

PENGAWASAN IBU DALAM MENANGANI KECANDUAN GADGET PADA KANAK-KANAK AWAL

Muhammad Munir An-Nabawi

Dosen IAIN Lhokseumawe

muhammadmunir@iainlhokseumawe.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengawasan ibu dari anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan wawancara semi terstruktur, observasi *behaviorial checklist*. Informan penelitian ini berjumlah 6 orang ibu yang diperoleh melalui teknik *snowball sampling* dengan kriteria rentang usia informan 28-43 tahun, dan memiliki anak usia dini rentang usia 5-6 tahun, dan tinggal bersama ibu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan *gadget* tidak terlepas dari pengawasan orang tua, terutama keterlibatan ibu dalam mengawasi anak saat bermain *gadget*. Ditunjukkan dengan keterlibatan ibu memang tidak tampak atau kurang kuat karena ibu sibuk bekerja di luar rumah sehingga waktu yang tersedia untuk anak berkurang, sehingga ketiadaan ibu digantikan oleh *gadget* dengan terkesampingkan pengawasannya oleh pengaruh *gadget*, seperti anak belajar mengenal warna, mengenal nama-nama hewan, menghafal surat pendek, dan mengenal bentuk-bentuk geometri baik melalui video *youtube* maupun dengan bermain game. Seharusnya pengawasan yang ibu terapkan pada anak usia dini dapat menimbulkan kedekatan anak dengan ibu sehingga muncul komunikasi antara ibu dan anak. Dari berbagai model pengawasan yang banyak melakukan pembiasaan oleh anak yaitu ibu memberikan kebebasan pada anak dalam menggunakan *gadget*.

Kata kunci : pengawasan, anak, kecanduan *gadget*

Abstract: *The purpose of this study is to improve the supervision of mothers of children aged 5-6 years who add to gadget addiction. This study uses descriptive qualitative research methods. The method of collecting data in this study by using semi-structured interviews, observation and behavioral lists. The informants of this study returned 6 mothers who were obtained through the snowball sampling technique with the age range of informants 28-43 years, and had early childhood ages 5-6 years, and lived with mothers. The results of this study prove that children who use gadgets should not get out of the supervision that is supported, but most are mothers who lend gadgets when playing gadgets. Successfully demonstrated by mothers is invisible or not strong because mothers are busy working outside the home so the time is available for children, so the absence of mothers is replaced by gadgets, aside from monitoring gadgets, such as children learning to find out, looking for animal*



names, memorize short letters, and look for geometric shapes either through youtube videos or by playing games. The supervision that mothers apply to early childhood can lead to the closeness of children to mothers so that communication between mother and child emerges. From various supervision models that make habituation by children, mothers give freedom to children in using gadgets.

Keywords: supervision, children, addicted to gadgets

PENDAHULAN

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini berkembang semakin pesat. Berbagai penemuan telah mempermudah ruang gerak manusia setiap harinya. Hal ini berpengaruh pada setiap aspek dalam kehidupan manusia, termasuk dalam hal pengasuhan. Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *smartphone*. *Gadget* yang awalnya hanya mampu dibeli oleh seseorang yang berpenghasilan tinggi, sekarang seseorang yang penghasilannya pas-pasan pun mampu membeli *gadget* dengan harga murah maupun dengan sistem pembayaran berkala. Saat ini pengguna *gadget* dapat menggunakan *gadgetnya* untuk menambah informasi dan sebagai media hiburan. Hal ini dikarenakan saat ini pengguna *gadget* dapat dengan mudah mengakses segala informasi dari masa lalu atau dari negara lain dengan cepat menggunakan *gadget* dan berkembangnya fitur-fitur *gadget* saat ini membuat *gadget* menjadi salah satu media hiburan yang murah bagi masyarakat karena dengan *gadget* dan aplikasi yang disediakan dalam satu perangkat seperti *youtube*, musik, kamera dan permainan dapat membuat semua orang merasa senang.

