
**PERAN KELUARGA DALAM UPAYA PENCEGAHAN
ADIKSI GAWAI ANAK USIA DINI****Khoirun Nisa¹, Raden Rachmy Diana²**^{1,2}UIN Sunan Kalijaga Yogyakartanurel924@gmail.com, raden.diana@uin-suka.ac.id***Abstrack***

A gadget is a tool that is easy to find, also known as a gadget and it used in this modern era, commonly used devices such as cellphones (HP), laptops, notebooks and many others, gawais are commonly used by adults, including children. Device addiction is very dangerous for the growth of early childhood so that the role of the family is needed as a prevention of gadget addiction. Interesting to discuss and become the main thing to be more vigilant in giving objects, especially the use of gadgets that are not adjusted to the portion. The approach used is a qualitative descriptive approach. Qualitative data analysis was obtained from observations, interviews, field notes, and documentation studies, by organizing synthesizing data, arranging into patterns, choosing which ones were important and which ones to study, and drawing conclusions.

Keyword : *Family, Gadget Addiction, Early Children*

Abstrak

Gawai merupakan suatu alat yang mudah ditemukan biasa disebut juga dengan gawai dan digunakan di zaman yang modern ini, gawai yang biasa digunakan seperti *Handphone (HP), Laptop, Notebook* dan masih banyak lagi, gawai biasa digunakan orang dewasa tidak terkecuali anak-anak. Adiksi gawai sangat berbahaya bagi pertumbuhan anak usia dini sehingga peran keluarga diperlukan sebagai pencegahan adiksi gawai. Menarik untuk dibahas sertamenjadi hal pokok agar lebih waspada dalam memberikan benda, khususnya pemakaian gawai yang tidak disesuaikan dengan porsinya. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Analisi data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan studi dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kesintesis, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan

Kata Kunci : Keluarga, Adiksi Gawai, AUD

Pendahuluan

Gawai merupakan salah satu perkembangan teknologi yang pemakaiannya merata pada semua usia, termasuk anak-anak usia di bawah 5 tahun. Usia 24-60 bulan merupakan periode emas bagi anak. Pada masa ini, anak memiliki peningkatan perkembangan yang cukup cepat pada seluruh aspek perkembangan, baik pada perkembangan motorik, bicara-bahasa maupun perkembangan sosialisasi-kemandirian. Penggunaan gawai yang berlebihan pada usia tersebut dapat mengganggu proses perkembangan. Apabila anak mengalami kecanduan gawai, anak menjadi tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan gawai pada anak usia 24-60 bulan berdasarkan rekomendasi para ahli tidak lebih dari 1 jam perhari. Dengan demikian, anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan, bermain, dan melakukan aktivitas sehat yang mendukung proses perkembangan anak (Fajriyah dkk : 2018)

Berkaitan dengan pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan gawai, Fahrurrozi & Sutrisno (2018), mengemukakan bahwa pada jaman sekarang anak usia balita sudah terampil menggunakan gawai sebagai alat permainan/game/film. Bahkan anak-anak dalam penggunaan gawai merasa jauh lebih pintar dibanding dengan orang tuanya, akan tetapi apabila dibiarkan tanpa pengawasan dan pendampingan orang tua dikhawatirkan berdampak negatif dan akan mengganggu terhadap perkembangan dan kejiwaan anak secara sosial dan psikologis anak, sehingga anak kurang tidur, jarang bergaul, tidak dapat belajar, kecanduan game bahkan mengarah

ke hal hal yang kurang baik secara etika pada usia anak yang mereka lihat di gawai.

Penggunaan gawai memang di satu sisi dapat di lihat dari segi positifnya secara edukatif anak dibekali dengan berbagai pengetahuan yang berlkaitan dengan pembelajaran misalnya dapat memberikan contoh cara bergaul dengan teman, cara membuat kalimat, cara menggambar berbagai ilmu pengetahuan yang di sediakan dalam konten gawai yang dapat membantu anak dalam meningkatkan pembelajaran akan tetapi tetap harus didampingi dibantu dan diarahkan bahkan ikut terlibat sebagai peran orang tua membantu terhadap penggunaan gawai yang berkaitan dengan aplikasi tertentu yang tidak boleh dilihat oleh anak (Karwati dkk : 2020).

