

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Di era modern sekarang ini, hampir setiap orang menggunakan teknologi untuk melangsungkan hidupnya. Kata “*Gadget*” mungkin sudah tidak asing lagi dimasa sekarang, *gadget* adalah sebuah alat atau barang elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis atau memudahkan bagi para penggunanya.<sup>1</sup>Perangkat *gadget* juga sudah menjamur di lingkungan masyarakat bahkan penggunanya bukan dari kalangan remaja saja tapi hampir semua usia sudah pandai menggunakan alat tersebut,mulai dari usia orang tua,anak- anak, bahkan nenek-nenek pun sudah bisa mengaksesnya.

Dan masa remaja adalah masa periode transisi perkembangan antara kanak-kanak ke masa remaja, yang melibatkan perubahan-perubahan biologi, kognitif dan sosio-emosinal.<sup>2</sup>Manusia yang hidup di zaman sekarang ini berada pada masa yang serba canggih, *Gadget* memungkinkan untuk berhubungan dengan jutaan orang di berbagai belahan dunia, bahkan yang tidak dikenal sekalipun.

---

<sup>1</sup><https://www.nesabamedia.com/pengertian-gadget/>. Diakses pada 19 juni 2019

<sup>2</sup> John W.Santrock, *Remaja* (Jakarta:Erlangga, 2007), h.20

Selain sebagai sarana komunikasi dan hiburan tetapi *gadget* juga memiliki sisi positif dan negatif yang ditentukan oleh penggunanya. Dengan *gadget* Orang-orang dapat berkomunikasi dengan lebih cepat dan mudah, namun penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat interaksi sosial memudar, menghilangnya pembatas antara dunia nyata dan maya serta menimbulkan berbagai gangguan kepribadian

Saat ini pun *gadget* tengah menjadi sorotan dikarenakan banyak remaja yang salah mengartikan fungsi *gadget* dan terlalu sering menggunakannya (kecanduan). Padahal seorang anak memiliki tugas utama yaitu belajar, dan dengan terlalu sering berinteraksi dan bermain dengan *gadget* juga dapat mengakibatkan anak menjadi kecanduan.<sup>3</sup>

Kecanduan *gadget* pada remaja yang sering dialami biasanya seperti sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*. Sehingga remaja tersebut akan membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan aspek perkembangannya. Selain itu remaja yang kecanduan *gadget* akan bersifat lebih memilih menyendiri dirumah untuk menghabiskan waktu dengan *gadget* saja daripada memilih untuk bermain bola dilingkungan sekitar rumah dengan teman-temannya, sehingga remaja tersebut cenderung individualistis, tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, dan antisosial.<sup>4</sup>

Dari studi lapangan awal yang telah dilakukan pada Remaja di Desa Pulau Beringin Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten OKU Selatan, di dapat hasil bahwa masih terdapat remaja yang mengalami kecanduan *gadget*. Hal itu ditandai dengan

---

<sup>3</sup> <http://www.nesabamedia.com> Pengertian Gadget Beserta Fungsi dan Macam-macam Gadget Diakses pada 03 juli 2019 pukul 18:47

<sup>4</sup> Hasil seminar “Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak” pada tanggal 25 september 2016 oleh suwarsi

remaja yang lebih senang menghabiskan waktu luang untuk bermain dengan *gadget*nya saja. Mulai dari bangun tidur, pulang sekolah, sampai saat makanpun selalu dengan *gadget*.<sup>5</sup>

Kecanduan *gadget* yang dialami oleh remaja tersebut tentunya tidak luput dari perhatian Orang tua. Orang tua merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi anak.<sup>6</sup> Hal ini disebabkan karena orang tua adalah orang yang pertama kali dikenal oleh anak, perhatian, dan kasih sayang yang terjalin antara kedua orang tua dan anak-anaknya, merupakan basis yang ampuh bagi pertumbuhan dan perkembangan pada anak itu sendiri.

