

**THE ROLE OF COMMUNITY LEADERS IN MINIMIZING GADGET USE  
IN EARLY CHILDREN  
(STUDY IN LAE PINANG VILLAGE, SINGKOHOR DISTRICT)**

**Nelva Andriani Sinaga<sup>1</sup>; Murni<sup>2</sup>**

<sup>1-2</sup>PG-PAUD STKIP An-Nur Nangroe Aceh Darussalam, Banda Aceh

Email: [nelvasinaga1998@gmail.com](mailto:nelvasinaga1998@gmail.com)<sup>1</sup>

**ABSTRACT**

*This paper discusses the problem of the bad impact of using gadgets in Early Childhood, where children who are already familiar with gadgets and even addicted will be seen not to have good socialization characteristics towards their environment. This research is entitled The Role of Community Leaders in Minimizing the Use of Gadgets in AUD (Study in Lae Pinang Village, Singkohor District). The formulation of the problem in this research is what is the role of community leaders in minimizing the use of gadgets on AUD in Lae Pinang Village, Singkohor District. The purpose of this study was to find out community leaders in minimizing the use of gadgets on AUD in Lae Pinang Village, Singkohor District. The research method used is a descriptive research type, meaning that this research is about data collected in the form of pictures and described using the author's words, for example from the results of interviews conducted between the author and informants, understanding the reality that occurs in the field. The subjects in this study consisted of 5 teachers, 1 mosque imam, 1 ustadz and 1 mukim priest. Data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The research results show that: the role of community leaders in minimizing the use of gadgets in early childhood is by supervising every community activity in the surrounding environment, maintaining good relations with parents, the role of community leaders is also related to supervising children by setting limits on playing time, and avoiding use of gadgets with high levels of addiction.*

**Keywords:** *Community Figures, Gadgets, Early Childhood*

**PERAN TOKOH MASYARAKAT DALAM MEMINIMALISIR  
PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI  
(STUDI DI DESA LAE PINANG KECAMATAN SINGKOHOR)**

**Nelva Andriani Sinaga<sup>1</sup>; Murni<sup>2</sup>**

<sup>1-2</sup>PG-PAUD STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam, Banda Aceh

Email: [nelvasinaga1998@gmail.com](mailto:nelvasinaga1998@gmail.com)<sup>1</sup>

**ABSTRAK**

Tulisan ini membahas permasalahan dampak buruknya penggunaan gadget pada Anak Usia Dini, dimana anak yang sudah mengenal *gadget* bahkan kecanduan akan terlihat tidak mempunyai sifat sosialisasi yang baik terhadap lingkungannya. Penelitian ini berjudul Peran Tokoh Masyarakat dalam Meminimalisir Penggunaan Gadget Pada AUD (Studi di Desa Lae Pinang Kecamatan Singkohor). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada AUD di Desa Lae Pinang Kecamatan Singkohor. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada AUD di Desa Lae Pinang Kecamatan Singkohor. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif artinya penelitian ini tentang data yang di kumpulkan berupa gambar dan diuraikan menggunakan kata-kata penulis, misalnya dari hasil wawancara yang dilakukan antara penulis dengan informan, memahami kenyataan yang terjadi di lapangan Adapun subyek dalam penelitian ini terdiri dari 5 guru, 1 imam masjid, 1 ustadz dan 1 imam mukim Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu dengan mengawasi setiap aktivitas masyarakat yang ada di lingkungan sekitar, menjaga hubungan baik dengan orang tua, peran tokoh masyarakat juga terkait dengan mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, dan menghindari penggunaan gadget dengan tingkat adiksi yang tinggi.

**Kata Kunci:** *Tokoh Masyarakat, Gadget, Anak Usia Dini.*

**A. PENDAHULUAN**

Peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi

sosialnya. Peran sebagai alat penyelesaian sengketa. Peran didayagunakan sebagai suatu cara untuk mengurangi dan meredam konflik melalui usaha pencapaian dari pendapat-pendapat yang ada. Asumsi yang melandasi persepsi ini adalah bertukar pikiran dan pandangan agar dapat meningkatkan pengertian dan toleransi serta mengurangi rasa ketidakpercayaan, serta melayani secara prima pihak-pihak yang berkepentingan dalam pekerjaan masyarakat.

