



MANAJEMEN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

(Studi Kasus di RA Miftahul 'Ulum Kedawong Jombang)

Luluk Firdausiyah (Dosen Manajemen Pendidikan Islam)

Sekolah Tinggi Agama Islam Sabilul Muttaqin Mojokerto

firdausluluk70@gmail.com

Abstrak

Pendidikan merupakan investasi terbaik dalam mendidik anak. Baik buruknya anak terletak pendidikan itu sendiri. Di era digital seperti sekarang ini banyak di resahkan oleh para orang tua dalam memperbolehkan pemakaian gadget terhadap anaknya. Seiring dengan berjalan waktu mau tidak mau, boleh atau tidak, pasti membutuhkan gadget terlebih lagi orang dewasa menggunakan gadget, Pasti dengan sendirinya anak akan ikut menggunakan gedget. Untuk itu diperlukan peran orang tua dalam memajemen penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan pendekatan fenomena. Pengumpulan data penetian ini melalui wawancara dan penyebaran angket kepada wali murid sebanyak 32 tentang kondisi anaknya dan bagaimana manajemen menggunakan gadget. Hasil yang diperoleh bahwa 86,7% anak usia dini menggunakan gadget. Untuk itulah para orang tua perlu adanya manajemen dalam penggunaan gadget cara yang paling efektif yaitu dengan tidak menggunakan gadget di depan anak, adanya peraturan pemakain gadget, hanya waktu liburan, memberikan *reward* dan *punishment*, memberikan pengalihan bermain gadget dengan permainan yang di sukai anak.

Kata kunci: Pendidikan Anak, Gadget, Gadget pada Anak.

Abstract

Education is the investment in educating children.the good or bad children lies in education is it self. In this digital era, many parents are worried about allowing the use of gadgets for their children. As time goes by like it or not, you will definitely need gadgets, especially adults using gadgets. Of course, children will automatically use gadgets. For this reason, the role of parens is needed in managing the use of gedgets in children. This research includes

quantitative research with a phenomenon approach. This research data collection was done through interview and distributing questionnaires to parents about their children's condition and how to manage gadget use. The result obtained that 86,7 % of early childhood use gadgets. For this reason, parents need management in the use of gadgets in the most effective way, namely by not using gadgets in front of their children.

Keywords: Education, management, gadget management.

PENDAHULUAN

Anak merupakan amanah titipan Allah SWT yang harus dijaga sebaik mungkin dengan cara mendidik, merawat, menyayangi dan memberikan tauladan yang baik sehingga di akhirat nanti kita bisa mempertanggung jawabkan titipan tersebut. Sesuai dengan ayat Al-Qur'an yang artinya "*Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan*" (Al-Qur'an dan Terjemahannya, 2009)

Anak merupakan asset yang sangat berharga bagi kedua orang tuannya. Anak adalah asset kehidupan sehingga para orang tua tidak segan untuk mengusahakan segala daya upaya untuk keberhasilan perkembangan fisik dan mental anak. Pendidikan merupakan investasi terbaik dalam mendidik anak.

Di era digital seperti sekarang ini banyak di resahkan oleh para orang tua dalam memperbolehkan pemakaian gadget terhadap anaknya. Sebenarnya lebih banyak manfaat atau mudhorotnya penggunaan gadget pada anak. Ketika anak sedang ada tugas di sekolah yang mengharuskan anak untuk mencari informasi di gadget maka dalam hal ini jelas terdapat manfaatnya, akan tetapi gadget juga dapat merusak perkembangan anak baik dari segi kesehatan fisik dan mental.