Dimana dimasa remaja ini merupakan masa yang paling rawan, penuh gejolak emosi dan ketidakseimbangan yang mudah terkena pengaruh lingkungan kehidupannya. Sebab dalam masa remaja anak akan mencari identitas diri dalam membentuk kepribadiannya sehingga hubungan dengan orang dewasa dalam keluarga sangat diperlukan. Remaja sebagai individu yang sedang berada dalam proses berkembang dan menjadi (*becoming*) yaitu berkembang kearah kematangan dan kemandirian.<sup>7</sup>

Orang tua merupakan dasar pertama bagi pembentukan pribadi anak, dan membentuk baik buruknya perilaku anak. Pola asuh yang diberikan orang tua kepada anak bisa dalam bentuk perlakuan fisik maupun psikis yang tercermin dalam tutur kata, sikap, perilaku dan tindakan yang diberikan. Melalui orang tua, anak beradaptasi

---

<sup>5</sup> <https://www.motherandbaby.co.id> Ciri-ciri anak kecanduan Gadget Diakses pada 19 juni 2019 pukul 20:19

<sup>6</sup> Faud Ihsan *Dasar-dasar Pendidikan*, (Cet, IV: Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), h. 57.

<sup>7</sup> Dr.H. Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.209

dan mengenal dunia sekitarnya serta pola pergaulan hidup yang berlaku dilingkungannya.<sup>8</sup>

Pola asuh orang tua yaitu pola perilaku yang diterapkan kepada anak secara konsisten dari waktu ke waktu.<sup>9</sup> Pola perilaku ini langsung dirasakan oleh anak, baik perilaku positif maupun perilaku negatif. Pola asuh orang tua dalam lingkungan keluarga juga adalah usaha orang dalam membina dan membimbing anak baik jiwa dan raganya sejak lahir sampai dewasa. Setiap orang tua punya cara atau pola asuh tersendiri dalam mengasuh anaknya.

Oleh karena itu pola asuh orang tua terhadap anak sangat diperlukan karena pola asuh orang tua merupakan pola interaksi antara anak dan orang tua selama anak dalam pengasuhan. Di dalam kegiatan pengasuhan, hal ini tidak hanya berarti bagaimana orangtua memperlakukan anak, tetapi juga mendidik, membimbing, mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat pada umumnya.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis dapat menarik kesimpulan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja di Desa Pulau Beringin Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten OKU Selatan”

---

<sup>8</sup>Theo Riyanto, *Pembelajaran Sebagai Proses Bimbingan Pribadi*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), h.87

<sup>9</sup>Anna Faujiah. “*Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak*”, diakses pada 27 oktober 2019 dari <http://faujiahna.blogspot.com/2013/12>

<sup>10</sup>Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. *Bimbingan Konseling Ditaman Kanak-Kanak* ( Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2015), h.26

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang penulis angkat dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja di Desa Pulau Beringin Kabupaten Oku Selatan ?
2. Bagaimana Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja di Desa Pulau Beringin Kabupaten Oku Selatan ?

## **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja di Desa Pulau Beringin Kabupaten Oku Selatan.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **a. Secara Teoritis**

Penelitian ini dapat berkonsentrasi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khusus dalam bidang jurnalistik sehingga hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi landasan pemikiran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

### **b. Secara Praktis**

1. Bagi masyarakat Desa Pulau Beringin diharapkan dapat menjadikan pelajaran sebagai contoh dan bermanfaat untuk orang tersebut.
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk mengetahui masalah pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku kecanduan gadget pada remaja dengan ranah yang luas.

#### D. Tinjauan Pustaka

Kegiatan penelitian ini mencakup kegiatan mengkaji karya-karya ilmiah yang mempunyai relevansi dengan pokok permasalahan. Berdasarkan beberapa hasil penelitian dan karya tulis ilmiah sebelumnya yang pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang sedang direncanakan dan menunjukkan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum pernah dibahas atau diteliti.

Penelitian oleh Eka Limantara (2016) meneliti tentang *Melek Media Pada Remaja Akhir*, pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive incidental sampling*, menggunakan metode skala likert yang telah dimodifikasi. Hasil uji validitas dalam penelitian skala melek media berkisar antara 0,335 sampai 0,699, serta mendapatkan reliabilitas 0,949 dengan menggunakan SPSS 16.00. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa subjek penelitian *melek media*, yaitu aspek kesadaran dan keinginan serta proses dan pemahaman, memiliki kemampuan untuk mengembangkan strategi memahami isi media, serta memahami konten media.

