

## PERANAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM MENANGGULANGI KECANDUAN GADGET PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Wawan Hernawan<sup>1</sup>, Mona Dhea Kiranti<sup>2</sup>, Hasan Basri<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Ilmu Komunikasi Universitas Bandar Lampung

<sup>3</sup>Ilmu Komunikasi Universitas Tulang Bawang

([wawan.hernawan@ubl.ac.id](mailto:wawan.hernawan@ubl.ac.id))

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang di alami oleh dunia sampai dengan hari ini tidak dapat di pungkiri bahwa sudah sangat mencengangkan tanpa terkecuali pada teknologi komunikasi. Kini akibat dari kemajuan teknologi komunikasi yang luar biasa dunia sudah tidak mengenal ruang dan waktu bahkan untuk mengetahui kabar seseorang yang jauh sekalipun hanya butuh waktu hitungan detik tanpa harus menempuh jarak bahkan waktu yang lama. Kemajuan teknologi melahirkan sebuah benda yang dapat dibidang baru yaitu “*Gadget*” perangkat mekanis yang dapat dengan mudah di pakai. Dibalik canggih serta kemudahan yang diberikan tentu tidak luput dari dampak baik dan dampak buruk yang timbul. Kecanduan *gadget* sendiri adalah sebuah efek dari penggunaan *gadget* secara berlebihan dari hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Dilakukan pada SMP Negeri 12 bandar lampung. Dengan memakai tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Yang menjadi narasumber adalah guru, orang tua dan tentu saja siswa-siswi yang aktif bersekolah. Hasil dari penelitian ini yaitu peneliti mengetahui banyak sekali faktor yang menyebabkan siswa kecanduan akan *gadget* kemudian terdapat banyak sekali dampak yang muncul dari kecanduan *gadget* selanjutnya terdapat peranan komunikasi interpersonal berupa upaya –upaya yang di lakukan dalam menanggulangi kecanduan *gadget* pada siswa – siswi upaya yang dilakukan oleh guru dan orang tua selaku orang tua atau agen komunikasi interpersonal terbukti mampu menanggulangi kecanduan *gadget* pada siswa terjadi perubahan pada siswa dan siswi.

**Kata kunci:** komunikasi; *gadget*; kecanduan; siswa; dampak

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi bisa dikatakan berkembang dengan sangat pesat dalam pertumbuhan teknologi modern ini tanpa terkecuali dalam bidang teknologi komunikasi. Perkembangan teknologi membuat dunia tidak lagi memandang batasan, jarak, ruang serta waktu. Saat ini, seorang bisa dengan gampang mengakses data tentang fenomena

kejadian di belahan dunia lain tanpa harus berada di tempat tersebut. Salah satu perlengkapan komunikasi yang lahir karena terdapatnya kemajuan teknologi yakni *gadget*. Adalah suatu piranti mekanis mini yang relatif baru tidak hanya berperan sebagai media komunikasi namun pula sebagai media hiburan untuk para penggunanya meski bisa jadi tidak instan dalam

penggunaannya. (Osa Kurniawan dalam Adeng Hudaya, 2018). Di zaman yang sudah modern seperti sekarang, hampir tidak mungkin orang tidak menggunakan gadget. Ada berbagai macam jenis gadget, seperti smartphone, laptop, dan tablet. Namun jenis smartphone paling banyak digunakan. Pemilik dan pengguna gadget sekarang tidak mempertimbangkan jenis kelamin atau usia. Fungsi utama dari gadget adalah sebagai komunikasi, saat ini karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, gadget kini juga dapat menjadi media hiburan.

Gadget saat ini merupakan suatu barang yang telah jadi kebutuhan tiap hari penduduk di era modern, pemakaian gadget sendiri bisa terkadang hingga menyebabkan sampai kurang ingat waktu dalam penggunaannya. Saat ini pengguna Gadget tidak cuma berasal dari golongan pekerja, namun saat ini ini nyaris seluruh golongan memakai Gadget dalam aktivitas yang mereka jalani tiap harinya. Nyaris tiap orang yang memakai Gadget menghabiskan sebagian waktu mereka dalam satu hari buat memakai Gadget (Atika: 2019). Kemajuan teknologi yang terjalin hingga disaat ini sangat mempengaruhi tiap penggunaannya tanpa terkecuali pada anak muda yang memiliki rasa ingin tahu yang besar akan hal-hal yang baru serta unik. Masa anak muda sendiri ialah umur sangat rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau biasa di sebut APJII mengungkapkan bahwa sebanyak 143,26 juta pengguna Internet pada tahun 2017, terhitung 54,68% dari penduduk Indonesia. Dan pemakai fasilitas internet terbesar berusia antara umur 13 sampai 18 tahun (75,50%). Gadget merupakan perangkat yang paling banyak dipakai untuk mengakses fasilitas Internet yaitu sebesar(44.16%).

