

PERAN KELUARGA DALAM MENCEGAH KETERGANTUNGAN PENGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN TANAH GROGOT KABUPATEN PASER (Studi Kasus TK Aisyiyah Bustanul Athfal)

Muhammad Giffar Muhajirin ¹, Zulkifli Abdullah ²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran keluarga dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang berfokus pada Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul athfal masih terdapat beberapa anak yang menggunakan gadget dalam durasi yang cukup lama untuk bermain game, menonton video, dan aktivitas hiburan lainnya. Anak cenderung lebih menggunakan gadget dibandingkan melakukan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. keluarga memiliki peran penting dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini melalui beberapa peran utama yaitu, sebagai pendidik, pelindung, pengarah dan penasehat. Orang tua sebagai pendidik, memberikan pemahaman terkait dampak negatif dari penggunaan gadget serta mendampingi anak dalam kegiatan belajar. Sebagai pelindung, orang tua melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget dan membatasi akses terhadap konten yang tidak sesuai dengan usia anak. Sebagai pengarah, orang tua menetapkan aturan penggunaan gadget serta mengalihkan perhatian anak pada kegiatan lain yang lebih bermanfaat dan edukatif. Sebagai penasehat, orang tua memberikan arahan dan nasehat kepada anak mengenai dampak penggunaan gadget secara berlebihan

Kata Kunci: Peran keluarga, gadget, anak usia dini, ketergantungan gadget.

Pendahuluan

Penggunaan gadget pada anak usia dini di Kecmatan Tanah Grogot menunjukkan adanya peningkatan. Anak-anak cenderung lebih banyak memanfaatkan gadget mereka untuk bermain game, menonton video, serta aktivitas hiburan lainnya dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan

¹ Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: giffarmuhajirin1@email.com

² Dosen Pembimbing Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

sekitar. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti menurunnya kemampuan interaksi sosial, berkurangnya komunikasi antara anak dan orang tua, serta munculnya kecenderungan ketergantungan terhadap gadget.

Kondisi tersebut juga terlihat di Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser, khususnya pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Masih terdapat beberapa anak yang menggunakan gadget dalam durasi cukup lama untuk bermain game, menonton video, dan aktivitas hiburan lainnya. Anak cenderung lebih menggunakan gadget dibandingkan melakukan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan fenomena meningkatnya penggunaan gadget pada anak usia dini serta pentingnya peran keluarga dalam proses tumbuh kembang anak, penelitian ini difokuskan pada permasalahan mengenai bagaimana peran keluarga dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser. Permasalahan ini menjadi penting untuk dikaji karena keluarga merupakan lingkungan pertama yang berperan dalam membentuk kebiasaan, pola perilaku, serta pengawasan terhadap penggunaan gadget pada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran keluarga dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk pengawasan, pendampingan, serta upaya yang dilakukan oleh keluarga dalam mengontrol penggunaan gadget sehingga anak dapat terhindar dari ketergantungan yang berpotensi menghambat perkembangan sosial, emosional, dan perilakunya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya kajian ilmu Pembangunan Sosial, khususnya yang berkaitan dengan Teori Sosial dan Perilaku Sosial dalam konteks penggunaan gadget pada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan referensi untuk memahami hubungan antara peran keluarga dan pembentukan perilaku anak di era digital. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi, masukan, dan saran kepada orang tua mengenai pentingnya pengawasan serta pendampingan dalam penggunaan gadget pada anak. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji permasalahan serupa mengenai penggunaan gadget dan peran keluarga dalam perkembangan anak usia dini.

Kerangka Dasar Teori

Teori dapat dipahami sebagai konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan suatu fenomena. Menurut Sugiyono (2017), teori merupakan seperangkat konsep dan proposisi digunakan untuk menjelaskan, memprediksi, serta mengendalikan suatu gejala. Teori sendiri disusun berdasarkan

hasil penelitian yang telah teruji kebenarannya, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar atau landasan dalam melakukan penelitian.