Permasalahan yang terjadi pada umumnya, alasan orangtua memberikan gawai pada anak adalah sebagai alat hiburan. Rahayu (2015), dalam penelitiannya menemukan bahwa terdapat beberapa motif orangtua memberikan gawai pada anaknya, yaitu untuk menyenangkan anaknya, agar anak tidak ketinggalan jaman, agar anak lebih betah di rumah, sebagai hadiah, dan sebagai alat bermain (Novitasari : 2020)

Anak tentu sangat senang jika memperoleh gawai dari orang tuanya, namun tanpa disadari jika ini sangat mempengaruhi perilaku pada anak. Penggunaan gawai yang berlebihan kemungkinan membuat anak bisa kecanduan dan mengalami keterlambatan, hal ini salah satu masalah selalu dihadapi oleh semua orang tua.

Penggunaan gawai mungkin harus segera di tangani secara cepat dan tepat pada generasi penerus bangsa supaya bisa menggunakannya dengan bijak (Fatimah dan Miftahuddin : 2020)

Pada anak usia dini (AUD) keterlambatan ini mencakup keterlambatan motorik halus, motorik kasar, bicara/berbahasa, personal sosial/ interaksi sosial, kognitif dan aktivitas sehari-hari. Anak-anak dengan paparan gawai yang tinggi mungkin memiliki kemampuan bahasa ekspresif yang rendah, selain itu gawai juga berpengaruh mengurangi fungsi mata dan syaraf yang lain. *The American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan batas waktu anak menghabiskan waktu di depan gawai, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media *screen* pada anak usia di bawah usia dua tahun. Waktu yang digunakan anak-anak untuk menggunakan gawai terlalu tinggi, rata-rata 2 jam sehari pada anak usia 2-4 tahun dan rata-rata 2 jam 20 menit pada anak usia 5-8 tahun (Fernandez & Lestari : 2019)

Dari hasil sensus yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat 83,99 juta anak di Indonesia yang berusia 0-17 tahun. Anak adalah digital native atau penduduk dunia digital, karena anak sudah akrab dan biasa dengan perkembangan teknologi maka ini menjadi hal yang tidak asing bagi anak-anak. Kehidupan mereka dikelilingi dengan berbagai macam kecanggihan teknologi yang mampu membantu kehidupan mereka. Perkembangan teknnologi saat ini tidak melihat batasan usia atau jenis kelamin. Laki-laki, perempuan, anak-anak, orang tua semua bisa menggunakan internet

dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang terus berkembang (Ayyun & Malihah : 2018)

Keluarga khususnya ayah dan ibu memiliki peran yang begitu penting dalam memberikan pemahaman terkait fungsi dan kegunaan dari gawai, karena jika penggunaan gawai tidak dilakukan dengan bijak akan menimbulkan begitu banyak dampak negative. Dampak *negative* dari gawai terhadap kesehatan mungkin belum begitu terasa di awal penggunaan namun berakibat cukup fatal dalam jangka Panjang. Sebagai keluarga khususnya orang tua dapat melakukan beberapa pencegahan terhadap adiksi gawai diantaranya: manajemen waktu penggunaan gawai, memfilter apa saja yang boleh dan tidak boleh ditonton, memberikan berbagai macam permainan dan kegiatan alternative untuk dilakukan. Kegiatan Bersama keluarga juga dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti berlibur, belajar Bersama, mengaji, salat berjamaah dan masih banyak lagi.

Institusi utama dalam memberikan pendidikan terhadap anak adalah keluarga. Peran ayah dan ibu memiliki kedudukan yang sangat penting dalam menjalankan hak dan kewajiban serta mengatur anggota keluarga sesuai dengan fungsi dan peranannya, dalam memenuhi kebutuhan, mendampingi, merawat dan memberikan Pendidikan terhadap anak. Keluarga adalah suatu tempat dalam mendidik anak agar menjadi pandai dengan memiliki berbagai pengalaman dan pengetahuan dengan kepribadian dan akhlak yang baik maka kedua orang tua harus dapat melaksanakan hak dan kewajiban sebagai

tanggung jawab dalam memberikan pondasi yang kokoh terhadap anaknya (Karwati dkk : 2020).