Bagi Kristiana Siste Kurnia Santi ialah Kepala Departemen Medik Kesehatan Jiwa FKUI- RSCM jika dari sisi umur, anak yang rentan hadapi kecanduan gadget terletak di rentang umur 13-18 tahun. Setelah itu Pemakaian gadget pada anak serta anak muda lebih dari tiga jam satu hari menimbulkan mereka rentan kecanduan gadget. Hal ini dibuktikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia atau yang biasa kita kenal dengan WHO baru - baru ini meluncurkan *International Classification of Disease* atau ICD pada edisi ke-11 yang berisi bahwa Pemakaian gadget pada anak- anak jika lebih dari tiga jam lamanya dalam satu hari dapat mengakibatkan rentan kecanduan gadget. Kecanduan gadget saat ini mendapatkan perhatian dunia yang mengatakan bahwa kecanduan bermain game sebagai gangguan kesehatan jiwa yang termasuk sebagai gangguan permainan ataupun gaming disorder. Disebabkan disaat usia anak-anak pada otak yakni *dorsolateral prefrontal cortex* berperan sebagai pencegahan seseorang untuk bersikap impulsif sehingga seorang bisa merancang dan mengatur perilaku dengan baik. Peningkatan jumlah tersebut di perkuat oleh banyaknya kasus kecanduan yang telah terjadi seperti pada dua remaja di Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, diduga kecanduan game pada gadget dan mengalami gangguan jiwa. Saat ini, keduanya sedang menjalani perawatan di yayasan gangguan jiwa setempat dan kedua remaja tersebut telah dirawat sekitar satu tahun. Kedua remaja tersebut menggunakan ponsel mereka secara berlebihan. Mereka menggunakan gadget sejak bangun tidur sampai menjelang tidur kembali. Kecanduan bisa mengganggu kehidupan nyata mereka. Bahkan mereka pun sampai bolos sekolah. Gejala yang di timbulkan yaitu jika biasanya dua remaja tersebut

hanya diam dan sesekali saja bereaksi lain hal jika mereka sudah di beri gadget jenis smartphone keduanya bisa sampai berebut bahkan jika melihat smartphone yang tergeletak atau pada saat di cas hal tersebut akibat dari penggunaan gadget jenis smartphone yang sudah sangat berlebihan

Behaviorisme ialah salah satu aliran ilmu psikologi yang mempercayai buat mengkaji perilaku seorang wajib di jalani dalam tiap kegiatan seorang bukan pada kejadian hipotesis yang terjalin pada diri seorang. Pemikiran tersebut telah ada semenjak jaman Yunani kuno, adalah disaat psikologi masih di anggap bagian dari kajian filsafat. Behaviorisme di anggap aliran psikologi resmi oleh JB Watson pada tahun 1913 yang menyangka kalau psikologi sebagian dari kealaman yang eksperimental serta obyektif hingga wajib memakai tata cara empiris. (A.M. Irfan Taufan Asfar, 2019). Teori behaviorisme ini adalah teori yang memfokuskan perhatiannya pada hubungan antara akibat dan perilaku yang terdapat pada lingkungan seseorang dengan perilaku seseorang. Akibat dari tingkah laku seseorang hingga diperlakukan sebagai *variable is independent* yang maksudnya teori ini berupaya memaparkan perilaku yang berlangsung tersebut lewat akibat yang menyertai setelah itu. Jadi nyata secara metafisik berupaya menerangkan tingkah laku yang berlangsung di masa saat ini serta mungkin dampaknya yang hendak berlangsung di masa yang hendak tiba. Konsep dasar behaviorisme yang menjadi pemahamannya ialah "*reinforcement*" yang maksudnya suatu ganjaran (*reward*). Ada suatu yang menempel pada obyek yang memunculkan perulangan tingkah laku yang tidak bisa di rumuskan terlepas dari sikap itu sendiri. (George Ritzer, 2016).