Pada masa sekarang ini anak-anakpun sudah mulai mengerti menggunakan *gadget* dan memiliki *gadget*. baik dalam pengawasan orang tua maupun telah mandiri menggunakan *gadget* sendiri. Bahkan kita sering melihat di dunia internet telah banyak sekali artikel tentang bahaya *gadget*



bagi anak-anak. Mulai dari perkembangan kognitif anak, perilaku sosial anak terhadap lingkungannya sampai dengan kecanduan. Tetapi hal ini masih banyak orang tua yang menyepelekan hal tersebut. Hanya untuk membuat anak-anaknya tenang orang tua kadang dengan mudah memberikan *gadget* pada anak.

Aplikasi *gadget* memiliki berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah oleh anak. Konten ini dapat berupa konten negatif ataupun konten positif. Kementerian Komunikasi dan Informatika menuturkan bahwa telah memerintahkan 15 penyedia layanan internet (ISP) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk memblokir gambar pornografi yang ada di mesin pencari. Pemblokiran dilakukan dengan menerapkan *safe mode* di seluruh mesin pencari ISP. Namun saat ini, gambar porno yang tampak di mesin pencari *google* masih bisa diakses oleh pengguna di Indonesia. Sebagian konten porno itu bisa tersaring jika pengguna mengaktifkan fitur *safe mode* yang disediakan *google* di bagian *setting* pada laman mesin pencariinya.

Akibat kecanduan *gadget* anak-anak menjadi orang yang pemalas bahkan untuk bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya pun menjadi malas. Padahalnya manusia hakikatnya adalah makhluk sosial. Makhluk sosial harus dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Oleh karena itu, kepada semua orang tua perlu diingatkan penting dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* untuk bisa memanfaatkan *gadget*



dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua penggunaan *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orang tua. Biasanya akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

Dampak buruk dari *gadget* dapat berimbas pada fisik maupun psikologis orang yang menggunakannya, dalam hal ini yaitu anak. Adapun dampak psikologis penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah serta berkurangnya waktu belajar karena terlalu asyik dengan *gadget*.¹ Anak-anak sangat menyukai aplikasi-aplikasi yang ada pada *gadget*, karena *gadget* memiliki banyak jenis, seperti komputer (*laptop*), *tablet*, *video game*, dan *smartphone*. Masing-masing dari jenis tersebut memiliki fungsi yang berbeda, dengan fungsi *gadget* tersebut umumnya digunakan oleh orang yang sudah dewasa atau orang yang sudah dapat memahami teknologi informasi, namun penggunaan *gadget* saat ini sudah merambah pada dunia anak-anak.² Padahal secara umum anak-anak belum dapat memahami hal baik ataupun dari penggunaan *gadget*.

Kanak-kanak awal merupakan usia yang digunakan untuk pengoptimalan berbagai potensi yang dimiliki oleh seorang anak dalam menuju masa depan yang berkualitas.³ Usia anak dini tersebut disebut juga

¹ Layyinatul Syifa. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Edocatio*, 15 August 2019, h. 2

² S Setyaningsih dkk. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*. *GAster*, 12 Januari 2021, h.193

³ Loeziana Uce. *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*, *Bunayya*, 2 Juli 2015, h. 7



sebagai masa emas. Perkembangan anak pada masa ini terdiri atas: motorik atas, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa. Jika anak usia dini mengalami keterlambatan tumbuh-kembang dari 5 perkembangan tersebut dapat dikatakan sebagai suatu kondisi yang harus segera ditangani.⁴ Namun banyak orang tua yang kurang mengetahui masa emas ini pada anaknya, sehingga tidak sedikit orang tua yang kurang menggali potensi yang ada pada anak di usia emasnya. Salah satu bentuk ketidakpedulian orang tua terhadap masa emas tersebut ditandai dengan pemberian *gadget* kepada anak usia dini tanpa dampingan orang tua sehingga anak tidak dapat mencapai tugas-tugas perkembangan dengan maksimal.