Peran juga dikatakan sebagai perilaku yang dilakukan oleh seseorang terkait oleh kedudukannya dalam struktur sosial atau kelompok sosial di masyarakat, artinya setiap orang memiliki peranan masing-masing sesuai dengan kedudukan yang ia miliki.

Adapun peran tokoh masyarakat sebagai evaluator yakni, evaluator terhadap tingkah laku lingkungan, maka tokoh masyarakat akan mengetahui mana yang sudah berubah sikapnya dan mana yang masih belum berubah, seorang tokoh masyarakat apabila ingin mengetahui perubahan tingkah laku pada setiap individu maka perlu melakukan pendekatan dari keluarganya dengan memperhatikan keluarganya akan dapat memberikan hasil yang banyak dibandingkan dengan pendekatan yang lainnya.

Tokoh masyarakat juga memiliki peran dalam meminimalisir perkembangan sekitar. Stimulasi perkembangan merupakan kegiatan yang dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan gadget. Penggunaan gadget dapat bermanfaat dalam stimulasi perkembangan. Penggunaan gadget juga dapat berdampak negative jika tidak dilakukan pembatasan penggunaannya oleh orang tua serta tokoh masyarakat. Stimulasi merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak 0-6 tahun agar anak tumbuh dan berkembang secara maksimal. Stimulasi rutin sedini mungkin dan dilakukan terus menerus pada setiap kesempatan. (Depkes, 2012:30). Dalam penelitian ini, tokoh masyarakat berperan dalam meminimalisir penggunaan gadget di lingkungan anak, sebagaimana diketahui bahwa meminimalisir adalah suatu kegiatan memperkecil atau mengurangi khususnya memperkecil maupun mempersempit penggunaan gadget di lingkungan anak.

Dampak penggunaan gadget sangat beragam, baik positif maupun negatif. Efek positif penggunaan gadget memudahkan anak berinteraksi dengan media Bersosialisasi, mempersingkat waktu pertemuan, tidak perlu tatap muka. Dampak negatif gadget pada anak membuat anak menjadi egois dengan berbagai aplikasi yang ada di gadget nya sendiri, dan membuat anak lebih banyak menggunakan waktu luang untuk berkomunikasi dengan teman melalui media sosialnya dibandingkan dengan belajar (Doni, 2015:123).

Efek penggunaan gadget bisa terjadi dimana saja. Gadget mempengaruhi pola perkembangan baik pada anak usia dini maupun hingga ke jenjang pendidikan. Hal ini tidak sepenuhnya mungkin tanpa peran pengawasan dari orang tua maupun tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia dini. Masalah gadget akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Sehingga perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam tentang peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget tersebut mengingat terdapatnya beberapa macam pengaruh yang terjadi pada anak usia dini khususnya anak usia dini di Desa Lae pinang Kecamatan Singkohor yang sangat perlu untuk diperhatikan agar tidak terjadi dampak buruknya penggunaan gadget pada anak.

Sebagaimana observasi yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 08 Januari 2022 di Desa Lae Pinang Kec Singkohor, penulis menemukan beberapa macam permasalahan yang terjadi pada anak Aud terkait dengan penggunaan gadget. Penulis menemukan banyak anak AUD yang sudah mengenal gadget bahkan kecanduan dengan gadget. Anak terlihat sudah memiliki anti sosial, tidak mempunyai sifat sosialisasi ketika anak kita sapa atau tegur namun anak tersebut hanya mengabaikan bahkan tidak menjawab, anak hanya fokus dan sibuk dengan gadget nya. Orang tua anak pun, sudah memberikan gadget kepada anak sedini mungkin di saat anak menangis orang tua menghiburnya dengan memberikan gadget. Sehingga yang terjadi pada anak adalah tidak bisa terlepas dari gadget tersebut, di saat anak menangis ataupun melakukan

aktifitas lainnya pasti anak meminta gadget untuk menonton video-video yang ada di dalamnya. Akibatnya anak sedini mungkin memiliki sifat anti sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik mengambil judul penelitian tentang “Peran Tokoh Masyarakat Dalam Meminimalisir Penggunaan Gadget pada AUD (Studi di Desa Lae pinang Kec Singkohor)”

Maka, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada AUD di Desa Lae pinang Kec Singkohor?