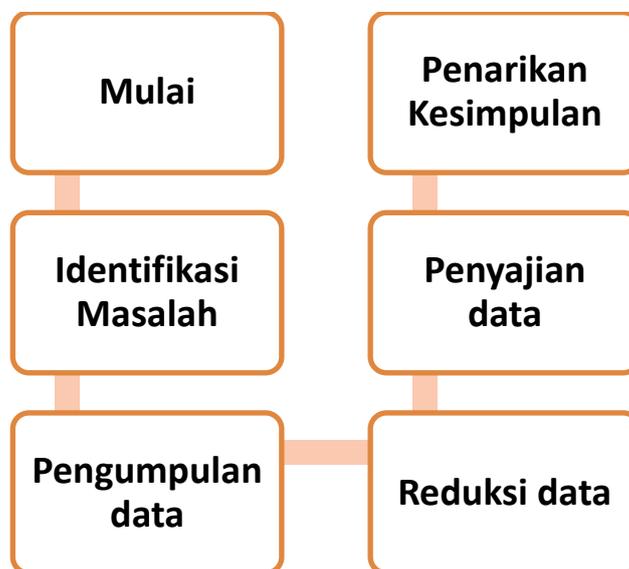
Peran utama orang tua dalam pemakain gadget pada anak perlu adanya pengawasan yang ketat karena masa anak-anak adalah masa yang penting, masa emas (golden age) dalam membentuk karakter. Berhasil tidaknya pendidikan remaja dan dewasa tergantung dari pendidikan usia anak-anak.

Untuk itulah para orang tua perlu adanya manajemen untuk mengatur penggunaan gadget pada anak sesuai dengan kondisi anak dan orang tua.

METODE PENELITIAN

Materi penelitian ini adalah manajemen gadget pada anak, penelitian ini disebut dengan penelitian kuantitatif fenomenologi, pendekatan fenomenologi diartikan sebagai sebuah studi yang berupaya untuk menganalisis secara deskriptif dan introspektif tentang segala kesadaran bentuk manusia dan pengalamannya baik dalam aspek inderawi, konseptual, moral, estetis, dan religious (Helaluddin 2018). Studi ini bertujuan untuk memahami dan menggambarkan sebuah fenomena spesifik yang mendalam dan diperolehnya dari pengalaman hidup pada suatu fenomena (Yuksel dan Yidirim: 2015). Gadget pada masa sekarang sulit dipisahkan bagi orang dewasa begitujuga anak, oleh karena itu perlu adanya manajemen dalam pemberian pengenalan gadget sampai sejauh mana penamakainya. Penelitian ini dilaksanakan di RA Miftahul 'Ulum Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang, Teknik pengumpulan data penelitian dengan angket sebanyak 32 wali murid dengan menggunakan google form, dokumentasi dan wawancara kepada wali murid. Berikut alur penelitian:

Gambar I
Alur Penelitian



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pendidikan Anak

Secara umum pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan semangat religius, pengendalian diri kepribadian dan cerdas emosional, budi pekerti serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan yang lebih baik. Melalui pendidikan dapat mewujudkan karakter melalui berbagai jenis kegiatan misalnya penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai religius, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral dan lain sebagainya (Kristiawan, M.Safitri D, Lestari R, 2017)

Tujuan pendidikan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3, yakni mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab

Dan untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional ini, maka semua pihak harus bisa memahami terlebih dahulu makna pendidikan Nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 sebagai dasar untuk untuk berpijak, yakni usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat diterima di masyarakat bangsa dan Negara dengan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.

Pendidikan anak dalam keluarga mencakup seluruh aspek dan melibatkan semua anggota keluarga, mulai dari bapak, ibu dan anak-anak. Namun yang lebih penting adalah pendidikan itu wajib diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya. Anak bukanlah sekedar yang terlahir dari tulang sulbi, atau anak cucu keturunan saja, namun termasuk juga anak seluruh orang muslim dimana pun berada, yang kesemuanya adalah termasuk generasi umat yang menjadi tempat bertumpu harapan kita, untuk dapat mengembalikan kesatuan umat seutuhnya (Al-Halwani, Melahirkan Anak Sholeh, 2001)

Mendidik anak, selain untuk kesuksesan sebuah keluarga, juga sebagai sumbangsih terhadap peradapan dan sarana membentuk *khoiru umma*, umat terbaik. Umat terbaik tercipta dari didikan orang tua.

Lima pilar yang harus dididikan pada anak yaitu:

1. Akhlak Anak

Akhlak adalah sikap atau perilaku yang timbul dari hasil perpaduan antara hati nurani, pikiran, perasaan, bawaan dan kebiasaan yang menyatu dan membentuk suatu tindakan akhlak yang dihayati dalam keseharian. Dari sinilah timbul kecondongan membentuk akhlak yang baik dan akhlak yang buruk.

