

PERAN ORANG TUA DALAM MENGHADAPI ANAK YANG KECANDUAN GADGET KATEGORI TINGGI DI DESA BOHUSAMI KECAMATAN GENTUMA RAYA

Novita Suadi✉, IAIN Sultan Amai Gorontalo
Lukman Arsyad, IAIN Sultan Amai Gorontalo
Indriani, IAIN Sultan Amai Gorontalo

✉ novitasuadi8@gmail.com

Vol. 2, No. 1 (2025): Mei-Juli

Abstrak. Kecanduan gadget pada anak merupakan kondisi yang semakin meningkat seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu berjam-jam menggunakan gadget depan layar di untuk menonton video, atau bermain game. Penggunaan yang berlebihan ini dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yakni bagaimana peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget kategori tinggi di Desa Bohusami Kecamatan Gentuma Raya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orang tua sertamengetahuidampakkecanduan gadget bagi anak. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan responden sebanyak 6 orang, yakni orang tua dari 6 orang anak. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, pedoman observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget di Desa Bohusami Kecamatan Gentuma Raya cukup baik dimana orang tua berperan untuk mendampingi, mengontrol/mengawasi, membuat kesepakatan dan teladan atau contoh yang baik terhadap anak. Terkadang orang tua masih kurang cukup berperan baik dalam menjalankan keempat peran tersebut, tetapi orang tua selalu memastikan agar anak dapat menggunakan gadget dengan baik. Orang tua berperan penting dalam penggunaan gadget bagi anak. Oleh karena itu sebaiknya orang tua selalu berperan maksimal agar anak tidak membuka fitur-fitur yang tidak bisa dibuka dan menjaga anak agar tidak menonton video yang tidak sesuai dengan usia anak.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Kecanduan Gadget, Kategori Tinggi

Abstract. *Gadget addiction in children is a condition that is increasing along with the rapid development of technology. Children tend to spend hours using gadgets in front of the screen to watch videos, or play games. This excessive use can have a negative impact on child development. The problem discussed in this study is how the role of parents in dealing with children who are addicted to gadgets in the high category in Bohusami Village, Gentuma Raya District. This study aims to determine the role of parents and determine the impact of gadget addiction on children. This type of research uses a qualitative research type with a descriptive approach. This study used 6 respondents, namely parents of 6 children. Research instruments in the form of interview guidelines, observation guidelines and documentation were used to collect data in this study. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while data validity used source triangulation, technique triangulation, and time triangulation. The results showed that the role of parents in dealing with children who are addicted to gadgets in Bohusami Village, Gentuma Raya District is quite good where parents play a role in accompanying, controlling/supervising, making agreements and being good role models or examples for children. Sometimes parents are still not good enough in carrying out these four roles, but parents always ensure that children can use gadgets properly. Parents play an important role in the use of gadgets for children. Therefore, parents should always play a maximum role so that children do not open features that cannot be opened and keep children from watching videos that are not appropriate for their age.*

Keywords: The Role of Parents, Gadget Addiction, High Categories

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang menyangkut seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir emosional dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. menurut undang-undang tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut. (Dian Pertiwi, 2021:62)

Pendidikan yang diberikan untuk anak ialah pemberian upaya dalam menstimulasi, mendidik, membimbing dan memberikan pembelajaran yang dapat memberikan keterampilan serta kemampuan bagi anak. Melalui pendidikan yang diberikan kepada anak dapat membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak ini terjadi dengan sangat cepat dan juga gampang untuk kita lihat dan kita kira. Sehingga, jika pada perkembangannya anak ini mengalami sebuah hambatan dalam melaksanakannya maka ini akan menjadi hal yang gampang untuk melakukan intervensi agar terciptanya kedewasaan yang sempurna atau ideal.

Tumbuh kembang anak usia dini berkaitan dengan pemberian nutrisi, pendidikan, latar belakang orang tua, tingkat kesejahteraan keluarga, lingkungan tempat tinggal anak, serta faktor lainnya. Salah satu faktor yang berkaitan dengan kualitas tumbuh kembang anak usia dini adalah teknologi. Kemajuan bidang teknologi di negara Indonesia sebagai dampak dari lajunya arus globalisasi. (Madura, 2018:3)

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi muncul berbagai macam jenis dan fitur dari teknologi selalu baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting untuk saat ini, seperti penggunaan gadget. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya Ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gagdet salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial (Putri Hana, 2018:1). Penggunaan gadget pada anak-anak sudah menjadi keadaan yang biasa. Anak-anak sering menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video, oleh karena itu dampak negatif seringkali ditemukan pada anak yang menggunakan gadget.