Sebelumnya penelitian serupa telah diteliti oleh Yunda Catur Bintoro. Penelitian yang dipaparkan Bintoro berjudul “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara”. dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gawai Pada Anak yaitu pendampingan penggunaan gawai pada anak, membatasi penggunaan gawai pada anak, pilih sesuai usia anak dan berikan contoh yang baik.

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis merupakan diskriptif kualitatif dimana penelitian ini disuguhkan dengan kata-kata. Menurut Sugiyono (2017: 138) analisi data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan studi dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kesintesis, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Pembahasan

Peran Keluarga dalam Perspektif Islam

Tanggung jawab pendidikan dalam islam adalah dengan dilaksanakannya kewajiban mendidik. Pengertian mendidik atau pendidikan dalam pengertian yang umum adalah untuk menumbuhkan

dan mengembangkan potensi jasmaniah dan rohaniah anak didik atau seorang untuk mendapatkan nilai-nilai dan norma-norma tertentu. Kegiatan pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat (Muhasar, 2019).

Keluarga adalah kelompok yang memiliki hubungan darah atau perkawinan. Peran keluarga sangatlah penting mengingat beberapa hal. Pertama, keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak sehingga keluarga akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak di kemudian hari. Kedua, pada zaman yang ditandai oleh perubahan sosial yang cepat dan kemajuan teknologi yang sangat pesat, individu membutuhkan tempat berpijak untuk memberikan rasa aman (Hamdani: 2019)

Partisipasi orangtua dalam mendidik anak memang sangatlah penting dalam membentuk kepribadian seorang anak, sebab sosialisasi dalam hidup bermasyarakat seorang anak itu berasal dari orang tua mereka masing-masing. Dari pola didik orang tua yang mereka terapkan maka seorang anak dapat merekam apa yang mereka terima dari orang tua mereka sehingga pola didik yang diberikan orang tua akan mereka terapkan dalam kehidupan masyarakat (Febriyani Dkk, 2020).

Keluarga merupakan lingkungan sosial terkecil yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi proses perkembangan dan pertumbuhan seorang anak. Keluarga juga memiliki hubungan yang sangat erat dengan anak dibandingkan dengan masyarakat di lingkungan luas. Keluarga mampu memiliki cara tersendiri dalam membentuk

kepribadian seorang anak, sebuah keluarga dikatakan berhasil dalam membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak yaitu dengan terbentuknya kepribadian yang matang dalam hidupnya sehingga anak menjadi seseorang yang bebas bereksperisi, berekreasi, berprestasi, dan juga mengaktualisasikan dirinya dalam lingkungan masyarakat (Ulfa & Na'imah: 2020).

Berangkat dari berbagai carut marutnya problematika yang ada, keluarga memiliki urgensi dalam melindungi anaknya sehingga menjadi generasi cerdas wujudkan ketahanan nasional. Pada dasarnya, orang tua memiliki tanggung jawab dalam mendidik dan memberikan pengetahuan kepada anak karena manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui apapun (Hamdani: 2019). Sebagaimana Allah S.w.t. berfirman:

لَأَفِيْدَةً لَّعَلَّكُمْ وَاللّٰهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَآ
تَسْكُرُوْنَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibu mu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi mu pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar kamu bersyukur.” (Q.s. Al-Nahl : 78) (Kementian Agama RI, 2004: 375)

Selama ini muncul anggapan jika tugas mendidik anak merupakan tugas ibu, padahal ayah memiliki peran penting dalam tumbuh kembang pengetahuan dan emosi anak.