SOR (Stimulus–Organism–Response) di kemukakan oleh Hovland (1953) yang awalnya berasal dari psikologi. Dalam perkembangannya di pakai pula pada ilmu komunikasi. Teori SOR ini berkenaan dengan perubahan sikap bagaimana mengubah sikap komunikasi. Pada proses perubahan sikap, terdapat bahwa sikap bisa berubah, bila stimulus yang menyerpa sudah melebihi di awal. Terdapat tiga variabel penting yaitu perhatian, pengertian, penerimaan. Rangsangan membagikan fasilitas masukan untuk organ indera, serta oleh sebab itu membagikan informasi buat memaparkan sikap manusia. Perihal ini menampilkan kalau manusia ialah makhluk yang peka terhadap rangsangan dari area sekitarnya, serta secara alamiah memiliki pengaruh serta oleh sebab itu membagikan reaksi. Teori S- O- R memaparkan bagaimana stimulus menemukan reaksi. Tingkatan interaksi yang sangat simpel yaitu pada saat seorang mengambil kegiatan serta menemukan asumsi dari orang lain. (D. Kurniawan, 2018)

Komunikasi interpersonal yakni sesuatu aktivitas aktif bukan pasif. Komunikasi interpersonal bukan cuma komunikasi dari pengirim pada penerima pesan, begitu pula kebalikannya, melainkan komunikasi timbal balik antara pengirim serta penerima pesan. Komunikasi interpersonal bukan hanya serangkaian rangsangan- anggapan, stimulus- respond, hendak namun serangkaian proses sama- sama menerima, penyerahan serta penyampaian asumsi yang sudah diolah oleh tiap- masing- masing pihak (M. Rizal Gani, 2018). Komunikasi interpersonal memiliki sifat adalah komunikasi yang bersifat simbolis yang maksudnya komunikasi dilakukan memakai lambang yang sangat universal digunakan dalam proses berbicara

sesama manusia ialah wujud kata- kata, angka, kalimat, ataupun ciri yang lain. Setelah itu komunikasi bersifat transaksional, ialah komunikasi yang berlangsung wajib terjalin 2 aksi, berikan serta menerima. Perihal tersebut berarti supaya proposional. Serta komunikasi menembus aspek ruang serta waktu yang artinya merupakan dalam melaksanakan komunikasi pihak- pihak tersebut tidak wajib tiba di tempat yang sama serta waktu yang sama pula karna dilakukan dengan media komunikasi telepon, internet serta sebagainya (Edi Harapan, 2014).

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian kali ini yang di lakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana peneliti berusaha menggali informasi lebih dalam. Menggunakan metode penelitian kualitatif ialah sesuatu penelitian yang digunakan buat mempelajari pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah selaku instrumen kunci, teknik pengumpulan informasi dilakukan secara gabungan, analisis informasi bersifat induktif, serta hasil riset kualitatif lebih menekankan arti daripada generalisasi. (Sugiyono, 2018). Penelitian kualitatif ialah penelitian yang bermaksud buat menguasai fenomena tentang apa yang dirasakan oleh subjek penelitian misalnya sikap, anggapan, motivasi, kegiatan, serta lain- lain secara holistik, serta dengan metode deskripsi dalam wujud perkata serta bahasa, pada sesuatu konteks spesial yang alamiah serta dengan menggunakan bermacam tata cara ilmiah (Moleong dalam Hanindyalaila, 2015). Penelitian yang di lakukan oleh peneliti ini berlokasi pada salah satu sekolah menengah pertama yang ada di kota bandar lampung yaitu SMP Negeri 12 Bandar Lampung.