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan menjadi suatu kebiasaan buruk yang berakibat buruk juga pada anak tersebut. Seharusnya *gadget* akan menjadi sangat bermanfaat dalam tumbuh kembang anak ketika orang tua mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* tersebut serta orang tua dapat menggunakan *gadget* tersebut dengan bijaksana sebagai alat komunikasi bagi pribadi dan sebagai media dalam mengasuh anak. Karena kebanyakan orang tua saat ini memilih memberikan sepenuhnya *gadget* pada anak.

Ibu harus memiliki kedekatan dengan anak agar terjalin hubungan baik diantaranya sehingga anak teralihkan perhatiannya dari *gadget*. Untuk meningkatkan hubungan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu:⁵ Ibu perlu memiliki kontak dan komunikasi setiap saat dengan anaknya, tanpa terkecuali; menghabiskan waktu bersama; menjadi orang tua yang

⁴ Yeni Safitri. *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016*. *Obsesi*, 3 Februari 2017, h. 148

⁵ Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*. (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2014), h. 132-137

bijaksana; menepati janji; perlakukan anak sesuai dengan umurnya; memuji anak jika telah melakukan sesuatu dengan baik; peduli terhadap anak; mendukung anak; tidak bercanda berlebihan.

Ibu dapat mengontrol dalam setiap masa pertumbuhan dan perkembangan anak-anaknya, sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Oleh sebab itu, penting peranan dan pendampingan ibu dalam pengawasan anak-anaknya terutama di era globalisasi seperti saat ini, dimana semua teknologi dan informasi sudah semakin canggih. Maka dari itu sangatlah dibutuhkan peran dan pengawasan ibu dalam setiap kegiatan dan perkembangan anaknya.

Menurut John W. Santrock menjelaskan: “Peran ibu dalam masa anak adalah sebagai managerial terutama penting dalam perkembangan sosioemosional anak. Sebagai manajer, orang tua boleh mengatur kesempatan anak untuk melakukan kontak sosial dengan teman sebaya, teman dan orang dewasa. Selain itu, aspek penting lainnya dari peran manajerial adalah pemantauan efektif atas anak. Pemantauan meliputi mengawasi pilihan anak tentang tempat sosial, aktivitas, dan teman.”⁶

Oleh karena, itu peran ibu 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 ibu harus dapat mengajak diskusi dalam arti adanya tanyajawab mengenai isi dari semua *gadget* yang di miliki anak-anaknya. Ini artinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Selama waktu itu anak

⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 164

dapat meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Orang tua memberikan *gadget* kepada anak dikarenakan beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar mampu melakukan pekerjaan rumah tangga dan bersantai. Terkait uraian diatas, peneliti melakukan survei awal terhadap 7 orang ibu untuk memahami fenomena tersebut. Seluruh informan dalam survei awal ini mengatakan bahwa ibu selalu mengawasi ketika anak bermain *gadget* sedangkan ibu melakukan pekerjaan yang lain dan membiarkan anak bermain *gadget* sendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk memahami pengawasan ibu pada anak usia 5-6 tahun yang mengalami kecanduan *gadget*.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam memilih informan dalam penelitian ini adalah *qualitative snowball sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan *behavioral checklist*. Sedangkan keabsahan dalam penelitian ini menggunakan *member check* yaitu proses pengecekan data yang telah diperoleh peneliti kepada informan pemberi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget memasuki kehidupan manusia dengan tujuan mempermudah masyarakat. Namun ketergantungan masyarakat dengan *gadget*



menimbulkan pro dan kontra. Ada yang mengatakan itu adalah hal yang bagus, ada pulang yang mengatakan *gadget* tersebut menimbulkan dampak negative. Seperti contohnya saja cara bermain anak. Jika dulu mereka lebih banyak bermain diluar sekarang anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadgetnya* daripada bermain dengan temannya. Anak-anak yang besar pada tahun 1990-antahu betul bagaimana asyiknya bermain diluar rumah. Dahulu orang tua akan memarahi anaknya karena susah diajak pulang. Sementara sekarang anak-nak justru susah disuruh keluar rumah untuk bermain anak-anak lebih suka berdiam diri di kamar sambil memengam *gadgetnya*.