Peran

Menurut Soekanto (2012), peran adalah aspek dinamis dari status yaitu ketika seseorang menjalankan hak dan kewajibannya berdasarkan posisi sosial yang dimilikinya. Dengan demikian, peran tidak hanya menggambarkan posisi seseorang, tetapi juga mencerminkan bagaimana individu tersebut berperilaku dalam kehidupan sosial sehari-hari. Peran dipahami sebagai bentuk interaksi sosial yang bersifat dinamis dan terus berkembang.

Menurut Santika (2018). Peran dapat diartikan sebagai bentuk perilaku, tindakan, serta tanggung jawab yang dijalankan oleh seseorang sesuai dengan posisi atau kedudukannya dalam masyarakat. Peran tersebut tidak terlepas dari pengaruh norma, harapan sosial, serta interaksi yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Peran orang tua diwujudkan melalui beberapa fungsi, yaitu sebagai pendidik, pelindung, pengarah, dan penasihat dalam upaya mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini.

Keluarga

Menurut Soekanto (2012) keluarga adalah kelompok sosial yang terdiri dari individu-individu yang memiliki hubungan darah, perkawinan, atau adopsi yang hidup bersama saling berinteraksi dalam menjalankan perannya masing-masing.

Menurut Lestari (2012) keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi anak dalam proses sosialisasi. Semua hal tersebut diperoleh dari orang tua dengan membimbing anaknya.

Peran Keluarga

Menurut Lestari (2012), keterlibatan orang tua ialah pendekatan yang efektif dalam memberikan pemahaman tentang tanggung jawab yang harus dijalankan dalam mengasuh anak.

1. Orang tua sebagai pendidik

Orang tua memiliki peran untuk mempersiapkan pendidikan anak sejak usia dini, dimulai dari hal-hal sederhana seperti pendidikan verbal dan pelatihan menggunakan toilet. Masa pertumbuhan merupakan periode krusial dalam membentuk kepribadian dan fondasi karakter anak di masa depan. Di rumah, orang tua berperan sebagai pendidik utama, sehingga tidak semua aspek pendidikan anak diserahkan sepenuhnya kepada guru di sekolah.

2. Orang tua sebagai pelindung

Orang tua adalah figur pelindung yang paling aman bagi anaknya, diibaratkan sebagai tameng atau tempat berlindung yang selalu siap sedia saat dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam konteks kasus di atas, orang tua memiliki hak dan tanggung jawab untuk melindungi anaknya, terutama saat anak menjadi korban kejahatan siber di media sosial. Bentuk perlindungan ini mencakup aspek kesehatan, keamanan, serta kesejahteraan anak.

3. *Orang tua sebagai pengarah*

Peran ini serupa dengan peran seorang pendidik, yakni membimbing anak-anak menuju hal-hal positif yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Jika dikaitkan dengan kasus di atas, tugas orang tua adalah memberikan arahan mengenai konten apa saja yang boleh diakses saat menggunakan media sosial. Selain itu, orang tua juga dapat menetapkan batasan waktu penggunaan, sehingga dapat mengurangi risiko anak menjadi kecanduan terhadap ponsel.

4. *Orang tua sebagai penasihat*

Sebagai penasihat, orang tua juga perlu bijak dan cermat dalam menyampaikan nasihat, dengan menggunakan pendekatan yang berbeda agar tidak terkesan memarahi atau menggurui anak-anaknya.

Gadget

Menurut Widiawati (2014) *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang bersifat praktis dan terus mengalami perkembangan teknologi, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop yang dapat digunakan untuk menunjang berbagai kegiatan sehari-hari. *Gadget* merupakan alat elektronik berukuran kecil yang mempunyai fungsi spesifik seperti *smartphone*, contohnya *iphone* dan *BlackBerry* serta notebook yang menggabungkan fitur komputer portabel dengan akses *wifi* (Widiawati, 2014: 106). Penulis menyimpulkan bahwa *gadget* merupakan perangkat elektronik yang dilengkapi dengan beragam fitur dan aplikasi, menawarkan teknologi terkini yang memudahkan kehidupan manusia lebih mudah dan praktis dengan fungsi khusus tertentu.