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah di susun maka sumber informan yang di teliti adalah guru selaku pihak sekolah, orang tua dan siswa siswi yang aktif bersekolah di sekolah tersebut. terdapat dua jenis sumber data

### **1. Data Primer**

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi sumber data utama adalah sebuah kata – kata yang berasal dari informasi – informasi Yng di peroleh dari proses bertanya dan tindakan atau pengamatan (Subandi, 2011). Data primer adalah data yang di dapatkan langsung dari narasumber atau informan yang mengetahui dan berkompeten di bidangnya. Dalam penelitian ini sumber data utama di dapatkan oleh peneliti dengan melakukan proses wawancara dengan pihak yang menjadi sumber informan sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti. Kemudian peneliti juga melakukan observasi yaitu pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data pembantu yang biasa di peroleh dari referensi terkait atau dengan mengumpulkan data dari sumber informasi lain untuk tujuan melengkapi data primer. Data sekunder sendiri biasanya berbentuk Dokumen, catatan, internet atau arsip. Untuk membantu serta melengkapi hasil dari proses penelitian yang dilakukan perlu adanya data- data yang berbentuk arsip, atau dokumen yang berasal dari instansi, perusahaan atau tempat dimana dilakukan penelitian (Wahidmurni, 2017). Terdapat stidaknya tiga teknik pengumpulan data yang di pakai saat proses penelitian yaitu pengamatan atau observasi, tanya jawab atau wawancara, dan dokumentaasi. Pengamatan atau observasi adalah mengamati secara langsung aktivitas yang di lakukan oleh

objek penelitian untuk mendapatkan informasi secara langsung. Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana perilaku siswa dan siswi apakah terdapat perubahan perilaku antara siswa dan siswi yang kecanduan gadget dengan siswa dan siswi yang tidak kecanduan gadget. Tanya jawab atau wawancara dapat disebut pula sebagai komunikasi dua arah antara dua pihak dengan tujuan tertentu salah satunya untuk menggali informasi yang ingin di ketahui. Wawancara sendiri dilakukan untuk mengetahui lebih dalam atau lebih detail lagi mengenai kecanduan gadget terhadap siswa, penyebabnya dan lain sebagainya. Dokumentasi di pakai sebagai sarana untuk melengkapi data- data yang sudah di kumpulkan guna menjawab penelitian yang di lakukan sebagai bukti penguat. Dokumen sendiri dapat berupa arsip- arsip yang ada pada tempat penelitian atau referensi buku.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melihat perkembangan teknologi yang sudah semakin mutakhir membuat zaman semakin canggih membuat masyarakat selalu menggunakan atau mengikutsertakan pengetahuan ilmiah dalam segala kegiatan, segala bidang bahkan aspek –aspek di dalam kehidupan (J.W. Schoor dalam w. Hernawan, 2012). Tanpa terkecuali pada bidang komunikasi pertumbuhan teknologi yang sangat pesat menimbulkan bermacam berbagai tipe serta fitur teknologi baru. Gadget dalam perihal ini ialah salah satu wujud nyata dari kemajuan Ilmu pengetahuan serta teknologi pada dikala ini serta yang hendak tiba. Pertumbuhan teknologi nyatanya sangat pengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir ataupun sikap. Tidak hanya itu,

pemakaian teknologi( gadget) dalam kehidupan tiap hari tidak hanya pengaruhi sikap orang berusia, sikap siswa – siswi sekolah menengah pertama (SMP) juga tidak luput dari pengaruh pemakaian gadget serta salah satu keahlian anak yang tersendat merupakan dalam keahlian dalam bidang interaksi sosial ataupun kendala berbicara (Dindin, 2019). Penelitian yang di lakukan ini berlokasi pada salah satu Sekolah menengah pertama yang berada di kota Bandar Lampung yaitu SMP Negeri 12 Bandar Lampung kurang lebih selama satu bulan di mulai sejak tanggal 08 januari sampai 08 february 2021.

#### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Siswa Kecanduan Gadget**

Kecanduan gadget merupakan masalah baru yang cukup serius yang di alami oleh masyarakat khususnya pada remaja yang menjadi topik permasalahan dalam penelitian ini. Banyak sekali faktor yang memicu seseorang kecanduan terhadap gadget. Dari proses wawancara yang di lakukan oleh peneliti dengan informan 1, informan 2, dan informan 3 bahwa banyak sekali faktor – faktor yang mempengaruhi anak-anak menjadi kecanduan terhadap gadget. Antara lain pemberian fasilitas gadget yang canggih dari orang tua dan kuota atau wifi. Kemudian berbagai aplikasi yang dapat dengan mudah di temukan dan di akses oleh anak-anak seperti tiktok, Instagram, twitter, facebook, whatsapp, youtube, dan sebagainya yang tentu saja memiliki fitur- fitur menarik sehingga anak – anak tertarik. Selanjutnya terdapat pula game online yang dimana sudah banyak sekali ragamnya game online juga sebagai faktor anak-anak kecanduan gadget mulai dari visualnya yang canggih dan menarik juga game online memberi

sensasi seru terlebih anak – anak gemar bermain bersama teman – teman sebayanya. Kecanduan permainan online bisa memberikan dampak negatif ataupun bahaya untuk anak muda yang mengalaminya. Akibat yang hendak timbul akibat kecanduan permainan online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, serta aspek keuangan. ( E. Novrialdy, 2019 )