Hidup dizaman sekarang ada orang tua mengeluh anaknya kecanduan *gadget*. Baik itu *smartphone* maupun *tablet*, padahal kecanduan akut terhadap *gadget* pada anak-anak dapat merusak kesehatannya, baik fisik maupun mental serta patologi sosial. Ibu memiliki kewajiban untuk mengontrol dan berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat serta membetasi waktu untuk bermain *gadget*.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keenam ibu juga mengawasi kegiatan anak saat menggunakan *gadget*. Keenam ibu juga mengatakan mengajak anak berkomunikasi antara lain dengan menanyakan kepada anak tentang video yang ditonton atau game yang sedang dimainkan, seperti bertanya tentang aktivitas yang sedang terjadi didalam video. Sesekali sebagian besar ibu juga memberikan pujian kepada anak saat anak dapat menjawab pertanyaan ibu terkait video yang sedang ditonton. Hasil observasi juga menunjukkan keempat ibu sama sekali tidak turut terlibat saat anak



bermain *gadget* dan cenderung meninggalkan anak sendiri, seperti ibu meninggalkan untuk menyelesaikan pekerjaan yang lain.

Para ibu setiap hari selalu menghabiskan waktu bersama dengan anak, dimulai dari sebelum anak berangkat sekolah sampai anak menjelang tidur malam, sehingga membuat anak menjadi lebih dekat dengan ibu dan lebih banyak berinteraksi dengan ibu. Sebagaimana pendapat Werdiningsih dan Astarani bahwa ibu berperan sebagai pendidik pertama dan utama dalam keluarga sehingga ibu harus menyadari untuk mengasuh anak secara baik dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Peran ibu dalam perkembangan sangat penting, dengan keterampilan ibu yang baik maka diharapkan pemantauan anak dapat dilakukan dengan baik. Ibu adalah orang pertama yang mengajak anak untuk berkomunikasi, sehingga anak mengerti bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain menggunakan bahasa.⁷

Terdapat tiga informan yang menyatakan selalu memberikan kasih sayang pada anak, seperti ibu selalu memberikan dukungan dengan apa yang anak sukai, memberikan pelukan, menggendong, menidurkan anak, dan selalu mengajarkan anak untuk minta maaf jika anak melakukan suatu kesalahan. Selaras dengan hasil observasi yang menyatakan bahwa ibu memberikan pujian kepada anak saat anak dapat menjawab pertanyaan ibu terkait video yang sedang ditonton anak. Senada dengan pendapat Haratati bahwa salah satu keterlibatan seorang ibu yaitu interaksi yang positif seperti memberi pujian kepada anak, serta memeluk dan mencium anak sehingga dapat menumbuhkan perasaan positif yang penting bagi perkembangan psikologis anak.⁸

⁷ Ayu Thabita Agustus Werdiningsih, Astarani Kusuma, *Konseling Keluarga*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 82-98.

⁸ Harati, *Konseling Keluarga*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), h. 56



Peran ibu dalam keterlibatan anak usia dini saat menggunakan *gadget* dapat dilihat melalui pengetahuan atau wawasan ibu tentang kecanduan *gadget*. Peneliti menemukan dari hasil interviu bahwa keenam informan memahami tentang kecanduan dari *gadget* yaitu anak yang sering bermain *gadget* dan tidak mau untuk melepas. Selaras dengan pendapat dari Wulandari setiap individu yang memiliki kontrol diri yang rendah berpotensi mengalami kecanduan dikarenakan setiap individu tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilakunya.⁹

Ketiga informan memiliki pengetahuan mengenai dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak seperti ketika anak terlalu lama bermain *gadget* dapat mengganggu kesehatan mata anak. Senada dengan pendapat Rozalia salah satu pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yaitu menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi sinar biru yang terdapat pada *gadget* dapat merusak kesehatan mata anak.¹⁰

Dua informan juga mengatakan bahwa pengaruh negatif *gadget* juga dapat membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang peduli dengan lingkungan sosialnya. Selaras menurut Ebi anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *gadget* sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Hal tersebut membuat anak malas untuk melakukan aktivitas fisik yang akan berdampak buruk pada kesehatannya, dan juga dapat merusak kesehatan otak anak.¹¹ Peneliti juga menemukan hasil observasi yang menjelaskan bahwa anak malas

⁹Rupita Wulandari. *Psikologi Abnormal*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 78.