Dampak negatif gadget memiliki manfaat bagi manusia seperti untuk hiburan, menambah pengetahuan, akan tetapi, gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, gadget bisa memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, sosial emosional anak. Dengan menggunakan gagdet dapat menjadikan anak kecanduan dalam bermain gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak akan mengakibatkan kecanduan pada anak-anak baik itu di rumah, sekolah ataupun di lingkungan rumah dan juga akan malas bermain dengan teman sebayanya, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik sendiri dan menikmati sajian game dan video yang terhubung internet dibandingkan bermain dengan teman-teman sebayanya. Kemudahan dalam mengakses informasi yang ditawarkan oleh gadget membuat anak-anak cenderung kesulitan dalam memilih konten atau hal-hal yang memang untuk anak-anak atau untuk orang dewasa.

Dalam menggunakan gadget, peran orang tua sangat dibutuhkan. Hal yang pertama kali akan ditirukan oleh anak adalah sosok orang tuanya (Supriono, 2020:86). Ketika orang tua tidak memperhatikan anaknya, maka anaknya akan menjadi tidak peduli. Berbeda dengan anak-anak yang selalu di stimulus oleh orang tuanya. Mereka akan jauh lebih peduli dengan satu dan lainnya. Dalam menggunakan gadget, pada saat anak bermain gadget seharusnya orang tua mendampingi dan memberikan arahan pada anak-anaknya.

Peran orang tua merupakan hal yang penting dan sangat strategis dalam optimalisasi pendidikan anak usia dini. Karena, orang tua mempunyai peran penting dalam tahapan tumbuh kembang anak yakni memberikan stimulasi bagi tumbuh kembang anak (Depok, 2018:101). Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan sebagai rangsangan mencapai kematangan optimal. Anak yang berada pada lingkungan kondusif dipastikan tumbuh kembang anak akan optimal, jika tidak anak akan mengalami berbagai masalah atau keterlambatan tumbuh kembang. Berdasarkan observasi awal peneliti, ditemukan terdapat 15 anak usia dini yang sering menggunakan *gadget* yang berlebihan dapat dalam waktu 1-2 jam lebih perharinya. Anak yang sering menggunakan *gadget* dengan durasi lama dikarenakan kurangnya peran orang tua dalam mengawasi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga dapat menyebabkan anak-anak menjadi ketergantungan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena memiliki tujuan untuk bisa menggali lebih mengenai informasi-informasi atau data yang berkaitan dengan objek yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang Peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* dalam kategori tinggi. Peneliti dapat mendapatkan informasi atau data dari narasumber dengan melakukan wawancara dan observasi yang nantinya datanya bisa kita dapatkan dengan jelas. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Bohusami, Kec Gentuma Raya, Kab Gorontalo Utara, Provinsi Gorontalo. Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian didesa Bohusami karena peneliti memperoleh data anak usia dini didesa tersebut memiliki kecanduan terhadap *gadget* dengan durasi pemakaian rata-rata lebih dari 2 jam. Dalam penelitian ini data primer yang diperoleh oleh peneliti yaitu melalui hasil observasi 6 anak dan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 6 orang tua dari anak usia dini di desa Bohusami yang sering menggunakan *gadget*. Data sekunder dalam penelitian diperoleh dari kantor Desa Bohusami dan posyandu setempat. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu Observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, yang dilakukan peneliti melalui teknik pengumpulan data yaitu: wawancara, observasi dan dokumentasi peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan *gadget* kategori tinggi di Desa Bohusami Kecamatan Gentuma Raya masih belum maksimal karena orang tua medampingi atau mengawasi hanya dalam satu konteks yaitu menjaga jangan sampai anak menggunakan *gadget* ke hal-hal yang negatif. Walaupun orang tua mengawasi anak bermain *gadget* tetapi tidak di batasi waktu penggunaan *gadget* sehingga masih berdampak pada perkembangan anak. Akan tetapi, ketika orang tua mengawasi, mengontrol penggunaan *gadget* bagi anak seperti membolehkan anak hanya menggunakan *gadget* 2x dalam seminggu dalam durasi waktu kurang dari 2 jam pastinya tidak akan berdampak pada perkembangan

anak. Hal ini terlihat dari peran orang tua dalam menghadapi anak yaitu: mendampingi, mengawasi/mengontrol, membuat kesepakatan dan teladan.