Game online yang sering dimainkan antara lain mobile legend, free fire, pubg, dan lain sebagainya. Lingkungan juga menjadi faktor anak – anak kecanduan gadget karena lingkungan adalah tempat dimana anak – anak tumbuh dan tempat anak – anak bersosialisasi dengan orang banyak hal ini berhubungan dengan grand teori yang di pakai dalam penelitian ini yaitu teori behaviorisme seperti yang sudah di paparkan dimana teori ini mempelajari tentang perilaku manusia sebagai respons terhadap teori psikodinamik.

Perspektif perilaku ini berfokus pada peran pembelajaran dalam menjelaskan perilaku manusia. Menurut teori ini, asumsi dasar tentang perilaku adalah bahwa perilaku sepenuhnya ditentukan oleh aturan, dapat diprediksi, dan dapat dikontrol. Yang artinya Faktor lingkungan merupakan penentu yang paling penting dari perilaku makhluk hidup. Dari pemahamannya ini, sifat seorang bisa direduksi menjadi ikatan antara seorang dan tempat tinggalnya. Pengaruh merupakan daya atau dampak yang lahir dari sesuatu hal (benda atau orang) yang ikut membentuk suatu sifat, karakter, watak, dan perbuatan, seperti perilaku anak yang berubah akibat kecanduan gadget yang menjadi topik permasalahan di dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

### **Pengaruh yang Timbul Akibat Kecanduan Gadget**

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapatkan jawaban bahwa pengaruh yang muncul dari kecanduan gadget banyak sekali pada anak- anak khususnya menurut informan 1, informan 2, dan informan 3 pengaruh yang muncul dari kecanduan gadget dari segi pendidikan, segi kesehatan, segi kegiatan sehari hari. Seperti dalam proses pembelajaran yaitu anak- anak menjadi tidak fokus dalam kelas karena pasti terbayang – bayang akan gadget. Kemudian dari segi kerapian diri yang sudah tidak di perhatikan lagi dan terkesan berantakan yang di sebabkan karena anak – anak sudah tidak mempunyai niat untuk datang kesekolah. Anak – anak sampai dapat melupakan tugas – tugas sekolah yang sudah diberikan.

Dari segi kesehatan anak- anak sering merasakan migrain, gampang sekali mengantuk, terlihat lesu atau tidak sehat yang timbul akibat seperti kurang tidur, terlalu lama berhadapan dengan layar gadget. Lalu anak- anak juga lalai akan kegiatan sehari hari seperti ibadah, makan, mandi dan sebagainya hal tersebut muncul akibat rasa nyaman dan sensasi seru yang di berikan oleh gadget akibatnya muncul rasa malas pada anak-anak dan karena sensasi- sensasi yang di beri timbul rasa ingin lagi atau yang biasa kita sebut candu.

Dalam hal ini berkaitan dengan teori S-O-R (*Stimulus, Organism, Respons*) yang menjadi middle teori dalam penelitian ini Teori S-O-R memaparkan bagaimana stimulus memperoleh respon. Tahap hubungan yang paling sederhana terjadi tatkala seseorang mengambil tindakan dan mendapat tanggapan dari orang lain. Teori S-O-R mengansumsikan bahwa jika terdapat

kondisi stimulus tertentu maka organisme akan menghasilkan perilaku, sehingga efeknya merupakan respon khusus terhadap stimulus tersebut. dalam simpulan wawancara ini terjadi perubahan perilaku pada anak- anak yang di akibatkan oleh gadget. Dan pengaruh yang di hasilkan dari gadget berdampak tidak baik dalam berbagai segi yaitu segi pendidikan, segi kesehatan dan lain sebagainya.