Pendidikan dalam lingkungan keluarga bersifat pertama dan utama atau tertua, artinya pembiasaan atau tradisi untuk

mengembangkan kepribadian anak adalah pertama kali terjadi dalam lingkungan keluarga. Alam keluarga adalah alam pendidikan yang pertama dan yang terpenting. Karena sejak timbulnya adat kemanusiaan hingga kini, hidup keluarga itu selalu mempengaruhi pertumbuhan budi pekerti manusia. Oleh karena itu, keluarga merupakan lembaga sosial yang paling dasar untuk mencetak kualitas manusia. Sampai saat ini masih menjadi keyakinan sebagai lembaga ketahanan moral, akhlaq alkarimah dalam konteks bermasyarakat, bahkan baik buruknya generasi suatu bangsa, ditentukan pula oleh pembentukan pribadi dalam keluarga. Disinilah keluarga memiliki peranan strategis untuk memenuhi harapan tersebut (Muhasar, 2019)

Begitu besarnya tanggung jawab orang tua dalam mendidik anak. Maka Jalaludin dan Usman Said, menyebut tanggung jawab orang tua adalah pertama, mencegah anak dari kemungkaran dan selalu mengajak anak kepada kebaikan. Kedua, memberikan arahan dan binaan untuk selalu berbuat baik. Ketiga, beriman dan bertaqwa kepada Allah. Oleh karena itu tugas dan tanggung jawab orang tua adalah membimbing anak agar menjadi hamba yang taat menjalankan ajaran agama (Yasin, 2008).

Maka pendidikan tidaklah semata-mata menyekolahkan anak ke sekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari pada itu. Seorang anak akan tumbuh berkembang dengan baik manakala ia memperoleh pendidikan yang paripurna (komprehensif), agar ia kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa, negara, dan agama. Anak yang demikian ini adalah anak yang sehat dalam arti

luas, yaitu sehat fisik, mental, emosional, mental-intelektual, mental-sosial dan mental spiritual. Pendidikan itu sendiri sudah harus dilakukan sedini mungkin terutama dalam lingkungan keluarga sebagai pencetak pertama generasi bangsa (Muhasar, 2019)

Adiksi Gawai

Gawai merupakan teknologi yang pemakaiannya merata pada semua usia, termasuk anak-anak usia dibawah 5 tahun. Secara istilah gawai atau gawai berasal dari bahasa Inggris merupakan perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa indonesia *gadget* disebut dengan gawai. Adiksi gawai dapat diartikan sebagai ketergantungan, dimana individu tersebut akan terus menerus melakukannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan gawai dapat merugikan baik itu secara fisik, psikis, maupun spiritual karena dapat menyebabkan ketergantungan bagi individu (Fadli Dkk: 2021)

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan suatu perubahan yang besar dalam komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat di era modern. Dengan media social kehidupan dunia nyata dapat ditransformasi ke dalam dunia maya. Masyarakat dapat dengan bebas berbagi informasi dan berkomunikasi dengan banyak orang tanpa perlu memikirkan hambatan dalam hal biaya, jarak dan waktu. Di sisi lain, dibalik kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi seperti gawai dan media sosial terdapat sesuatu dampak yang dapat merugikan dan memberikan pengaruh negative salah satunya yaitu adiksi. Awalnya konsep adiksi menjadi perdebatan besar selama bertahun-tahun. Konsep tersebut tidaklah mudah untuk didefinisikan

tetapi hal itu bergantung dari aktivitas yang dilakukan (Nursikuwagus: 2021).

Gawai sudah menjadi gaya hidup masyarakat modern tetapi kecanduan gawai memiliki konsekuensi negatif terhadap kehidupan sehari-hari. Kehadiran gawai dapat berpengaruh terhadap interaksi social, baik pengaruh positif maupun negatif. Pengaruh positif di antaranya adalah memudahkan dalam berkomunikasi walau jarak jauh. Sedangkan pengaruh negatif di antaranya adalah dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran gawai mengganggu kualitas interaksi langsung, gawai menjadikan remaja hyperpersonal, gawai menjadikan remaja konsumtif dan gawai membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar (Nursikuwagus: 2021).