1. Peran orang tua

peran orang tua terhadap anak-anaknya harus selalu dilakukan. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orang tua harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

a. Mendampingi

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di Desa Bohusami, terlihat bahwa orang tua mendampingi anak tapi hanya menjaga anak agar tidak melihat gadget dengan hal-hal yang negatif. Adapun cara orang tua yaitu dengan mengajak anak bercerita atau berkomunikasi ketika anak sedang menggunakan gadget agar anak tidak hanya berfokus saja dengan layar gadget. Akan tetapi ketika orang tua mengajak anaknya bercerita dengan lama maka anak akan marah karena anak tidak ingin di ganggu.

Orang tua juga selalu memastikan anaknya ketika sedang menggunakan gadget agar tidak membuka fitur-fitur yang tidak boleh dibuka oleh anak. Orang tua juga memberikan petunjuk kepada anak terkait penggunaan gadget yang benar sebagaimana dikuatkan dengan penelitian dari Ika Nailul Muna bahwa mendampingi anak adalah sesuatu yang sangat penting bagi anak yaitu dapat membangun kedekatan antara orang tua dengan anak. Sebagian besar orang tua mampu mendampingi anak walaupun disertai dengan melakukan pekerjaan rumah, namun terdapat orang tua yang belum mengetahui bahwa ada pendampingan dalam penggunaan gadget karena minimnya pengetahuan jika gadget hanya digunakan sebagai hiburan.

Maka dari itu perlunya pencegahan dan pendampingan penggunaan internet oleh orang tua kepada anak agar anak tidak terpengaruh dengan konten-konten negatif yang berasal dari internet. Belum lagi jika anak menggunakan gadget yang menggunakan internet dengan waktu yang lama. Anak-anak yang sangat lebih menyukai grafis warna, tampilan-tampilan, suara dan berbagai konten yang menyenangkan dari gadget dapat menyebabkan anak tidak dapat mengendalikan dirinya terutama dalam waktu pemakaian internet. Dan kemungkinan anak akan mengalami kecanduan terhadap gadget yang menjadi tidak dapat terelakan. Kemudian gangguan perkembangan anak pada aspek kognitif, fisik, sosial emosional kehidupannya dapat terpengaruhi oleh internet.

Penggunaan gadget yang tidak dipantau, dapat membawa dampak yang tidak dipantau, dapat membawa dampak yang merugikan bagi perkembangan anak. Peran orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget menjadi hal yang penting. Hanya saja, masih terdapat kendala, seperti kurangnya pemahaman orang tua mengenai tumbuh kembang anak persekolah, dampak positif dan negatif gadget, serta keterbatasan keterampilan orang tua untuk menerapkan aturan yang konsisten

terkait penggunaan gadget. Kendala-kendala ini perlu diatasi agar orang tua dapat berperan optimal dan gadget yang digunakan dapat mendukung perkembangan pengetahuan anak.

b. Mengontrol/mengawasi

Berdasarkan wawancara dan observasi di Desa Bohusami, terlihat bahwa orang tua mengawasi anak saat menggunakan gadget agar tidak. Orang tua melakukan pengawasan dalam menjaga anak agar tidak membuka fitur-fitur aplikasi yang tidak bisa dibuka oleh anak seperti media sosial seperti Fb (Facebook), Ig (Intagram) dan aplikasi media sosial lainnya karena didalamnya masih terdapat video-video yang tidak sesuai dengan usia anak.

Pengawasan, orang tua tidak membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak dikarenakan orang tua tidak ingin diganggu oleh anaknya ketika sedang melakukan pekerjaan. Dan jika ada orang tua membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak hanya membatasi waktu penggunaan gadget ketika istirahat tidur siang atau malam. Tetapi ketika anak sudah diberikan gadget maka anak akan lupa untuk tidur siang dan malam. Bahkan jika anak ingin makan maka anak masih tetap ingin menggunakan gadget dan sebelum tidur masih saja menggunakan gadget tetapi orang tua masih mengawasi anaknya dan hanya mengawasi agar anaknya tidak membuka fitur-fitur yang tidak bisa dibuka. Adapun peran orang tua dalam mengawasi anak menurut Indah Febriani dan Lalu Sumardi yang menyatakan bahwa orang tua perlu mengawasi anak ketika anak sedang menggunakan gadget, agar anak tidak membuka atau mengakses sesuatu yang berbau negative atau hal-hal yang belum boleh diakses oleh anak. Karena seperti yang diketahui bahwadidalam *gadget* bisa ditemukan banyak sekali bahkan sebagian besar informasi yang ada didunia baik yang berbentuk konten positif maupun negatif.