Anak Usia Dini

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan Nasional. Pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan pembelajaran yang diperuntukkan bagi anak sejak mereka lahir hingga usia enam tahun, dilakukan dengan cara memberikan dorongan pendidikan guna mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Menurut Hurlock (2013) masa anak usia dini merupakan tahap yang sangat penting dalam perkembangan individunya. Pada fase ini, anak mulai belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengembangkan kemampuan berbahasa, serta membentuk kebiasaan dan sikap dasar. Pengalaman yang didapatkan pada masa ini akan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Santrock (2011) menyebutkan bahwa anak usia dini berada pada tahap awal perkembangan yang ditandai dengan peningkatan kemampuan motorik, kognitif, serta sosial-emosional. Pada fase ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi, sehingga membutuhkan bimbingan dan pengawasan dari orang tua agar proses perkembangannya dapat berjalan dengan baik dan positif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam peran keluarga dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini.

Sumber data yang digunakan terdiri dari data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan informan serta data sekunder yang berasal dari jurnal dan literatur yang relevan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelitian lapangan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai peran orang tua dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini.

Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui proses wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada orang tua murid TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan tanah Grogot Kabupaten Paser. Penelitian membahas tentang Peran Keluarga dalam Mencegah Ketergantungan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser.

Pada hasil penelitian ini menjelaskan mengenai peran sebagai pendidik, pengarah, penasehat dan pelindung untuk mendapatkan data sebagai penelitian dipilih responden 6 orang tua murid TK Aisyiyah Bustanul Athfal.

Hasil

1. Peran Orang Tua sebagai Pendidik

Hasil wawancara terkait peran orang tua sebagai pendidik:

a. Ibu NM

Anak menggunakan HP cukup lama jika tidak dibatasi. Ibu NM membatasi penggunaan HP maksimal 2 jam per hari, memberikan pemahaman tentang

dampak negatif penggunaan HP, mendampingi anak belajar tanpa HP, serta mengajak anak bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya.

b. Bapak R

Anak menggunakan HP sampai merasa bosan. Bapak R memberikan contoh penggunaan HP yang baik melalui tontonan edukatif, memberikan nasihat tentang dampak negatif penggunaan HP, serta mendampingi anak belajar dan bermain.

c. Ibu S

Anak menggunakan HP sejak pulang sekolah hingga baterainya habis. Ibu S berusaha mengurangi penggunaan HP dengan menyembunyikan HP, memberikan pemahaman tentang dampak negatifnya, dan mendampingi anak saat belajar maupun bermain.

d. Ibu SS

Sebelum mengikuti pelatihan, anak menggunakan HP sekitar 4–5 jam per hari. Ibu SS memberikan arahan agar tidak berlebihan menggunakan HP, membatasi penggunaan dalam kegiatan belajar, serta mengalihkan anak ke kegiatan seperti panjat tebing, mengaji, dan les.

e. Ibu HS

Anak menggunakan HP sekitar 7 jam per hari. Ibu HS mengikutsertakan anak dalam pelatihan panjat tebing, memberikan pemahaman tentang dampak negatif penggunaan HP, serta mendampingi anak belajar dan mengerjakan tugas.

f. Ibu RA

Kedua anak menggunakan HP sekitar 5 jam setelah pulang sekolah. Ibu RA membatasi penggunaan HP terutama setelah waktu maghrib dan selalu mendampingi serta membantu anak menyelesaikan tugas sekolah.