¹⁰Maya Ferdiana Rozalia, *Hubungan intensitas pemanfaatan Gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 2017

¹¹ Shantika Ebi. *Golden Age Parenting*, (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2010), h. 32



untuk melakukan suatu aktivitas, seperti malas untuk disuruh makan dan malas untuk belajar

Kedua informan mengetahui dampak positif dari *gadget* seperti memberikan pembelajaran dengan perkembangan modern bagi anak dan membuat anak dapat mengikuti perkembangan zaman. Selaras dengan pendapat Marsal dan Hidyati motif pemberian *gadget* pada anak dilatar belakangi oleh berbagai kepentingan orang tua, salah satunya untuk memenuhi tuntutan perkembangan teknologi yang semakin canggih, memenuhi permintaan akan, dan demi mempermudah dalam mengasuh anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tua.¹²

Salah satu tujuan keenam informan memberikan *gadget* adalah agar anak tidak rewel, namun karena informan selalu memberikan *gadget* saat anak rewel maka mayoritas anak justru cenderung menjadi semakin rewel. Anak-anak menjadikan *gadget* syarat melakukan sesuatu hal serta saat anak meminta, lalu ketika tidak diberikan *gadget* anak akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak. Selain itu, saat informan ingin meminta *gadget* anak, akan membuat anak langsung memunculkan ekspresi marah. Hal tersebut selaras dengan pendapat Santy dan Irtanti bahwa pengasuhan permisif yang digunakan orang tua dalam menghadapi anak temper tantrum cenderung membuat anak menjadi manja dan terbiasa mendapatkan apa yang diinginkannya. Apabila anak tidak mendapatkan

¹² Arif Marsal, & Fitri Hidayati. Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 2017, h. 78-84.



apapun yang diinginkannya, maka anak akan memberontak dan meledakkan emosinya (*temper tantrum*) untuk mendapatkan apa yang diinginkannya.¹³

Ketiga informan melakukan usaha untuk mengurasi resiko penggunaan *gadget* pada anak dengan mematikan data internet atau menghidupkan mode pesawat dan memilih paket internet yang hanya dapat digunakan untuk chattingan saja. Satu informan mengatakan bahwa untuk mengalihkan perhatiannya dengan mengajak anak untuk jalan-jalan, membelikan mainan baru atau buku baru serta menggunakan *parental guide* sehingga informan mampu mengawasi kegiatan anak selama menggunakan *gadget*. Senada dengan pendapat Wulandari salah satu cara memberikan perlindungan kepada anak dari pengaruh negatif *gadget* ialah dalam bentuk keterlibatan orang tua untuk melakukan pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak.¹⁴

PENUTUP

Kesimpulan

Anak yang mengalami kecanduan *gadget* tidak terlepas dari pengawasan dari orang tua, terutama keterlibatan ibu. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan ibu memang tidak tampak atau kurang kuat karena ibu sibuk bekerja di luar rumah sehingga waktu yang tersedia untuk anak menjadi berkurang, sehingga ketiadaan ibu digantikan oleh *gadget* dengan terkesampingkan pengawasannya oleh pengaruh *gadget*, seperti anak belajar mengenal warna, mengenal nama-nama hewan, menghafal surat

¹³ Wesiana Heris Santy & Titi Alifina Irtanti. *Pola Asuh Orangtua Mempengaruhi Temper Tantrum Pada Anak Usia 2-4 Tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading Jatirejo, Mojokerto* 2017. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, h. 73-75.

¹⁴ Rupita Wulandari. *Psikologi Abnormal*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 80.



pendek, dan mengenal bentukbentuk geometri baik melalui video youtube maupun dengan bermain *game*. Seharusnya pengawasan yang ibu terapkan pada kanak-kanak awal dapat menimbulkan kedekatan anak dengan ibu. Selain itu, ibu memiliki cara melakukan antisipasi terhadap resiko penggunaan *gadget* pada anak. Cara yang dilakukan ibu dalam mengantisipasi resiko penggunaan *gadget* pada anak berupa membatasi durasi waktu anak dalam bermain *gadget* yaitu maksimal 15 menit hingga 1 jam, melakukan pengawasan dan memastikan anak menggunakan *gadget* untuk mengakses informasi-informasi yang positif, memberikan pemahaman pada anak tentang hal-hal apa saja yang boleh diakses.