c. Membuat kesepakatan

Berdasarkan wawancara dan observasi di Desa Bohusami, terlihat bahwa orang tua membuat kesepakatan dengan anak terkait penggunaan gadget bagi anak. Orang tua membuat kesepakatan dengan anak terkait apa yang anak lakukan dengan menggunakan gadget. Contohnya membuat kesepakatan terkait fitur-fitur yang boleh dibuka dan video yang boleh di nonton yang sesuai dengan usia anak.

Selain itu juga, orang tua membuat kesepakatan terkait waktu penggunaan gadget bagi anak tetapi orang tua hanya membatasi waktu penggunaan gadget dalam sehari. Sehingga orang tua masih perlu memperhatikan waktu penggunaan gadget bagi anak. Adapun peran orang tua dalam membuat kesepakatannya itu mengatur penggunaan gadget bagi anak menurut Indah Febriani dan Lalu Sumardi yang menyatakan bahwa Peran orang tua dengan membuat jadwal penggunaan gadget dan membatasi waktu penggunaan gadget juga bertujuan untuk meminimalisir kecanduan gadget pada anak. Jika anak mampu mengikuti jadwal dan batasan yang telah dibuat oleh orang tua maka bukan hanya terhindar dari pengaruh negatif gadget, akan tetapi anak juga akan semakin sukses di dalam bidang pendidikan karena mereka akan lebih banyak menggunakan waktunya untuk belajar dibandingkan menggunakan gadget.

d. Teladan

Berdasarkan wawancara dan observasi di Desa Bohusami, terlihat bahwa orang tua menjadi teladan yang baik untuk anak dalam menggunakan gadget. Orang tua menjadi contoh yang baik bagi anak ketika didepan anaknya orang tua tidak akan menggunakan gadget atau ketika berada didepan anak orang tua hanya akan menggunakan gadget yang sering digunakan oleh anak contohnya melihat video-video edukasi pembelajaran anak dan video-video yang sesuai dengan usia anak.

Selain itu, orang tua juga akan menasehati anaknya ketika sedang menggunakan gadget tidak bisa terlalu lama menatap layar gadget nanti akan dapat menjadikan mata anak merasa sakit. Selain itu juga orang tua selalu mengingatkan kepada anak bahwa menggunakan gadget hanya digunakan dengan hal-hal yang positif. Adapun peran orang tua dalam menjadi teladan bagi anak ketika menggunakan gadget menurut Indah Febriani dan Lalu Sumardi yang mengatakan bahwa orang tua tidak bermain gadget ketika bersama anak. Ketika orang tua dan anak sedang bersama atau ditempat yang bersamaan, orang tua tidak boleh bermain gadget dan harus focus kepada anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak merasa diacuhkan oleh orang tua dan akan membuat anak ingin ikut bermain gadget, karena anak pasti ingin mencontohi apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

Orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan anak, sehingga orang tua perlu memperhatikan anak dalam penggunaan gadget. Bukan hanya itu orang tua juga perlu memberikan batas penggunaan gadget bagi anak agar tidak berdampak pada perkembangan anak. Dan penting bagi orang tua dalam mencegah kecanduan gadget bagi anak dengan hanya memberikan waktu penggunaan gadget ketika hari libur saja atau 2x dalam seminggu dengan durasi kurang dari 1-2 jam.

Terdapat beberapa faktor pendukung terhadap peran orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan gadget kategori tinggi yaitu orang tua sangat berperan penting dalam perkembangan anak sehingga ketika anak sedang menggunakan gadget orang tua medampinginya meskipun orang tua lainnya masih terhalang oleh pekerjaan rumah. Kemudian dengan mendampingi, mengontrol/mengawasi, membuat kesepakatan dan teladan sehingga anak bisa menggunakan gadget dengan hal-hal yang positif.

Terdapat beberapa faktor penghambat terhadap peran orang tuanya itu orang tua sibuk dengan pekerjaannya sehingga kurang dalam mendampingi anaknya ketika sedang menggunakan gadget. Kemudian orang tua masih kurang dalam membatasi batas waktu penggunaan gadget bagi anak sehingga dapat mengganggu perkembangan anak. Untuk itu orang itu perlu membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak agar nantinya perkembangan anak tidak terganggu.