Maka dari rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada AUD di Desa Lae pinang Kec Singkohor.

Selanjutnya penelitian ini diharapkan memberi manfaat diantaranya: (1) Bagi pembaca dapat memberikan pedoman kepada pembaca untuk memahami tentang peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada AUD. (2) Bagi peneliti dapat mengetahui/mengukur dampak buruk penggunaan gadget pada anak usia dini. (3) Bagi akademik penelitian ini dapat dijadikan sumber lain untuk mahasiswa yang ingin meneliti kembali tentang penelitian ini.

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami kejadian apa yang dialami oleh subjek penelitian (Lexy J. Moleong, : 2008: 6) Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau yang kita pilih sendiri. Informasi atau data penelitian ini berupa pemahaman terhadap makna baik itu diperoleh dari data yang berupa lisan, interaksi dengan responden, maupun berupa tulisan yang diperoleh

melalui data dan catatan yang resmi lainnya. Informasi yang didapat bisa langsung dari tokoh masyarakat, orang tua, dan guru yang ada di desa Lae Pinang kecamatan Singkohor. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif berbasis kajian kepustakaan (*Library Research*), yaitu melalui pengumpulan data dari berbagai literatur yang relevan dengan permasalahan yang dibahas baik berupa buku, artikel dan jurnal (Jonathan, 2006).

### **1.2 Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di Kampung Lae Pinang Kecamatan Singkohor.

### **1.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi wawancara dan dokumentasi.

### **1.4 Teknik Analisis Data**

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu dengan mendeskripsikan dan menganalisis kegiatan peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak usia dini. Analisis data dalam penelitian ini adalah termasuk pada penelitian kualitatif, dan dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan. Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Fokus penelitian di sini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selama di lapangan. Selama di lapangan, yaitu pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu diperoleh data yang dianggap kredibel.

Menurut (Sugiyono, 2013: 68) teknik pengolahan dan penafsiran data tersebut dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Reduksi data (data reduction)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

b. Data display (penyajian data)

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

c. Verifikasi data

Menurut (Ulber, 2009: 98) Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Setelah semua data dianalisis maka peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari hasil analisis yang dapat mewakili dari seluruh jawaban dari responden.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis menyimpulkan, terdapat dua hal yang ditimbulkan akibat dari bermain gadget pada Anak Usia Dini yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif.

a) Pengaruh positif

Menurut (lanatus, 2022) Dampak positif dari bermain gadget dapat dirasakan ketika tidak dilakukan secara berlebihan atau bermain dalam taraf wajar (mengetahui batasan kapan harus berhenti bermain), untuk dapat menghindari segala macam hal yang negatif yang akan ditimbulkan, untuk itu anak harus bermain gadget dengan taraf yang normal-normal saja.

Adapun pengaruh positif dari bermain gadget, yaitu, sebagai berikut:

1) Menambah aktivitas otak

Bermain gadget dapat menambah dan mengasah aktivitas otak, dimana setiap permainan yang dimainkan membutuhkan konsentrasi yang tinggi agar dapat fokus mencapai skor, menyelesaikan misi dalam permainan game membutuhkan strategi yang tepat sehingga memaksa otak, untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh.

2) Menambah teman

Tidak dapat dipungkiri ketika anak sudah mengenal internet, dimana internet dapat mengakses gadget, yang diinginkan oleh anak, sebagaimana yang dikatakan oleh ibu Arsiah orang tua dari Aat, anak yang berumur 4 tahun duduk di TK A.

b) Dampak Negatif

Ciri-ciri pecandu gadget, yaitu:

- a. Ada gangguan kontrol untuk melakukan permainan tersebut (tidak dapat mengendalikan diri).
- b. Lebih memprioritaskan memainkan permainan tersebut dibandingkan dengan aktivitas yang seharusnya lebih diutamakan
- c. Intensitasnya semakin meningkat dan berkelanjutan meskipun ada konsekuensi atau dampak negatif yang dirasakan
- d. Perilaku anak yang bermain game menyebabkan gangguan yang bermakna pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan dan area penting lainnya.