Penelitian Yulia Trinika (2014-2015) meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun)”, menyimpulkan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di Tk Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015, karakteristik Tingkat Pendidikan Orang Tua didominasi oleh pendidikan sarjana yang berjumlah 53 orang dengan persentase 55,8%, pekerjaan didominasi oleh ibu rumah tangga yang berjumlah 36 orang dengan persentase 37,9% dan jenis kelamin anak laki-laki yang berjumlah 49 orang dengan persentase 51,6%. Paparan penggunaan gadget pada siswa di TK kristen Immanuel dikategorikan rendah dengan persentase

57,9%. Tingkat perkembangan psikososial siswadi TK Kristen Immanuel yang berusia (3-6 tahun) dikategorikan baik dengan persentase 58,9%. Ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun). Hasil ini sesuai dengan uji *chi square* dimana nilai signifikansi yang didapat sebesar 0,005. Oleh sebab itu, karena nilai  $p < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun) di Tk Kristen Immanuel tahun ajaran 2014-2015.

Penelitian oleh M. Hafiz Al-Ayouby (2017), meneliti tentang “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ( Studi Di Paud Dan Tk. Handayani Bandar Lampung),” berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di PAUD dan TK Handayani, maka dapat disimpulkan penggunaan gadget adalah bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran dan intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan kontrol orang tua. Dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak di usia dini.

Penelitian oleh Yusmi Warisyah (2015), meneliti tentang “Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,” berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan oleh penulis bahwa perkembangan teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Menurut data diatas pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan di prediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. Sebuah penelitian diatas juga menyebutkan bahwa jumlah

menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat dikalangan anak-anak (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun.

### **E. Kerangka Teori**

Untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku kecanduan gadget pada remaja, maka penulis memakai atau menggunakan teori menurut Kohn dan Krisnawati dimana pola asuh merupakan sikap orang tua dalam berinteraksi dengan anak-anaknya. Sikap orangtua ini meliputi cara orang tua memberikan aturan-aturan, hadiah, maupun hukuman, cara orang tua menunjukkan otoritas dan juga cara orang tua memberikan perhatian serta tanggapan kepada anaknya.<sup>11</sup> Dan juga teori menurut Onong yang terdapat di dalam buku ilmu, teori, dan filsafat komunikasi juga menyebutkan bahwa teori komunikasi *Stimulus-Organism-Response* (S-O-R) menimbulkan efek khusus terhadap pesan yang diterima. Pada proses komunikasi berkenaan dengan perubahan sikap, dalam proses perubahan sikap ini tampak bahwa sikap dapat berubah jika stimulus yang menerpa benar-benar melebihi semula. Menurut Hovland, Janis dan Kalley yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru, ada 3 variabel penting yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan.<sup>12</sup>

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbal balik dari sesuatu, orang, benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan sebagainya.<sup>13</sup>

Pola asuh orang tua merupakan suatu cara terbaik yang ditempuh orang tua dalam mendidik anak sebagai perwujudan dari rasa tanggung jawab kepada anak.

Dimana tanggung jawab untuk mendidik anak ini adalah merupakan tanggung jawab

---

<sup>11</sup> Dr. Ahmad Susanto, M.Pd. *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 26

<sup>12</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Teori dan Komunikasi*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2015), hlm. 254

<sup>13</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2014), hlm. 369

primer, karena anak adalah hasil dari buah kasing sayang yang diikat tali perkawinan antara suami isteri dalam keluarga.<sup>14</sup>

Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan pada anak dan bersifat relatif konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh anak, baik dari segi positif maupun negatif.<sup>15</sup>

Kecanduan *gadget* adalah kondisi yang terjadi ketika seseorang melakukan suatu kegiatan seperti (bermain *game*, belanja, judi) dan merasakan kesenangan darinya tetapi dia sendiri tidak sanggup membatasinya. Sehingga akhirnya mengganggu tanggung jawab dan aspek-aspek kehidupannya, seperti pekerjaan, kesehatan, serta hubungannya dengan sesama.<sup>16</sup>

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu penelitian yang analisisnya secara umum menggunakan analisis statistik. Karenanya dalam penelitian kuantitatif pengukuran terhadap gejala yang diamati menjadi penting, sehingga pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan berstruktur (angket) yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel-variabel yang diteliti kemudian menghasilkan data kuantitatif.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> M. Chabib Thoha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), h. 109

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 26

<sup>16</sup> <https://www.deherba.com> Diakses pada 19 Juni 2019 pukul 20:47

<sup>17</sup> Bambang Prastyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h. 184

## 2. Jenis data dan Sumber Data

### a. Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang berhubungan dengan pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku kecanduan gadget pada remaja di Desa Pulau Beringin Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten OKU Selatan.

### b. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil angket pada remaja di desa pulau beringin dusun 4 kecamatan pulau beringin kabupaten oku selatan.