Selain itu, Adiksi gawai dapat berdampak pada perkembangan anak dan remaja yaitu gangguan emosi dan perilaku. Fenomena adiksi media sosial dapat dikategorikan sebagai *behavioral addiction*, dimana seseorang yang sudah teradiksi tidak dapat mengontrol dirinya sendiri untuk mengontrol penggunaan media sosial dan terlalu banyak menghabiskan waktu dan usaha untuk mengakses media sosial, sehingga perilaku tersebut dapat mengganggu produktivitas. Adiksi bermula dari produksi dopamin dalam otak yang dipicu oleh *likes*, *retweets*, *share*, dan reaksi *emoticon* yang didapat oleh orang tersebut. Fenomena ini mirip dengan reaksi kimia yang disebabkan oleh narkoba, minuman keras, dan perjudian (Nursikuwagus: 2021).

Terdapat ada 4 indikator adiksi gawai yaitu (Fadli Dkk: 2021):

1. Terlalu memikirkan gawai;

Pada anak usia dini yang sudah terindikasi kecanduan gawai maka pola kepribadian anak akan berubah, anak cenderung merasa bahwa tidak ada permainan yang lebih menyenangkan daripada gawai, sehingga anak akan selalu focus kepada gawainya, anak terus-menerus memikirkan gawai dan enggan melakukan kegiatan lain.

2. Tidak dapat mengontrol diri ketika menggunakan gawai;

Ketidakkampuan anak mengontrol emosinya juga merupakan indikasi bahwa anak kecanduan gawai. Anak mudah marah, ini pertanda soisal emosional anak sedang bermasalah.

3. Cemas apabila tidak menggunakan gawai;

Apabila anak sudah berada pada tingkat cemas Ketika tidak menggunakan gawai, ini sudah mengawatirkan, gawai harus segera dialihkan, walaupun tidak secara langsung namun demi mengurangi resiko baik secara fisik maupun psikologis orang tua harus segera bertindak.

4. Tidak mengenal waktu dalam menggunakan gawai.

Tanda bahwa anak kecanduan gawai ialah anak tidak mengenal waktu dalam menggunakan gawai, anak terlalu focus dengan media gawai, lupa makan bahkan sampai sulit mendengarkan nasehat orang tuanya.

Anak Usia Dini

Anak Usia Dini (AUD) adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana seorang anak mengalami perubahan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh Sebagian periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya (Wiyani & Barnawi, 2012).

Adapun yang dimaksud dengan anak usia dini bila dilihat dari jenjang pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah anak-anak yang berusia 0-6 tahun. Sedangkan menurut para pakar pendidikan anak, anak usia dini adalah kelompok anak yang berusia antara 0-8 tahun. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga kelompok usia, yaitu: 1) masa bayi lahir sampai 12 bulan (infant), 2) masa toddler (batita), yaitu usia 1-3 tahun, 3) masa prasekolah (preschool) usia 3-6 tahun, dan 4) masa kelas awal SD (early primary school) 6-8 tahun (Ratnawati: 2021)

Anak usia dini dewasa ini sudah lahir pada zaman teknologi. Mereka sering terpesona oleh permainan dan teknologi baru hal ini sangat memengaruhi pola kehidupan manusia, baik dari segi pola pikir maupun perilaku (Fauzi: 2020).

Pada usia ini anak memiliki karakteristik yang berbeda. Karakteristik anak usia dini antara lain memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi,

masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, sebagai bagian dari makhluk sosial, membutuhkan rasa aman, suka meniru, membutuhkan latihan dan rutinitas, banyak bertanya dan membutuhkan jawaban, cara berpikirnya berbeda dengan orang dewasa, membutuhkan pengalaman langsung, trial and error menjadi pokok dalam belajar, dunianya bermain (Amini, 2014) Berikut merupakan karakteristik Anak Usia Dini:

1. Bersifat Unik

Anak memiliki keunikan tersendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

2. Berada Dalam Masa Potensial

Anak usia dini sering dikatakan berada dalam masa “golden age” atau masa yang paling potensial atau paling baik untuk belajar dan berkembang. Jika masa ini terlewat dengan tidak baik maka dapat berpengaruh pada perkembangan tahap selanjutnya.