Terdapat tiga pembagian pengaruh negatif dari kecanduan bermain gadget, yang akan penulis paparkan yaitu sebagai berikut:

1) Pengaruh Fisik

Seorang anak yang mengalami adiksi (kecanduan), disamping mengalami keluhan secara fisik juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak. Kesehatan yang dimiliki anak berpengaruh terhadap tumbuh dan kembang sang anak, namun

karena kecanduan yang sangat berlebih akan mempengaruhi segala aktifitas yang dilakukan. Kecanduan merupakan salah satu masalah utama terganggunya kesehatan yang ditemukan pada anak-anak.

Pecandu game memiliki kualitas tidur yang buruk sehingga dapat mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, sindrom lorong karpal (Carpal tunnel syndrome) pada tangan, sering merasa lelah (fatigue syndrome) dan kesehatan mata yang buruk. Selain itu kecenderungan sedentary life dan memprioritaskan bermain game dibandingkan aktifitas utama lainnya (misalnya makan), membuat para pecandu mengalami dehidrasi, kurus atau bahkan sebaliknya (obesitas) dan berisiko menderita penyakit tidak menular (misalnya penyakit jantung).

## 2) Pengaruh Psikis

Bermain game online dengan terus menerus lebih banyak mengakibatkan dampak negatif secara psikologis dengan alasan utamanya adalah timbulnya kecanduan yang menghabiskan banyak waktu dan energi individu, sehingga anak lebih rentan terkena depresi dan kecemasan.

Organisasi kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan kecanduan bermain game online sebagai salah satu jenis penyakit gangguan mental (mental disorder), kecanduan game juga bisa muncul dibarengi kelainan mental lainnya seperti stress, depresi, serta gangguan kecemasan. Adapun ciri anak yang mengalami gangguan mental yaitu emosional, mudah marah, berkata kotor, kasar, memaki dan mencuri.

Individu yang mengalami kecanduan, depresi, gelisah dan fobia sosial akan semakin memburuk dan pekerjaan akan menurun. Tidak dapat dihindari ketika anak sudah kecanduan bermain game online, karena orang tua telah memberikan izin dan peluang untuk anak bermain, ketika seorang anak kalah dalam bermain game online dengan teman dunia maya, anak akan merasakan hal buruk apalagi jika sering bermain dan kalah dalam permainan tersebut, sehingga anak mengalami stress, depresi dan gangguan kecemasan.

### 3) Pengaruh Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari seorang individu merupakan makhluk sosial yang dapat diartikan bahwa seorang individu akan selalu membutuhkan bantuan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya. Saat game online hadir terkadang membuat seseorang menjadi anti sosial dimana ia tidak merasa membutuhkan bantuan orang lain, buktinya seorang individu rela berjam-jam bermain dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar, seorang pecandu akan mempunyai indikator tersendiri dalam bersosialisasi.

Kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasi dan produktivitas individu, emosi yang tidak stabil juga seringkali berdampak buruk pada hubungan relasinya, sehingga menunjukkan sikap anti sosial.

Rokom (2020: 65) menyebutkan bahwa gangguan pada otak, mengakibatkan individu yang mengalami kecanduan atau ketergantungan dapat mengakibatkan hilangnya beberapa kemampuan/fungsi otak, yaitu fungsi atensi (memusatkan perhatian terhadap), fungsi eksekutif (merencanakan dan melakukan suatu tindakan) dan fungsi inhibisi (kemampuan untuk membatasi). Adanya perubahan otak dapat membuat individu sulit untuk menghindari perilaku impulsive (tindakan yang tidak mengenal resiko), perilaku yang mengganggu sistem kerja otak.