### **Upaya Untuk Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Siswa**

Upaya adalah usaha, cara, atau proses penyelesaian suatu masalah yang timbul. Guru bisa diibaratkan menjadi pembimbing perjalanan, yang berlandaskan pengetahuan serta pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pendidikan dalam proses pendidikan peserta didik. (Siti Suprihatin, 2015). Guru sebagai agen dari komunikasi interpersonal di sekolah dan orang tua selaku agen komunikasi interpersonal di rumah. Upaya yang di lakukan oleh guru di dalam lingkungan sekolah meliputi seperti yang sudah di ungkapkan di atas yaitu melakukan penerapan pengumpulan gadget siswa yang di bawa dimulai sejak bunyi bel masuk kelas sampai bunyi bel pulang sekolah. Hal tersebut di perlakukan dengan tujuan agar selama proses pembelajaran berlangsung siswa senantiasa fokus dan aktif mengikuti proses pembelajaran dan tidak teralihkan ke hal- hal lain. Hal ini juga bertujuan agar terjadi proses sosialisasi terhadap lingkungan sekolah dan teman- temannya.

Upaya selanjutnya yaitu pemeriksaan gadget siswa yang rutin dilakukan seminggu sekali dengan cara mengumpulkan gadget anak- anak

kemudian di periksa di depan anak-anak tersebut. Tujuannya memantau isi dari gadget anak – anak dan menghindari dari hal – hal yang tidak seharusnya seperti pengaksesan situs – situs dan pendownloadan aplikasi yang bukan untuk anak-anak. Kemudian memproses pengaduan terhadap hal- hal mencurigakan dari teman, guru, dan orang tua. Hal tersebut bertujuan sebagai memberi efek jera terhadap anak – anak. Dari upaya yang sudah dilakukan sang informan mengatakan cara tersebut dapat meminimalisir kecanduan gadget pada siswa yang ada di SMP Negeri 12 Bandar Lampung. Di sampaikan langsung oleh informan 1 bahwa dari upaya yang sudah dilakukan terjadi perubahan seperti jika biasanya anak-anak fokus terhadap gadgetnya dan tidak peduli lingkungan sekitar kini anak – anak melakukan kegiatan sosialisasi dengan teman teman- temannya.

Upaya serupa dilakukan pula oleh informan 2 dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak- anak dirumah. Upaya yang di lakukan seperti memberi batasan penggunaan gadget pada anak. Hal ini bertujuan guna meminimalisir lamanya penggunaan gadget pada anak. Kemudian dari yang di sampaikan oleh sang informan dirinya juga memberi contoh dampak akibat dari penggunaan gadget terlalu lama serta apa saja yang akan terjadi apabila terlalu lama menggunakan gadget.

Upaya yang dilakukan dimaksudkan agar anak- anak memiliki kesadaran diri dan terpikirkan akan akibat yang menghantui apabila dalam penggunaan gadget terlalu lama. Kemudian melakukan pembatasan pemberian kuota terhadap anak- anak dengan maksud anak- anak akan dapat mengatur kuota yang tersedia dan hal ini dapat meminimalisir mengakses situs- situs yang tidak penting atau bukan untuk

anak-anak, mengunggah dan mengakses aplikasi yang tidak penting, juga dapat meminimalisir bermain permainan *online*. Dari upaya yang sudah dilakukan menurut informan 2 hal tersebut dapat mengurangi kecanduan gadget pada anak-anak. Jika biasanya anak-anak dapat menggunakan gadget lama kini anak-anak dapat mengatur waktu penggunaan gadget.

#### **4. KESIMPULAN**

Perkembangan teknologi sampai hari ini sudah sangat canggih masyarakat dibuat semakin mudah, cepat, dan serba instan. Tanpa terkecuali dalam hal berkomunikasi, kini masyarakat dapat terhubung satu sama lain tanpa harus bertemu langsung dan harus menempuh jarak yang cukup jauh. Kemudian masyarakat dapat mengetahui informasi terkini dimana saja dan kapan saja dengan hitungan detik.

*Gadget* ialah sebuah perangkat praktis dapat di bawa kemana saja yang lahir dari perkembangan teknologi yang sudah sangat canggih. Sampai dengan hari ini fungsi gadget tidak hanya untuk proses komunikasi saja tetapi juga sebagai media hiburan. Pengguna gadget sendiri kini tidak memandang gender dan umur pria dan wanita dari anak-anak sampai orang tua.