2. Peran Orang Tua sebagai Pelindung

Hasil wawancara terkait peran orang tua sebagai pelindung:

a. Ibu NM

Ibu NM melakukan pengawasan langsung saat anak menggunakan HP dan membatasi akses ke situs atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak. Namun, beliau belum menggunakan fitur parental control karena belum memahami cara menggunakannya.

b. Bapak R

Bapak R memantau penggunaan HP anak secara langsung, memberikan larangan dan teguran jika ada konten yang tidak sesuai, serta menggunakan fitur parental control untuk membatasi akses anak.

c. Ibu S

Ibu S melakukan pengawasan ketika memiliki waktu luang dan memberikan larangan sebagai bentuk pengendalian penggunaan HP. Beliau tidak menggunakan fitur parental control karena belum memahami penggunaannya.

d. Ibu SS

Ibu SS melakukan pengawasan secara berkala, memberikan arahan kepada anak, serta menggunakan fitur parental control untuk membatasi akses terhadap konten tertentu. Penggunaan HP anak juga berkurang karena lebih banyak mengikuti kegiatan lain.

e. Ibu HS

Ibu HS tetap melakukan pengawasan meskipun harus berdagang. Pada hari libur sekolah, pengawasan dilakukan lebih intensif. Selain itu, beliau menggunakan fitur parental control dan memastikan anak tidak mengakses konten yang tidak sesuai usianya.

f. Ibu RA

Ibu RA tidak selalu dapat mengawasi secara langsung karena menjaga toko, namun tetap melakukan pemantauan saat memiliki waktu luang. Anak menggunakan HP untuk bermain game dan menonton YouTube. Beliau belum menggunakan fitur parental control karena belum memahami cara mengoperasikannya.

3. Peran Orang Tua sebagai Pengarah

Hasil wawancara terkait peran orang tua sebagai pengarah:

a. Ibu NM

Ibu NM membatasi penggunaan HP maksimal 2 jam per hari dan mengajak anak melakukan kegiatan seperti berjalan-jalan, berkebun, dan memancing agar perhatian anak tidak hanya tertuju pada HP.

b. Bapak R

Bapak R tidak menetapkan batas waktu penggunaan HP, tetapi mengarahkan anak pada kegiatan lain seperti bermain, berjalan-jalan, dan belajar agar penggunaan HP dapat berkurang.

c. Ibu S

Ibu S tidak menerapkan batasan waktu penggunaan HP, namun tetap mengajak anak bermain dengan teman sebaya dan berjalan-jalan untuk mengurangi penggunaan HP.

d. Ibu SS

Ibu SS sebelumnya menerapkan aturan penggunaan HP, tetapi saat ini lebih mengarahkan anak mengikuti kegiatan latihan di luar rumah sehingga perhatian anak tidak lagi terfokus pada HP.

e. Ibu HS

Ibu HS menetapkan aturan penggunaan HP dan mengikutsertakan anak dalam latihan panjat tebing. Kegiatan tersebut membantu mengurangi waktu luang anak sehingga penggunaan HP menjadi berkurang.

f. Ibu RA

Ibu RA membatasi penggunaan HP hanya sampai sore hari. Setelah itu HP disimpan dan anak diarahkan untuk bermain dengan teman sebaya serta mengikuti kegiatan mengaji.

4. Peran Orang Tua sebagai Penasehat

Hasil wawancara terkait peran orang tua sebagai penasihat:

a. Ibu NM

Ibu NM memberikan nasihat tentang dampak negatif penggunaan HP yang berlebihan, memperlihatkan tayangan edukatif, serta memberikan contoh penggunaan HP hanya untuk keperluan yang penting agar anak tidak bergantung pada HP.

b. Bapak R

Bapak R lebih banyak memberikan contoh melalui tindakan, seperti menyimpan HP anak, mengajak anak berbelanja, tidak bermain HP saat makan, dan membimbing anak dalam kegiatan sehari-hari tanpa melibatkan HP.

c. Ibu S

Ibu S menasihati anak tentang dampak penggunaan HP yang berlebihan terhadap kesehatan, seperti mata sakit, mata merah, dan sakit kepala berdasarkan pengalaman yang pernah dirasakannya.

d. Ibu SS

Ibu SS memberikan nasihat mengenai dampak penggunaan HP terhadap kesehatan mata dan konsentrasi belajar. Selain itu, beliau menggunakan pendekatan emosional agar anak lebih mudah menerima arahan yang diberikan.

e. Ibu HS

Ibu HS sering mengingatkan anak bahwa penggunaan HP terlalu lama dapat menyebabkan sakit dan sulit tidur. Beliau juga mengajak anak bermain, mendorong anak berinteraksi dengan teman sebaya, serta menjelaskan bahwa penggunaan HP oleh orang tua hanya untuk keperluan bekerja.

f. Ibu RA

Ibu RA memberikan penjelasan tentang dampak penggunaan HP yang berlebihan terhadap kesehatan mata dan penglihatan. Selain itu, beliau juga mengambil dan menyimpan HP anak sebagai bentuk pengendalian penggunaan gadget.