Sedangkan data sekunder bersumber dari literatur-literatur yang mendukung data primer seperti kamus, buku-buku yang berhubungan dengan penelitian internet, skripsi dan sebagainya.

## 3. Populasi dan Sampel

### a. Populasi

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Itulah definisi populasi dalam penelitian.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, yang termasuk populasi adalah remaja di desa pulau beringin dusun 4 kecamatan pulau beringin kabupaten oku selatan, Jumlah seluruh remaja penduduk desa Pulau Beringin sebanyak 234 jiwa sebagai populasi, sedangkan respondennya adalah 35 orang yang akan dijadikan sample oleh peneliti.

---

<sup>18</sup> Indrayanto, *Op.cit.*, hlm. 109

Masing masing kriteria adalah dari remaja laki-laki dan perempuan yang berusia 11-14 tahun.

b. Sampel

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* adalah salah satu teknik sampling non random sampling, dimana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.<sup>19</sup>

Menurut Arikunto, apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat di ambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Karena jumlah sample diatas 100 orang, maka dalam penelitian ini, peneliti dapat mengambil sampel sebesar 15% sehingga jumlah sample adalah  $15\% \times 234 = 35,1$  atau dibulatkan menjadi 35 orang.

#### 4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

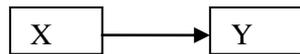
##### a) Variabel Penelitian

Terdiri dari variabel bebas (X) dan terikat (Y). Variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang menjadi sebab serta mempengaruhi variabel terikat (variabel dependen), sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.<sup>20</sup> Skema atau paradigma kolerasinya dapat divisualisasikan sebagai berikut:

---

<sup>19</sup> *Ibid*, hlm.183

<sup>20</sup> Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2011), h.110.



Keterangan :

X = Pengaruh Pola Asuh Orang tua

Y= Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja

#### b) Definisi Operasional Variabel

Suatu definisi operasional menjelaskan dengan tepat bagaimana suatu konsep akan diukur, dan bagaimana pekerjaan penelitian harus dilakukan.<sup>21</sup> Definisi operasional variabel adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati untuk mempermudah peneliti melakukan observasi secara cermat terhadap suatu objek penelitian.

Didalam penelitian disamping mengidentifikasi variable-variabel yang akan dikumpulkan, perlu diberi definisi operasional, setiap variabel yang sudah diidentifikasi, definisi operasional variabel berisikan indikator-indikator dari suatu variabel yang memungkinkan penelitian mengumpulkan data yang relevan untuk variabel tersebut.<sup>22</sup>

**Tabel 1.2**  
**Operasional Variabel**

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
1.	Pengaruh Pola asuh Orang ( X)	Pola Asuh Permisif	1. Tidak adanya aturan-aturan yang diberikan 2. Mendidik anak acuh tak acuh 3. Membiarkan apa saja yang dilakukan anak	Ordinal

<sup>21</sup> Morissan, Metode Penelitian Survei (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2014), h.76.

<sup>22</sup> Skripsi herri.

		Pola asuh demokratis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komunikasi berlangsung secara dua arah</li> <li>2. Memberikan nasehat dan aturan</li> </ol>
		Pola asuh otoriter	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang tua menerapkan aturan yang ketat</li> <li>2. Lebih cenderung sebagai pengendali dan lengawas</li> </ol>
		Pola asuh penelantar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orang tua menghabiskan banyak waktu diluar rumah</li> <li>2. Orang tua membiarkan anak bergaul bebas</li> </ol>
2.	Terhadap Perilaku kecanduan Gadget Pada Remaja (Y)	Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermain gadget terlalu lama</li> <li>2. Bermain gadget terus-menerus</li> </ol>
		Mengabaikan dan mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak memikirkan kegiatan-kegiatan lainnya</li> <li>2. Bersikap acuh terhadap urusan-urusan lainnya</li> </ol>
		Mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak mendengarkan nasehat dari orang lain agar berhenti bermain gadget secara berlebih</li> <li>2. Kurang peduli terhadap teguran orang lain</li> </ol>
		Menunda nunda pekerjaan dan melalaikannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendahulukan bermain gadget daripada pekerjaan lain</li> <li>2. Menunda sampai tiba deadline</li> </ol>

## 1. Hipotesis Penelitian

Untuk melakukan hipotesa penelitian ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan yaitu merumuskan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternative ( $H_a$ ).<sup>23</sup> Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

$H_0: \beta_0 = 0$ , Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja.