Menurut Darajat (1994:10) pendidikan akhlak tertunpu pada aspek fitrah yang terdapat dalam diri manusiyaitu aspek wahyu (agama), kemauan, dan tekad. Untuk itu pendidikan akhlak dilakukan dengan cara:

- a. Menumbuhkembangkan dorongan dari dalam diri anak berupa iman dan taqwa. Untuk itu perlu adanya pendidikan agama.
- b. Meningkatkan pengetahuan anak tentang akhlak Al-Qur'an lewat ilmu pengetahuan, pengalaman, dan latihan agar anak dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.
- c. Melakukan pembiasaan yang baik sehingga perbuatan baik menjadi suatu keharusan moral dan perbuatan terpuji yang tumbuh dan berkembang secara wajar dalam diri anak.

Dalam ajaran Islam pendidikan akhlak tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan keimanan. Iman merupakan pengakuan hati dan akhlak adalah pantulan iman pada prilaku, ucapan, dan sikap. Pendidikan akhlak dalam keluarga dilaksanakan dengan contoh teladan dari orang tua. Perilaku sopan santun orang tua dalam berhubungan dan pergaulan antara bapak dan ibu, perlakuan orang tua terhadap anak-anaknya dan perlakuan orang tua terhadap orang lain.

Jadi orang tua harus menyadari bahwa peran dan pengaruhnya terhadap anak sangat penting. Hal ini jika merusakkan pada anak maka akan mempengaruhi juga terhadap keturunan anak tersebut. Dan jika seorang pendidik maka akan mempengaruhi terhadap anak didiknya.

2. Kecerdasan Spiritual Anak

Spiritualitas berasal dari kata spirit. Dalam bahasa latin disebut spiritus yang artinya roh, jiwa, sukma, kesadaran diri, wujud tak berbadan, nafas hidup, nyawa hidup. Menurut C.P Chaplin (1975) definisi kecerdasan adalah kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif.

Kecerdasan spiritual merupakan pondasi dasar seseorang dalam kehidupan karena kecerdasan spiritual lebih kearah perkembangan diri pribadi secara keseluruhan. Kecerdasan emosional lebih penting daripada kecerdasan intelektual untuk kesuksesan bisnis dan sosialnya.

Manusia memiliki kecerdasan spiritual paham tentang eksistensi dirinya sebagai makhluk yang senantiasa mengabdikan beribadah kepada Allah sebagaimana dalam Qur'an surat Adz-Dariyah ayat 56 yang artinya “ *dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku*”.

Manusia memiliki kecerdasan spiritual akan berusaha mencari jati dirinya dalam rangka mengenal tuhan, dan akan berusaha mengubah dirinya menjadi baik, lebih baik dan sangat baik.

Riyadhoh merupakan cara yang tepat agar anak memiliki kecerdasan spiritual. Berikut cara meriyadhohi orang tua kepada anak

- a. Membantu anak merumuskan tujuan hidupnya, baik jangka panjang atau jangka pendek.
- b. Orang tua hendaknya sering menceritakan kisah-kisah yang mengandung keteladanan.
- c. Mengajak anak berdiskusi tentang persoalan dari sudut pandangan rohaniyah.
- d. Sering melibatkan anak dalam ritual keagamaan.
- e. Mengajak anak dalam kegiatan-kegiatan sosial yang dapat menumbuhkan sikap simpati dan empati.

Tanda-tanda kecerdasan spiritual anak

- a. Bersikap fleksibel
- b. Tingkat kesadaran tinggi
- c. Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan
- d. Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan rasa sakit
- e. Kualitas hidup yang diilhami oleh visi dan nilai-nilai
- f. Keengganan untuk mengalami kerugian yang tidak perlu
- g. Kemampuan untuk melihat keterkaitan dalam berbagai hal
- h. Memiliki kecenderungan untuk bertanya "mengapa dan bagaimana jika" sehingga mencari jawaban yang mendasar
- i. Memiliki kemampuan untuk bekerja mandiri.

Kecerdasan spiritual diharapkan seorang anak akan mampu untuk selalu membuka diri terhadap setiap permasalahan dan akan menjadi tegar sehingga dapat memecahkan masalahnya dengan mandiri.