Pembahasan

Peran keluarga tersebut bisa dilihat dari keterlibatan orang tua dalam mendidik, melindungi, mengarahkan, serta memberikan nasehat kepada anak terkait penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam membentuk perilaku anak, termasuk dalam penggunaan teknologi digital.

1. Peran Orang Tua sebagai Pendidik

Orang tua memiliki peran utama dalam memberikan pendidikan pertama dan mendasar kepada anak-anak mereka dilingkungan keluarga. Pendidikan ini meliputi aspek moral, sosial, spiritual, serta pembentukan karakter sebelum anak menerima pendidikan formal di sekolah.

Berdasarkan hasil seluruh wawancara orang tua, dapat disimpulkan bahwa anak cenderung menggunakan Gadget dalam durasi yang cukup lama tanpa pembatasan (sekitar 4-7 jam perhari) terutama sepulang sekolah dan pada malam hari, sehingga orang tua berupaya mencegah ketergantungan melalui penetapan batas waktu penggunaan. Pemberian edukasi mengenai dampak negatif penggunaan berlebihan, pendampingan intensif dalam kegiatan belajar tanpa melibatkan *Gadget*, serta pengalihan pada aktivitas positif dan edukatif seperti bermain bersama, mengaji, les, mengikuti kegiatan lainnya tanpa melibatkan *Gadget* nya.

2. *Peran Orang Tua sebagai Pelindung*

Orang tua adalah figur pelindung yang paling aman bagi anaknya, diibaratkan sebagai tameng atau tempat berlindung yang selalu siap sedia saat dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam konteks kasus di atas, orang tua memiliki hak dan tanggung jawab untuk melindungi anaknya.

Berdasarkan hasil seluruh wawancara orang tua diatas, dapat disimpulkan bahwa orang tua telah melakukan upaya perlindungan dan pengawasan terhadap penggunaan *Gadget* nya oleh anak melalui pembatasan akses, pemberian larangan dan teguran, pemantauan langsung secara berkala, serta sebagian memanfaatkan fitur Parental Control. Meskipun pelaksanaannya belum sepenuhnya konsisten karena keterbatasan waktu dan pemahaman teknis, namun secara umum anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai dengan usianya.

3. *Peran Orang Tua sebagai Pengarah*

Orang tua sebagai pengarah adalah peran orang tua dalam memberikan bimbingan, arahan, dan tuntutan kepada anak agar berkembang sesuai dengan nilai, norma, dan tujuan kehidupan yang baik.

Berdasarkan hasil dari seluruh wawancara orang tua diatas, dapat disimpulkan bahwa orang tua menerapkan berbagai strategi dalam mengendalikan penggunaan *Gadget* pada anak, baik melalui penetapan batasan waktu yang terstruktur maupun tanpa batasan khusus, yang diimbangi dengan pengalihan perhatian anak pada kegiatan positif seperti berjalan-jalan di sekitar Tanah Grogot, berkebun, memancing, bermain bersama teman sebayanya, serta kegiatan keagamaan. Sehingga upaya tersebut secara efektif mengurangi potensi ketergantungan anak terhadap penggunaan *Gadget* nya.

4. *Peran Orang Tua sebagai Penasehat*

Orang tua sebagai penasehat adalah tanggung jawab orang tua dalam memberikan arahan, pertimbangan, serta nasehat kepada anak untuk

membantu mereka memahami sesuatu masalah, mengambil keputusan yang tepat, dan bersikap sesuai dengan nilai moral serta norma yang berlaku.