$H_a: \beta_0 \neq 0$ , Terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Kecanduan Gadget Pada Remaja.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data berupa data pertanyaan, yang sering disebutkan secara umum untuk nama kuesioner. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner, atau daftar pertanyaan tersebut cukup terperinci dan lengkap. Dengan cara ini diharapkan peneliti akan memperoleh jawaban dari responden yang langsung dapat di identifikasikan berdasarkan hasil jawaban masing-masing pertanyaan, beberapa orang memilih jawaban ya atau tidak, sering atau tidak sering , kadang-kadang atau tidak didasarkan pada penilaian masing-masing.<sup>24</sup> Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup, yang dimana angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawabannya telah disediakan oleh peneliti.

---

<sup>23</sup> Singgih santoso, *Mengolah Data Statistik Secara Profesional* ( Jakarta: Penerbit PPM,2002), h.22

<sup>24</sup> Elvinaro Ardianto, *Metode Penelitian untuk Public Relations*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), h. 58

#### b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indra.<sup>25</sup> Metode observasi ini penulis langsung meninjau ke remajadi Desa Pulau Beringin Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten Oku Selatan.

#### c. Dokumentasi

Metode ini digunakan sebagai data pendukung data primer yang di dapat dari sumber data yang berupa dokumentasi. Selain itu menurut Hasanuni Saleh metode dokumentasi merupakan metode untuk mencari data mengenai variabel-variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, notulen, agenda, dan sebagainya.<sup>26</sup>

#### d. Teknik Analisa Data

Analisa data merupakan salah-satu langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan keahlian hasil penelitian. Teknik data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik deskriptif.

Setelah data terkumpul maka perlu di analisis untuk mendapatkan kesimpulan dari data yang telah diperoleh dari penelitian. Teknik analisa data pada penelitian ini adalah teknik analisa statistik data kuantitatif. Analisa kuantitatif adalah analisa yang memerlukan pengolahan data dengan menggunakan statistik. Dimana analisisnya untuk menguji hipotesa dari hasil penelitian dalam bentuk angka-angka yang diperoleh dari responden.

Dalam menganalisa data penelitian digunakan analis pendahuluan, analis ini merupakan tahapan pemberian score atau nilai atas angket yang di jawab oleh

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, h.144.

<sup>26</sup> Hasanudin Saleh, *Metode Research*, (Bandung: Tarsito, 1989), h. 134.

responden, dimana prosedur yang akan dipakai yaitu menggunakan pedoman yang paling umum digunakan yaitu skala likert. Skala likert berisi tentang pertanyaan yang sistematis untuk menunjukkan sikap seseorang responden terhadap pertanyaan itu.<sup>27</sup>

Data yang berhasil dikumpulkan dari kuesioner selanjutnya akan di ukur dengan pengukuran data ordinal dengan bobot hitung sampai 5 dengan kategori :

**Tabel 1.3 : Skala Likert**

Sangat sering	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah	Sangat tidak pernah
5	4	3	2	1

Untuk menganalisa dapat digunakan alat bantu yang berhubungan dengan statistik. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Regresi linear sederhana. Regresi linear sederhana digunakan untuk satu variabel bebas (independent) dan variabel tak bebas (dependent).  $Y = a + bx$

Dimana:

Y= Varian terikat

a = kostanta

b = konstanta

X = Varian bebas.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2005), h.110

<sup>28</sup> Syofian Siregar, *Op.Cit*, h.284

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk mengetahui secara keseluruhan isi dari skripsi ini maka disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I : Merupakan bab pendahuluan. Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Merupakan bab penjelasan mengenai landasan teori dari tinjauan umum tentang pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku kecanduan gadget kasus pada remaja di Desa Pulau Beringin.

Bab III : Merupakan bab penjelasan tentang pengaruh pola asuh orang tua terhadap perilaku kecanduan gadget kasus pada remaja , deskripsi wilayah penelitian keadaan orang tua anak di DesaPulau Beringin Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten OKU Selatan.

Bab IV : Merupakan bab yang akan menjelaskan tujuan dari penelitian untuk mengetahui bagaimana orang tua dalam memberikan pola asuh pada remaja dalam perilaku kecanduan gadget.

Bab V : Merupakan bab penutup yang membuat kesimpulan dan saran, hasil dari penelitian yang telah dilakukan penulis.