3. Karakter Anak

Islam menganjurkan orang tua untuk mendidik anaknya semaksimal mungkin dengan tujuan menggali semua potensi yang dimiliki anak. Orang tua harus mengupayakan segalanya untuk anak agar kelak menjadi generasi unggul yang berkualitas, cerdas, bermartabat dan bermanfaat untuk sesama.

Menurut Megawangi (2003) kualitas karakter meliputi 9 pilar yaitu

- a. Cinta Tuhan dengan segenap Ciptaan-Nya
- b. Tanggung jawab, disiplin, dan mandiri

- c. Jujur, amanah dan arif
- d. Hormat dan santun
- e. Dermawan, suka menolong dan gotong royong
- f. Percaya diri, kreatif dan pekerja keras
- g. Kepemimpinan dan adil
- h. Baik dan rendah hati
- i. Toleransi, cinta damai dan kesatuan

Orang yang memiliki karakter baik adalah orang yang memiliki 9 pilar diatas. Karakter seseorang tidak berkembang dengan sendirinya. Perkembangan karakter pada setiap individu banyak dipengaruhi oleh faktor bawaan dan faktor lingkungan. Faktor bawaan ini yang paling dominan untuk itulah orang tua terutama ibu dalam memberikan kasih sayang dan perhatian kemudian menstimulasi fisik dan mental anak sehingga membentuk karakter anak.

4. Mental Anak

Menurut langgunung (1996:370) caya yang dapat digunakan untuk mengembang mental anak adalah memberi segala peluang untuk menyatakan diri, keinginan, pikiran dan gagasan mereka dengan sopan dan hormatsekaligus menolong mereka agar berhasil dalam pelajarannya dan menunaikan tugas yang diberikan kepadanya.

Pendidikan mental anak diarahkan untuk memina sikap yang terbuka, mandiri dan suka menolong, dapat mengendalikan amanah.

Adapun langkah-langkah dalam upaya mental anak adalah

- a. Anak harus diberi kesempatan dan diajari cara untuk mencapai kebutuhan jiwanya agar mereka merasa tenang dan mendapat perhatian serta penghargaan
- b. Berikan peluang untuk menyatakan diri, keinginan, pikiran dan pendapatnya secara sopan dan santun
- c. Ajarkan berbagai jenis ilmu yang dapat merangsang pikirannya.

5. Bakat Anak

Bakat adalah kemampuan yang melekat dalam diri anak yang bawaan sejak lahir. Ada beberapa tipe kecerdasan anak

- a. Kecerdasan Linguistik yaitu kecerdasan berkaitan dengan kemampuan nak dalam berbahasa baik dalam bentuk tulisan maupun berbicara. Kecerdasan ini bisa dilihat dari anak suka membaca, menulis dan mendengarkan cerita.

- b. Kecerdasan Logika dan Matematis yaitu kecerdasan anak tertarik dengan anagka-angka dan hal-hal yang berbau sains maupun logikakecerdasan ini bisa dilihat anak suka mainpuzzle, balok, dan angka
- c. Kecerdasan Intrapersonal yaitu kecerdasan ini cenderung anak suka menyendiri namun bisa mengatur emosi yang baik. Contohnya suka main sendiri, boneka atau manian untuk peraga
- d. Kecerdasan Interpersonal yaitu kecerdasan anak yang suka main dengan orang banyak. Sehingga anak memiliki sifat empati dan simpati. Permainan yang biasa dilakukan kecerdasan ini yaitu main teater, drama
- e. Kecerdasan Musikal yaitu kecerdasan anak yang suka bernyanyi, suka menggoyangkan badan berjoget ketika mendengar music
- f. Kecerdasan Spasial yaitu kecerdasan yang biasa dilihat anak suka mencoret-coret kertas, menggambar dan suka berimajinasi. Mainan penunjangnya berupa kuat, cat air, buku gambar
- g. Kecerdasan Kinetik yaitu kecerdasan sangat anktif terhadap olahraga. Permainan penunjangnya seperti lompat tali, lari
- h. Kecerdasan Naturalis yaitu kecerdasan anak sangat suka bermain di alam. Permainan penunjangnya memelihara binatang peliharaan. Berkunjung ke kebun binatang.

