & Mau, B. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 99–110.
<https://doi.org/10.51730/ed.v5i1.70>
- Manalu, A. W. (2022). Peran Guru Dalam Menyikapi Psikologi Anak Usia Dini Yang Kian Menurun Akibat Gadget. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(2), 283–299.
<https://doi.org/10.24952/alathfal.v2i2.6148>
- Manik, D. K., Istiningsih, S., Dasar, G. S., & Mataram, U. (2022). PERAN ORANG TUA DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN GADGET PADA ANAK DIMASA PANDEMI COVID 19 THE ROLE OF PARENTS IN OVERCOMING GADGET ADDICTION IN CHILDREN DURING THE COVID-19 PANDEMIC. 2(3).
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Nova Dwi Yanti, F. B. & I. R. K. (2020). REAL in Nursing Journal (RNJ). *Research of Education and Art Link in Nursing Journal*, 3(1), 1–10. REAL in Nursing Journal (RNJ)%0AResearch of Education and Art Link in Nursing Journal h
- Nurjannah, N. (2022). TERAPI REALITAS UNTUK REMAJA YANG KECANDUAN GADGET INDIVIDUAL COUNSELING THROUGH APPROACH REALITY THERAPY FOR THOSE WHO Pendahuluan. 5(2), 109–122.
- Siswa, P., Madrasah, D. I., & Negeri, A. (2021). UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan.
- Widayani, S. (2020). Pembentukan Karakter Remaja Melalui Pola Asuh Demokratis Untuk Mencegah Kecanduan Gadget di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 276–281.
- Widayani, S., & Astuti, K. (2020). Sri Widayani 1 Kamsih Astuti 2. 1076(1), 74–81.