2. Dampak penggunaan gadget

Penggunaan gadget saat ini bukan hanya kalangan orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di playgroup kini sudah tidak asing dengan yang namanya gadget. Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan gadget kepada anak. Tanpa disadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan gadget. Hal tersebut masih di anggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua menganggap bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai gadget. Kalau belum memakai gadget berarti masih

ketinggalan zaman. Orang tua belum mengerti bahwa kecanduan gadget sangat berbahaya bagi anak sebab kecanduan gadget dapat mengganggu psikis dan fisik anak.

a. Dampak sosial

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa anak yang kecanduan gadget dapat berdampak pada dampak sosial anak dimana anak mengabaikan orang-orang sekitarnya. Ketika sedang bermain gadget dan anak juga merasa marah jika anak sedang bermain gadget diganggu oleh orang sekitar.

Jika perilaku emosi (berhubungan dengan diri sendiri) yang mulai menyimpang tidak segera diatasi, maka level berikutnya adalah gangguan pada perilaku sosial. Dampak gadget pada anak yang terasa paling nyata adalah penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Anak yang terlalu asyik bermain dengan gadget menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Anak-anak sepulang sekolah, segera mencari gadget dan benar-benar menikmatinya. Ajakan berbicara atau kegiatan bersama oleh orang tua di rumah atau oleh teman dan guru saat di sekolah ditanggapi bukan sebagai keramahtamahan atau keakraban, tetapi sebagai "kepo" atau sikap sok ingin tahu dan sok ingin akrab. Sebuah nilai sosial yang sudah bergeser.

b. Dampak Kesehatan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa anak yang kecanduan gadget dapat berdampak pada kesehatan anak terutama pada Kesehatan mata dan kepala anak dimana anak sering merakasan mata berair dan berkedip-kedip. Ketika anak menatap layar gadget dengan durasi waktu yang lama. Anak juga sering merakan sakit kepala dan merasa pusing karena cahaya gadget yang terang.

Penggunaan gadget secara tidak langsung memberikan dampak bagi kesehatan tubuh manusia berupa penceran radiasi yang mampu menembus suatu ruang dalam bentuk gelombang elektromagnetik tanpa melalui medium perantara. Dimana resiko akan paparan gelombang elektromagnetik ini sangat besar seperti halnya kerusakan pada kornea mata, mutasi genetika, kanker, kerusakan gendang telinga, gangguan sistem reproduksi, bahkan yang paling fatal adalah kematian. Selain dampak di atas, radiasi gadget mampu memengaruhi kesehatan otak, mata, dan tangan, menyebabkan kesulitan tidur, serta terancamnya kesehatan tubuh yang lainnya. Di lain sisi, penggunaan gadget dalam jangka panjang pada anak usia dini mampu mengakibatkan risiko kerusakan pada nervus optikus akibat paparan dari layar monitor gadget.

c. Dampak emosional

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa anak yang kecanduan gadget dapat berdampak pada dampak emosional anak. Akibat dari penggunaan gadget yang berlebihan, membuat perkembangan emosional si anak terganggu. Ia jadi suka marah dan memukuli. Pemakaian gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya bahkan anak yang terlalu asik

dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus.

Kemampuan emosional anak adalah saat dimana anak dapat mengenali, mengekspresikan, mengerti dan mengelola rentang emosi yang luas. Anak-anak yang dapat mengelola dan mengerti perasaan mereka dengan tetap tenang dan menikmati pengalamannya lebih mungkin untuk mengembangkan citra diri yang positif dan menjadi pribadi yang percaya diri serta penuh rasa ingin tahu dalam belajar. Perkembangan emosional adalah tugas yang kompleks yang dimulai sejak usia dini dan berlanjut sampai ke masa dewasa.

Anak yang menghabiskan waktu dengan bermain gadget akan lebih emosional, pemberontak jika diganggu saat asyik bermain game, selain itu anak mengeluarkan emosional yang arogan, bahkan memukul, menangis kencang, sampai pada tahap keputusasaan jika gadget tidak dikembalikan dengan segera. Hal ini akan membuat anak mengalami gangguan mental dan emosional, sehingga akan berdampak negatif jika tidak dilakukan terapi dengan segera, selain itu anak juga menunjukkan sikap malas dalam mengerjakan rutinitas sehari-hari, respon yang kurang jika dipanggil, sampai dengan lupa waktu dan kegiatan lainnya.

d. Gangguan Perkembangan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi bahwa anak yang kecanduan gadget dapat berdampak pada perkembangan anak terutama pada gangguan pola tidur anak. Dimana anak Ketika keasikan bermain gadget akan susah tidur bahkan anak juga bisa menahan rasa ngantuk agar tetap bermain gadget. Anak-anak yang terlalu sering terpaku pada layar gadget cenderung kurang bergerak dan beraktivitas fisik, sehingga dapat berdampak negatif pada perkembangan fisik mereka. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan tidur pada anak, yang mana tidur yang cukup sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik yang optimal.