Sebagian besar ibu mengetahui tentang kecanduan *gadget* dapat bermanfaat untuk mengatasi resiko dari kecanduan *gadget* hal tersebut dapat menumbuhkan kesadaran yang lebih tinggi pentingnya keterlibatan ibu saat anak bermain *gadget*. Dalam hal ini peneliti menemukan pengaruh negatif yaitu perilaku temper tantrum pada anak saat tidak diberikan *gadget* oleh ibu maupun saat *gadget* diambil ibu. Lalu, dampak perilakunya yang menyebabkan anak terlalu fokus dengan *gadget* sehingga berkurangnya interaksi maupun menurunnya prestasi anak.

Model pengawasan yang terlibat banyak yang melakukan pembiasaan oleh anak dengan cara ibu memberikan kebebasan anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga kegiatan anak cenderung tanpa batasan waktu. Dan peneliti menemukan alasan ibu selalu memberikan *gadget* untuk menenangkan anak saat tantrum maupun rewel, hal tersebut membuat anak menjadi semakin tantrum saat anak tidak diberikan *gadget*. Dalam keseharian ibu dengan anak selalu menghabiskan waktu bersama dengan anak setiap hari dimulai dari pagi hari sampai malam hari menjelang anak akan tidur

malam namun ada beberapa waktu yang mengharuskan ibu untuk meninggalkan anak untuk menyelesaikan pekerjaannya.

Saran

Anak membutuhkan keterlibatan ibu dalam mengarahkan kehidupan anak sesuai dengan harapan. Dalam hal ini, ibu sibuk bekerja di rumah diharapkan dapat meluangkan waktu maksimal selama 1 jam untuk turut terlibat ibu dan anak menaruh *gadget* sehingga tidak ada kegiatan mengoperasikan *gadget* cara mengalihkan perhatian anak seperti bercerita aktivitas yang dilakukan anak apa saja, bermain benda lain yang menjadi kesukaan anak, dan menemani anak saat setiap melakukan kegiatan. Keenam informan memahami tentang kecanduan *gadget* dapat memberikan pengaruh yang negatif pada anak, namun para ibu belum memberikan kegiatan lain yang dapat dilakukan anak untuk mengurangi bermain *gadget*, ibu hanya mengambil *gadget* saat anak melebihi waktu saja tanpa memberikan pengalihan barang yang lain dan membiarkan anak menangis dan marah. Hal tersebut merupakan cara yang kurang efektif dalam mengatasi resiko kecanduan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Marsal, & Fitri Hidayati. *Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau*. Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 2017
- Ayu Thabita Agustus Werdiningsih, Astarani Kusuma, *Konseling Keluarga*, Jakarta: Rineka Cipta, 2016
- Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Alex Media Komputindo, 2014

Harati, *Konseling Keluarga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019

John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2017

Layyinatus Syifa. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Edocatio*, 15 August 2019

Loeziana Uce. *The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak, Bunayya*, 2 Juli 2015

Maya Ferdiana Rozalia, *Hubungan intensitas pemanfaatan Gawai dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 2017

Rupita Wulandari. *Psikologi Abnormal*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013
S Setyaningsih dkk. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas*. *GASTER*, 12 Januari 2021

Shantika Ebi. *Golden Age Parenting*, Yogyakarta: Psikologi Corner, 2010

Wesiana Heris Santy & Titi Alifina Irtanti. *Pola Asuh Orangtua Mempengaruhi Temper Tantrum Pada Anak Usia 2-4 Tahun di PAUD Darun Najah Desa Gading Jatirejo, Mojokerto* 2017. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, h. 73-75.

Yeni Safitri. *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016*. *Obsesi*, 3 Februari 2017