3. Bersifat Relatif Spontan

Pada masa ini anak akan bersikap apa adanya dan tidak pandai berpura-pura. Mereka akan dengan leluasa menyatakan

pikiran dan perasaannya tanpa memedulikan tanggapan orang-orang di sekitarnya.

4. Cenderung Ceroboh dan Kurang Perhitungan

Anak usia dini tidak mempertimbangkan bahaya atau tidaknya suatu tindakan. Jika mereka ingin melakukan maka akan dilakukannya meskipun hal tersebut dapat membuatnya cedera atau celaka.

5. Bersifat Aktif dan Energik

Anak usia dini selalu bergerak dan tidak pernah bisa diam kecuali sedang tertidur. Maka sering kali dikatakan bahwa anak usia dini “tidak ada matinya”

6. Bersifat Egosentris

Mereka cenderung memandang segala sesuatu dari sudut pandangannya sendiri dan berdasar pada pemahamannya sendiri saja. Mereka juga menganggap semua benda yang diinginkannya adalah miliknya.

Metode Penelitian

Berkenaan dengan pembahasan yang telah penulis sampaikan terkait bagaimana peran keluarga dalam upaya pencegahan adiksi gawai anak usia dini (AUD) maka diperlukan sebuah pendekatan agar penyajiannya tersaji dengan baik dan apik. Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif.

Sejalan dengan Bogdan dan Miller (Moleong : 2019) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif itu menghasilkan sebuah data yang digambarkan dengan kata-kata, baik secara lisan maupun tulisan dari setiap perbuatan atau perilaku yang diamati. Oleh karena itu, sangat jelas sekali bahwa pendekatan deskriptif ini menjadi pendekatan yang cocok digunakan dalam mengamati peran dari keluarga dalam mencegah anak-anaknya yang masih diusia dini kecanduan gawai dan apa saja kiat yang dilakukan.

Lokasi penelitian berada di desa Jambi kecamatan Baron kabupaten Nganjuk dan subjek dari penelitian ini ialah anak-anak pada usia 2 hingga 6 tahun dikarenakan anak diusia tersebut sudah banyak yang menggunakan gawai baik untuk bermain, menonton film dan lain sebagainya sebagai media untuk menghabiskan waktu luang.

Peran Keluarga Dalam Upaya Pencegahan Adiksi Gawai Anak Usia Dini

Di zaman yang begitu berkembang begitu banyak perubahan terjadi, hal ini juga menunjukkan semua orang harus siap menghadapi perubahan dan tantangan-tangan yang akan dilalui kedepannya. Perkembangan zaman menyuguhkan berbagai macam teknologi diantaranya gawai.

Dari bayak sudut pandang memang gawai begitu menarik dan memberikan banyak kemudahan bagi penggunaannya. Gawai memberikan begitu banyak pilihan dalam penggunaannya, tidak terbatas dengan waktu dan tempat. Mulai dari fitur hingga aplikasi-aplikasi yang menarik bagi seluruh kalangan, mulai dari anak usia dini

hingga orang tua. Namun gawai memiliki nilai positif dan negative dimana beberapa orang membutuhkan control terhadap penggunaan gawai, dalam hal ini orang tua memiliki peran yang begitu penting mengarahkan anak usia dini.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan di lokasi, beberapa orang tua mengungkapkan bagaimana cara orang tua melakukan tindakan pencegahan agar anak anaknya yang masih berada di usia dini tidak kecanduan gawai. Orang tua khawatir jika anak kecanduan gawai makan begitu banyak dampak yang ditakuti dan sulit mengembalikan pada kondisi semula. Beberapa tindakan pencegahan adiksi gawai yang dilakukan oleh orang tua diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berkomunikasi

Beberapa orang tua menerapkan cara komunikasi terhadap anaknya yang masih berusia diantara 3-6 tahun dan dirasa cara tersebut mampu memberikan efek yang cukup baik. Caranya ialah orang tua mengarahkan kepada anak apa saja yang bisa ditonton oleh anak, berapa lama anak dapat menggunakan gawainya. Sehingga anak dapat memaksimalkan waktunya untuk bersenang-senang dengan gawainya diwaktu yang telah diberikan oleh orang tuanya.