Namun tidak dapat di pungkiri bahwa penggunaan gadget jauh dari dampak negatif dan dampak positif. Khususnya pada anak-anak fase dimana rasa keingin-tahuan yang tinggi juga mudah terpengaruh. Ini menjadi alasan untuk peneliti melakukan penelitian dengan judul peranan komunikasi interpersonal dalam menanggulangi kecanduan gadget pada siswa sekolah menengah pertama penelitian ini dilakukan selama kurang

lebih satu bulan pada Smp Negeri 12 Bandar Lampung dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari penelitian yang dilakukan maka kesimpulannya adalah

1. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan gadget. Hal ini pun terjadi di Smp Negeri 12 Bandar Lampung, seperti faktor lingkungan dimana tempat anak-anak tumbuh dan bersosialisasi, faktor aplikasi-aplikasi yang mempunyai fitur-fitur canggih sehingga anak-anak tertarik, tampilan visual gadget yang menarik, game online yang sudah beragam yang memberi sensasi seru di dukung oleh visual yang menarik, dan tanpa terkecuali fasilitas yang di berikan oleh orang tua.
2. Dari anak-anak yang kecanduan gadget ternyata terdapat banyak akibat-akibat yang di rasakan dan dari banyak sisi. Seperti berakibat dari sisi pendidikan anak atau siswa yang kecanduan terlihat tidak rapih, cuek terhadap penampilan dan terkesan berantakan, dalam proses pembelajaran sulit untuk fokus dan mudah mengantuk serta tidak aktif seperti anak-anak lainnya. Kemudian berakibat dari sisi kesehatan anak-anak akan mudah mengalami migrain, mudah lelah, dan mata sakit yang di akibatkan pantulan cahaya gadget.
3. Dalam hal ini peranan komunikasi interpersonal dari guru selaku orang tua di sekolah dan orang tua dirumah sangat berperan dalam upaya yang dilakukan. Upaya yang dilakukan dirumah antara lain seperti melakukan pengumpulan gadget dimulai sejak jam masuk sekolah sampai jam pulang sekolah, dengan tujuan agar anak-anak senantiasa fokus mengikuti proses pembelajaran. Kemudian upaya yang



dilakukan dirumah seperti melakukan pembatasan waktu penggunaan gadget dan memberi contoh dampak buruk yang di hasilkan dari penggunaan gadget yang terlalu lama dengan maksud anak – anak akan sadar dan dapat mengontrol diri serta lebih bijak dalam penggunaan gadget.

4. Dari beberapa upaya peranan komunikasi interpersonal yang sudah dilakukan oleh guru dan orang tua hal tersebut mampu meminimalisir kecanduan pada anak –anak atau pada siswa. Siswa yang sebelumnya tidak melakukan kegiatan sosialisasi terhadap lingkungan atau pada teman sebaya dan tidak fokus serta aktif dalam proses pembelajaran kini siswa atau anak – anak menjadi aktif dan fokus dalam pembelajaran serta terjadi sosialisasi terhadap teman sebaya. Hal serupa terjadi pula di dalam lingkungan rumah anak – anak atau siswa menjadi dapat mengontrol dan bijak dalam penggunaan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, A. M. irfan T. A. & andi muhammad iqbal. (2019). TEORI BEHAVIORISME ( Theory of Behaviorism ). *Researchgate*, February, 0–32.
- Aulia, A. L. (2019). *Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dengan Anak Dalam Mengurangi Penggunaan Gadget*.
- Edi Harapan, H. S. A. (2014). *Komunikasi Antarpribadi*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Hernawan, W. (2012). *PENGARUH MEDIA MASSA TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DAN MODERNISASI DALAM PEMBANGUNAN*.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Pienrasmi, H. (2015). Pemanfaatan Social Media Oleh Praktisi Public Relations Di Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 199–210. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.v019.iss2.art6>
- Ritzer, G. (2016). *sosiologi ilmu pengetahuan berparadigma ganda*. Pt. Raja Grafindo Persada.
- Rizal, M., Prastya, G., & Rande, S. (2018). Pola Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Tentang Dampak Negatif Bermain Game Dota 2. *EJournal Lmu Komunikasi*, 6(2), 110–124.
- Subandi. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 11(2), 173–179. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v11i2.2210>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Suprihatin, S. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Syahudin, D. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*, 2(1), 273–282.
- Wahidmurni. (2017). *PEMAPARAN METODE PENELITIAN KUALITATIF*.