Tahapan Pendidikan Anak

Empat tahapan dalam mendidik anak menurut sunnah Rasulullah SAW sebagai berikut:

a. Umur 0-6 tahun

Pada tahap ini, Rasulullah SAW menganjurkan untuk memanjakan, mengasihi dan menyayangi anak dengan kasih sayang tanpa terbatas, dengan bersikap adil terhadap setiap anak. Tidak boleh dipukuljika mereka melakukan kesalahan walaupun atas dasar untuk mendidik, sehingga anak akan lebih dekat dengan orang tua.

b. Umur 7-14 tahun

Pada tahap ini, orang tua harus menanamkan nilai disiplin dan tanggung jawab kepada anak. Menurut hadits Abu Daud, *“Perintahlah anak-anak kamu supaya mendirikan shalat ketika berusia tujuh tahun dan pukullah mereka karena meninggalkan shalat ketika berumur sepuluh tahun dan asingkanlah tempat tidur diantara mereka (lelaki dan perempuan).”* Pukulan bukanlah untuk menyiksa, hanya sekadar untuk mengingatkan anak, sehingga anak akan lebih bertanggung jawab terhadap setiap perintah. Ini adalah waktu yang tepat bagi orang tua untuk membangun kepribadian dan akhlak anak sesuai syari’at Islam.

c. Umur 15- 21 tahun

Pada tahap ini, orangtua sebaiknya mendekati anak dengan berteman, sering berkomunikasi dengan anak tentang sesuatu yang sedang dihadapi, menjadi pendengar yang setia, sehingga anak tidak akan terpengaruh keluar rumah untuk mencari kesenangan lain karena kebahagiaan dan kesenangan sudah ada di rumah bersama keluarga.

d. Umur 21 tahun ke atas

Pada tahap ini, orang tua memberikan kepercayaan penuh kepada anak dengan memberi kebebasan dalam membuat keputusannya sendiri. Orang tua hanya perlu memantau, menasehati dengan selalu berdo'a agar setiap tindakan anak adalah benar.

Definisi Gadget

Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* baik laptop, ipad, *tablet* atau *smartphone* adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (wikipedia, 2017). *Gadget* berguna dalam banyak hal seperti; mengurus tiket, hotel, email, jadwal kuliah, berkomunikasi, melihat film, mencari alamat (peta), memesan makanan, membeli barang, memonitor keadaan rumah ataupun perusahaan, mencari informasi dan berbagai keperluan lainnya.

Menurut Noegroho dan Agoeng (Noegroho, 2010) kita ini hidup selalu membutuhkan teknologi, untuk mempermudah kehidupan ini. Datangnya teknologi komunikasi baru, ditandai dengan meningkatnya jumlah gadget yang berbasis teknologi elektronika, sehingga komunikasi menjadi mudah dan murah serta yang lebih penting adalah bagaimana media baru tersebut berfungsi dan terjadi pertukaran informasi dan mempengaruhi perilaku sosial masyarakat.

Managemen Penggunaan Gadget Sesuai Usia Anak

Menurut survei yang diselenggarakan oleh google rata-rata orang Indonesia menghabiskan waktunya berjam-jam di depan gadget seperti *game online*, youtube, facebook, *whatsapp*, twitter dsb. Penggunaan gadget Di Indonesia, pada di tahun 2012 hanya 27 % anak di usia balita yang menggunakan *gadget*, di tahun 2014, jumlahnya meningkat hingga 73 %. Dan 29 % di antaranya, sudah memiliki *tablet* pribadi pemberian orang tua.

Pengaruh gadget pada perkembangan motorik anak memang luar biasa, hal ini terlihat anak yang ketika anak kurang focus ketika di kelas. Kurang aktif bermain. Hal inilah para orang tua perlu adanya membatasi penggunaan gadget sesuai dengan usianya. Sebab paparan cahaya layar gadget.

1. Anak dibawah umur 18 bulan sama sekali tidak diperkenankan menggunakan gadget, kecuali untuk aplikasi video *Chatting* dengan pengawasan orang tua
2. Anak umur 2-5 tahun batasi *Screen time* maksimal 1 jam perhari orang tua harus menemani dan membimbing
3. Anak umur diatas 6 tahun harus berikan batasan waktu yang tegas dalam menggunakan media digital diluar waktu sekolah, mengerjakan tanggung jawab di rumah dan tidur malam
4. Waktu makan dan berkendara
5. Ajarkan anak untuk bersosialisasi secara bijaksana dan menghargai orang lain baik dalam daring *online* maupun luring *offline*.