Berkomunikasi dengan anak tidak hanya pada saat anak dalam keadaan terjaga namun juga bisa dilakukan Ketika anak sedang terlelap, kondisi ini berpengaruh pada alam bawah sadar anak.

2. Permainan Alternatif

Permainan alternatif sangat penting dan tingkat efektifitas mengurangi adiksi gawai sangat tinggi sehingga orang tua membuat beberapa permainan alternatif, diantaranya dakon, bermain dari batang daun pisan, biji sawo, lego, bola dan masih banyak lagi sehingga anak tidak merasa kehilangan mainannya. Karena dunia anak masih bermain maka alternatifnya pun juga berupa permainan.

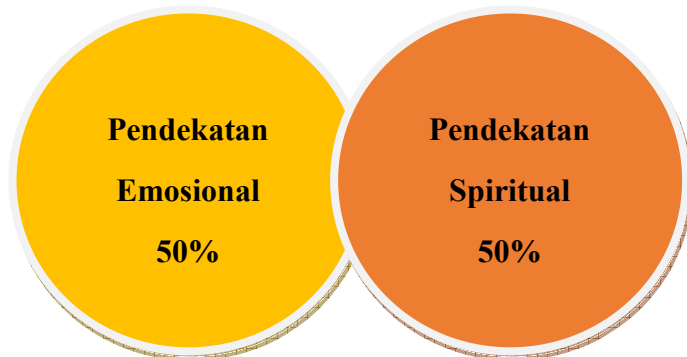
3. Waktu

Orang tua berperan begitu penting dalam manajemen waktu penggunaan gawai oleh anak usia dini, ada batasan-batasan yang harus diterapkan. Anak usia dini memiliki indera yang masih sensitive terhadap cahaya sehingga dalam penggunaan gawai harus dibatasi waktunya. Dan dalam hal ini orang tua harus tegas menyikapi waktu penggunaan gawai.

4. Pendekatan Orang Tua (Emosional dan Spiritual)

Pendekatan secara emosional dengan cara orang tua juga membagi waktu bermain baik dengan ayah maupun dengan ibu. Karena dengan begitu anak tidak merasa kesepian sehingga perhatiannya teralihkan dari gawai, ini sangat efektif. Selain bermanfaat untuk mencegah adiksi gawai, hal ini bermanfaat bagi kondisi psikologis anak. Selain pendekatan secara emosional pendekatan secara spiritual juga sangat perlu untuk dilakukan seperti dengan cara di doakan, diajak bermain peran, bermain

peran disini misalnya belajar sholat menjadi imam, bermain peran berlomba mengaji dan lain sebagainya sehingga anak melakukan sholat dan mengaji dengan tanpa terpaksa. Pendekatan Emosional dan Pendekatan Spiritual haruslah seimbang.



Pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rahayu (2015) lebih berfokus kepada motif orang tua dalam memberikan gawai atau gadget kepada anak, namun pada penelitian ini lebih berfokus kepada bagaimana peran atau kiat orang tua dalam mencegah adiksi gawai terhadap anak usia dini pada umumnya.

Simpulan

Peran orang tua dalam mencegah adiksi gawai pada anak usia dini ada berbagai macam tindakan yang dapat dilakukan diantaranya berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Orang tua juga harus memberikan aturan dalam penggunaan gawai, berapa lama waktu yang diberikan kepada anak sehingga anak mengerti bahwa gawai tidak dapat digunakan setiap waktu. Ketika orang tua membatasi waktu penggunaan gawai maka orang tua juga berperan

memberikan permainan alternatif lainnya agar anak tidak merasa mainannya dirampas. Tidak kalah penting orang tua juga harus melakukan pendekatan kepada anaknya sehingga hubungan emosional dengan anak terjalin dengan baik, pendekatan juga dilakukan secara spiritual misalnya memberikan nasehat, mendoakan, beribadah Bersama.