Kecanduan gadget ini dapat menyebabkan kurangnya aktifitas fisik, keterampilan sosial yang buruk, dan bahkan masalah konsentrasi dan perhatian. Selain itu, waktu layar yang berlebihan menyebabkan masalah dengan pola tidur dan perkembangan kognitif anak. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif yang ditimbulkan pada anak usia dini akibat kecanduan gadget, diharapkan orang tua dan guru dapat bekerja sama untuk melakukan langkah-langkah preventif, seperti memberikan contoh yang baik dengan mengurangi penggunaan gadget di depan anak-anak, sehingga diharapkan anak dapat memiliki pola hidup yang sehat dan seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan tentang skripsi yang telah dilakukan dengan judul "Peran Orang Tua dalam Menghadapi Anak yang Kecanduan Gadget Kategori Tinggi di Desa Bohusami Kecamatan Gentuma Raya". Dapat disimpulkan bahwa orang tua berperan penting dalam penggunaan gadget bagi anak. Dimana orang tua mendampingi anak saat menggunakan gadget agar anak tidak membuka fitur-fitur

yang tidak bisa dibuka atau menjaga anak untuk tidak menonton video yang tidak sesuai dengan usia anak. Tetapi orang tua kurang dalam memberikan batasan waktu penggunaan gadget bagi anak sehingga anak bisa menggunakan gadget dengan waktu yang lama karena meskipun orang tua mendampingi atau mengawasi anak saat menggunakan gadget akan tetapi kurang dalam memberikan batasan penggunaan gadget bagi anak. Sehingga penting bagi orang tua dalam membatasi waktu penggunaan gadget bagi anak atau membagikan waktu penggunaan gadget bagi anak contohnya memberikan gadget kepada anak 1 jam dalam sehari atau 2-3x dalam seminggu dalam durasi 2-3 jam perminggu.

Selain mendampingi dan mengawasi orang tua juga sering melakukan kesepakatan dengan anak terkait penggunaan gadget agar anak bisa sepakat dengan apa yang dikatakan orang tua untuk tidak membuka fitur-fitur aplikasi atau video yang tidak sesuai dengan usia anak. selain itu juga orang tua menjadi teladan atau contoh yang baik terkait penggunaan gadget bagi anak. Contohnya ketika orang berada didepan anak orang tua tidak akan menggunakan gagdet atau orang tua didepan anak hanya menonton video-video yang biasa ditonton oleh anak agar anak dapat mengikutinya ketika anak akan menggunakan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Achmad Zainal, and Ida Rachma. "Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian." *The Journal of Society & Media* 2, no. 2 (2018): 130–145. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jsm/index>.
- Adinda, Refa, Fauziah Isni, and Dadan Anugrah. "Penanganan Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Wantilan *Proceedings* Vol: I No:, no.November (2021): 1–17. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>.
- Adminpintarharati. "Peran Orang Tua Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia 4-5 Tahun Selama Masa Pandemi Di Kelurahan Lanjas Kecamatan Teweh Tengah Kabupaten Barito Utara." *Pintar Harati : Jurnal Pendidikan dan Psikologi* 17, no. 1 (2021): 28–43.
- Alfansyur, Andarusni, and Maryani. "Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik Info Artikel Abstrak." *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5, no. 2 (2020): 146–150.
- Amini, Mukti. "Hakikat Anak Usia Dini." *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (2014): 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107-M1.pdf.
- Annisa, Nor, Noor Padilah, Reni Rulita, and Renny Yuniar. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 9 (2022): 837–849.
- Dian Pertiwi, Ulwan Syafrudin, and Rizky Drupadi. "Persepsi Orangtua Terhadap Pentingnya CALISTUNG Untuk Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 02 (2021): 62–69.
- Fitriya, Aulina, Indah Indriani, and Fu'ad Arif Noor. "Konsep Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak." *Jurnal Raudhah* 10, no. 1 (2022).