Dampak Gadget Bagi Anak

Pertama, Masa Bermain di Dunia Nyata Menjadi Berkurang. Apabila anak Anda sudah terlalu asyik dengan *gadget* maka anak akan enggan lagi untuk bermain main di dunia nyata. Bermain di gadget, lebih nyaman dan aman, tidak akan diledak, dihina teman, membuat anak-anak dengan mudah lari dari kenyataan. Bermain di dunia nyata memang bisa saja mengalami hal tersebut, namun memunculkan reaksi penyesuaian, kemampuan membangun relasi, yang akhirnya mendewasakan kepribadian anak. Padahal bermain di dunia nyata, baik di alam terbuka atau bersama teman-teman, memiliki potensi yang lebih baik dalam membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak apabila dibandingkan dengan menyendiri bermain *gadget*.

Kedua, Cenderung Menjadi Pemalas. Pemakaian *gadget* membentuk kebiasaan yang cenderung hanya mengandalkan menyimak (apalagi sambil duduk atau tidur-tiduran) tanpa ada tindakan fisik secara nyata dapat memicu terjadinya sifat malas dalam diri anak. Awalnya malas bergerak, lama-lama menjadi malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman, malas bermain di udara terbuka dan sebagainya.

Sehingga setiap anak yang sudah kecanduan akan *gadget* pasti tidak menyukai permainan yang banyak menggunakan fisik dalam bermain. Padahal melalui bermainlah anak-anak bertumbuh kemampuan berbahasa, berkomunikasi dan terlebih lagi kecerdasan atau kemampuan emosi – sosialnya.

Ketiga, Komunikasi dengan Orang Tua Semakin Jauh. Kurangnya komunikasi antara anak dan orang tua menyebabkan hubungan antara keduanya akan semakin renggang sehingga dapat memicu terbentuknya keluarga yang tidak harmonis. Padahal menurut Gunarsa,

pengaruh orangtua terhadap kehidupan psikis anak pada tahun-tahun pertama setelah kelahiran sangat besar dan sangat menentukan terhadap perkembangan anak selanjutnya.

Orangtua mempunyai pengaruh yang sangat besar perkembangan moral, karena anak memandang orangtua sebagai sosok model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan oleh orangtuanya, segala perilaku yang dilakukan oleh orangtua, biasanya akan ditiru oleh anak. Pola asuh orang tua menurut Singgih D Gunarsa merupakan perlakuan orang tua dalam interaksi yang meliputi orang tua menunjukkan kekuasaan dan cara orang tua memperhatikan keinginan anak. Pada dasarnya pola asuh adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, memelihara dan membesarkan anak dilingkungan keluarga. Karena itu selain pola asuh, penting juga bagaimana orang tua dan anak berinteraksi. (Singgih D Gunarso dan Ny Singgih D Gunarso and Remaja (Jakarta Pusat: Gunung Mulia. 2010) 2010)

Keempat, Menjadi Gelisah Apabila Anak Tidak Pegang *Gadget*. Suatu kebiasaan yang sudah menyatu dalam jiwa adalah sulit untuk dihilangkan, demikian halnya dengan kebiasaan selalu memegang *gadget*.

Solusi Mengatasi Anak Kecanduan Gadget

1. Menegakkan Peraturan
 - a. Menetapkan hari khusus penggunaan gadget misalnya hanya diperbolehkan pada hari Minggu
 - b. Membatasi durasi jika anak terbiasa bebas memakai gadget maka penggunaan gadget dibatasi waktu penggunaannya, jika anak sudah kecanduan terhadap gadget maka secara bertahap batasi durasinya. Misalnya sehari bisannya 3 jam, 2 jam dan 1 jam. Berakhir tanpa gadget kecuali hari Minggu itupun dengan berdurasi
 - c. Memberikan *reward* saat anak berhasil mencapai target. Bentuk penghargaan kepada anak ataskerja kerasnya tanpa gadget
 - d. Menetapkan *punishment* yang efeknya edukatif sehingga tidak menyakiti fisik dan mental anak. Ingat *Punishment* harus sesuai dengan usia anak.
2. Memberikan Pengalihan. Dunia anak adalah dunia bermain, alihkan gadget dengan permainan yang diminati anak yang dapat merangsang motorik dan sensorik anak.
3. Memberikan Tauladan. Orang tua harus menjadi contoh terhadap anaknya. Jika anak tidak diperkenankan menggunakan gadget maka orang juga demikian. Jika orang tua memerlukan gadget untuk media komunikasi dan urusan pekerjaan. Dan memberikan pemahaman kepada anak bahwa orang tua menggunakan gadget karena urusan pekerjaan dan tetap harus ada batasan agar anak tidak merasa terabaikan.