Saran

Tidak menutup kemungkinan dalam penelitian masih terdapat kekurangan namun peneliti telah berusaha semaksimal mungkin. Semoga dalam penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi, baik dalam metodologi yang digunakan maupun dalam menarik suatu kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an. (2014). *Departemen Agama RI Al-Quran Terjemah dan Tajwid*. Jawa. Barat: Sygma
- Amini, M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini. Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107- M1.pdf
- Ayyun, R., T., Q., & Malihah, Elly (2018). *Peran Keluarga Dalam Upaya Pencegahan Adiksi Pornografi Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal: SOSIETAS, VOL. 8, NO. 2, 2018
- Fadli,. M (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*, DOI; 10.21831/hum.v21i1.38075, ISSN: 1412-1271
- Fajariyah, Siti Nurul. Suryawan, Ahmad. Atika. (2018). *Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal: Sari Pediatri, Vol. 20, No. 2
- Fatimah, Siti & Miftahuddin (2020). *Pencegahan Perilaku Menyimpang melalui Pengendalian Gawai pada Siswa Madrasah*. Volume 14, Nomor 1, Februari. DOI : 10.21043/jp.v14i1.7383
- Fauzi, Hilman. (2020) *Pemanfaatan Teknologi Gadget terhadap Pengaruh Sosial Emosi PAUD dalam Konsep Pembelajaran Literasi Digital*. Volume 20 No.1 April 2020; pp. 50-53, P-ISSN: 1411-4585 E-ISSN: 2549-6743. DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v20i1.819>
- Febriyani,. DKK (2020). *Peran Keluarga dan Bimbingan Sufistik dalam Mengembangkan Religiusitas Anak*, Prodi S2 Studi Agama-Agama, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, ISBN: 978-623-94043-2-1
- Fernandez, Rae & Lestari, Hesti. (2019). *Hubungan Penggunaan Gawai dengan Keterlambatan Bahasa pada Anak*. Jurnal: Sari Pediatri, Vol. 21, No. 4

- Hamdani, Ahmad (2019). *Peran Keluarga Dalam Ketahanan Dan Konsep Revolusi Mental Perspektif Alqur'an*, ISBN: 978-979-9152-54-1
- Karwati, Lilis. (2020). *Pendampingan Orangtua Pada Anak Pengguna Gawai Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 15 Issue 1, Juni, p-ISSN: 1907-9176, e-ISSN: 2620-5254, DOI: doi.org/10.21009/JIV.1501.4
- Muhasar, (2019)., Pendidikan Agama Dalam Keluarga Menurut Nurcholish Madjid, JURNAL PENDIDIKAN ISLAM, VOL 1, NO. 2, Magister Manajemen Pendidikan Islam Institut PTIQ Jakarta 254
- Novitasari, Febrie, Nine. (2020). *Menyamakan Pola Pikir Orangtua, Guru, Dan Siswa : Sebuah Usaha Memperkenalkan Gawai Secara Bijak*, Jurnal INTEGRITAS: Vol 4, No 1, Juli, ISSN 2580 – 7978 (cetak) ISSN 2615 – 0794 (online).
- Nursikuwagus, DKK. (2021). *Kajian Sainifik Fenomena Adiksi Gadget dan Media Sosial di Indonesia*, Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI), Volume 10 Nomor 1 Edisi Maret, P-ISSN 2088-2270, E-ISSN 2655-6839, DOI 10.34010/jati.v10i1
- Ratnawati, Rohmaturosyidah, Siti. (2021). *Pendidikan Seks untuk Anak Usia Dini: Sebuah Upaya Preventif Untuk Menghindarkan Anak dari Bahaya Child Sexual Abuse*. KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI, E-ISSN : 2716-1641; P-ISSN: 2716-0572.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung; Alfabeta
- Ulfa & Na'imah (2020). *Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Vol 3 No 1 2020, Pages 20-28, ISSN : 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)

Wiyani, Ardy, Novan & Barnawi. (2012). *FORMAT PAUD: Konsep, Karakteristik dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta

Fatah Yasin, (2008). *Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam*, Malang: UIN Malang Press