Berdasarkan hasil dari seluruh wawancara orang tua diatas terkait orang tua sebagai penasehat, dapat disimpulkan bahwa orang tua melakukan upaya pencegahan ketergantungan *gadget* melalui pemberian nasehat secara persuasif mengenai dampak negatif penggunaan *Gadget* terhadap kesehatan dan konsentrasi belajar, pemberian keteladanan dalam penggunaan yang terbatas sesuai kebutuhan, pengendalian langsung dengan membatasi atau menyimpan *Gadget* nya, serta pengalihan perhatian anak pada aktivitas positif seperti bermain, bersosialisasi, dan menyelesaikan tugas tanpa melibatkan *Gadget* nya. Sehingga anak diarahkan untuk menggunakan gadget secara bijak dan tidak menjadikannya sebagai ketergantungan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran keluarga dalam Mencegah Ketergantungan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser (Studi Kasus TK Aisyiyah Bustanul Athfal), dapat disimpulkan bahwa beberapa peran orang tua sebagai pendidik, pelindung, pengarah, dan penasehat pada dasarnya sudah sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan, meskipun pelaksanaannya belum sepenuhnya optimal pada setiap keluarga.

Orang tua telah berupaya memberikan pemahaman kepada anak mengenai penggunaan gadget yang baik, membatasi durasi penggunaan, serta mendampingi anak dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa orang tua telah menyadari pentingnya pendidikan keluarga dalam membentuk agar tidak bergantung pada gadget.

Orang tua telah melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak saat menggunakan gadget, seperti memantau tontonan, membatasi aplikasi tertentu, serta mengontrol waktu penggunaan dengan mengaplikasikan fitur (*Parental Control*). Namun pada beberapa keluarga pengawasannya belum maksimal karena adanya kesibukan disaat bekerja dan keterbatasan waktu bersama anak.

Orang tua telah menjalankan perannya menetapkan aturan penggunaan gadget dan mengalihkan perhatian anak kepada kegiatan lain yang lebih positif, seperti bermain diluar rumah, belajar, mengaji, dan berinteraksi dengan teman-temannya. Upaya ini terbukti membantu mengurangi intensitas penggunaan gadget pada anak.

Orang tua telah memberikan nasihat mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan, seperti gangguan kesehatan pada mata, menurunnya minat belajar, dan berkurangnya interaksi sosial pada anak. Pemberian nasihat tersebut menunjukkan adanya kepedulian orang tua terhadap perkembangan anak.

Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan diatas maka penulis menyarankan peran keluarga dalam mencegah ketergantungan penggunaan gadget pada anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Tanah Grogot Kabupaten Paser menerapkan beberapa saran seperti :

1. Orang tua disarankan untuk menetapkan aturan yang jelas dan konsisten mengenai durasi serta waktu penggunaan gadget sesuai dengan usia dan kebutuhan anak.
2. Orang tua perlu meningkatkan pengawasan terhadap konten yang diakses anak, baik melalui pendampingan langsung maupun pemanfaatan fitur pengendalian orang tua (*Parental Control*).
3. Orang tua hendaknya menyediakan alternatif kegiatan yang bersifat edukatif dan interaktif, seperti bermain diluar rumah, membaca buku, mengikuti kegiatan keagamaan, olahraga, atau kegiatan keterampilan lainnya.
4. Orang tua diharapkan menjadi teladan dalam penggunaan gadget dengan menunjukkan perilaku penggunaan yang bijak, sehingga anak dapat meniru pola penggunaan yang sehat
Orang tua perlu membangun komunikasi yang terbuka dan hangat agar anak merasa diperhatikan, sehingga tidak menjadikan gadget sebagai satu-satunya sarana hiburan atau pelarian dari rasa bosan.

Daftar Pustaka

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santika T. (2018). *Peran Keluarga, Guru, dan Masyarakat dalam pembentukan karakter anak usia dini*. JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA), 4778-4783.
- Lestari, S. (2012). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Indonesia, U. U. R. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 8.
- Hurlock, E. B. (2013). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Jakarta: Erlangga.