4. Berikan Perhatian Ekstra. Anak mudah bosan dengan permainan maka orang tua harus kreatif dalam menemani bermain dengan anak sehingga anak merasa aman dan damai tanpa adanya ketergantungan dengan gadget.

Hasil Penelitian

Hasil dari 32 responden dalam penyebaran angket dengan menggunakan google form yang disebarkan kepada wali murid RA Miftahul 'Ulum menyatakan bahwa 86,7% anak menggunakan gadget, 6,7% anak tidak menggunakan gadget dan 6,7 % kadang-kadang menggunakan gadget anaknya, durasi menggunakan gadget 53,3 % anak menggunakan gadget lebih dari satu jam, dan 46,7 anak menggunakan gadget kurang dari 1 jam, dalam pemakaian gadget 46,7% digunakan untuk game, 33,2 % digunakan untuk youtube dan 20,1 % digunakan untuk edukasi. Karena lebih dari 50 % anak menggunakan gadget maka, perlu adanya arahan dalam penggunaannya yaitu:

1. Tidak menggunakan gadget di depan anak cara ini paling efektif agar anak tidak menggunakan gadget
2. Mengalihkan perhatian anak dengan bermain keluar rumah
3. Membatasi penggunaan gadget dengan bermain edukasi yang bermanfaat
4. Disiplin dalam menerapkan jadwal mengerjakan tugas dan jadwal penggunaan gadget
5. Jika sangat terpaksa bermain gadget maka, pemakaian gadget pada waktu tertentu misalnya waktu libur sekolah dan dibatasi sampai 1 jam dengan pengawasan orang tua.

SIMPULAN

Anak merupakan asset terpenting dalam kehidupan, generasi masa depan ada di tangan anak. Dan keberhasilan anak tergantung terhadap pendidikan orang tua. Orang tua harus menjadi tauladan bagi anak. Di era generasi digital seperti ini anak sulit menghindari penggunaan gadget. Pengaruh gadget pada perkembangan motorik anak memang luar biasa, hal ini terlihat anak yang ketika anak kurang focus ketika di kelas. Kurang aktif bermain. Hal inilah para orang tua perlu adanya membatasi penggunaan gadget sesuai dengan usianya. Seperti adanya peraturan pemakaian, hanya waktu liburan, memberikan *reward* dan *punishment*, memberikan pengalihan bermain gadget dengan permainan yang disukai anak seperti bertanam.

Disini lah peran orang tua dalam pola asuh dan memberikan tauladan serta peran lingkungan sekitar paling mendominasi. Untuk itu orang tua harus ekstra dalam memberikan

perhatian karena Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda, dan berbeda pula cara penanganan gadget terhadap anak.

DAFTAR PUSTAKA

Bibliography

(2017, 02 19). Retrieved from wikipedia: Wikipedia, "Gadget" <http://id.wikipedia.org/wiki/Gadget>

Al-Halwani, A. F. (2001). *Melahirkan Anak Sholeh*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Al-Halwani, A. F. (2001). *Melahirkan Anak Sholeh*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Al-Qur'an dan Terjemahannya. (2009). Surabaya: Duta Ilmu.

Kristiawan, M.Safitri D, Lestari R. (2017). *Managemen Pendidikan* . Yogyakarta: Deepublish.

Noegroho, A. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

RI, D. A. (2009). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Surabaya: Duta Ilmu.

Singgih D Gunarso dan Ny Singgih D Gunarso. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.

Jakarta Pusat: Gunung Mulia.

wikipedia. (n.d.). *Gadget*. Retrieved february <http://id.wikipedia.org/wiki/gadget>, 2016