## 2. Pembahasan

Peran tokoh masyarakat sangat berperan penting dalam mengawasi setiap aktivitas masyarakat dilingkungan sekitar, apalagi orang tua yang menjaga dan memelihara anaknya akan berfikir tentang sesuatu yang baik terhadap anak-anaknya, dimana orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan

mengajarkan anak untuk mematuhi norma-norma yang berlaku dilingkungan masyarakat.

Setelah mengetahui dampak kecanduan game online selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan informan untuk mengetahui peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain game online pada anak usia sekolah yang telah diberikan, adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain

Sebagaimana wawancara yang dilakukan oleh tokoh adat, yang mengatakan bahwa:

“Selama ini saya sebagai tokoh adat ingin melihat anak-anak baik dalam menjalani aktivitas sehari-hari, saya tetap berusaha agar tidak berlebihan dalam bermain dan tidak dapat dilarang untuk bermain akan tetapi setidaknya berusaha untuk mengurangi bermain game walaupun tidak maksimal setidaknya sedikit demi sedikit dapat berkurang”.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ibu Nurhawida menjadi orang tua yang ingin melihat anaknya baik, dia tidak melarang anaknya bermain akan tetapi tetap berusaha mengurangi kegemarannya dalam bermain game.

Sejalan dengan pendapat diatas, adapun pendapat dari Bapak Ismail, anak dari Fatan yang berumur 7 tahun, berikut hasil wawancaranya:

“Saya tidak melarang anak saya bermain game, akan tetapi saya memberikan syarat jika bermain harus ingat waktu, dan jika tidak mendengar maka saya akan melarangnya bermain”.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa bapak Ismail tidak melarang anaknya bermain game, dengan syarat anaknya harus ingat waktu pada saat bermain kapan harus berhenti dan jika tidak mendengar maka anak dari bapak Ismail di larang untuk bermain game.

b. Menghindari gadget dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan gadget yang dapat dimainkan bersama keluarga.

Gadget dengan tingkat adiksi yang tinggi memang dapat membuat perilaku anak yang ingin terus bermain game online yang menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan anak yang bersangkutan tidak dapat mengontrol perilakunya. Untuk itu orang tua harus menghindari game yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dan memainkan game yang dapat dimainkan bersama keluarga (Su'ad Jauharoh: 2022).

Wawancara dengan ibu Anna orang tua dari Fatur anak yang berumur 5 tahun, yaitu sebagai berikut:

“Anak saya sudah lama bermain game sejak umur 5 tahun sampai sekarang, pertama hanya nonton youtube tapi sekarang sudah pintar jadi dia sudah sering bermain game online mempunyai teman dunia maya, terkadang saya menemaninya bermain ketika saya tidak mempunyai pekerjaan lain duduk bersama bermain game”

Hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa anak ibu Anna sudah lama bermain game sejak usia 5 tahun sampai sekarang dan selalu mendampingi anaknya bermain ketika sudah tidak mempunyai kesibukan lain. Sejalan dengan pendapat ibu Diana, ibu Wahida orang tua dari Riki anak yang berusia 10 tahun, berpendapat bahwa:

“Jika anak saya bermain game, saya memilihkan game yang dapat dimainkan bersama, seperti game Minecraft permainan yang sangat mudah dimainkan tidak memerlukan banyak kuota, hanya hospot yang dinyalakan, akan tetapi jika sudah bosan bermain game itu anak saya bermain game online bersama temannya game yang menurut anaknya lebih seru”

Ketika orang tua memberikan fasilitas dan kebebasan kepada anak, maka orang tua harus tetap mengawasi anaknya dalam bermain, ketika anak sudah keluar dari koridor aturan yang telah ditetapkan, orang tua dapat memberikan nasehat kepada anaknya dan ketika anak keluar bermain dengan teman sebayanya saat anak belum

kembali ke rumah melakukan tindakan dengan menghubungi dan menanyakan keberadaannya.

Dari semua hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua dan masyarakat sangat berperan penting dalam membantu dan mengawasi anak ketika bermain game online karena orang tua lah tempat pertama anak-anak menceritakan keluh kesah yang dihadapinya, tentu orang tua yang bijak akan berfikir lebih baik mencegah dari pada mengobati agar anak tidak terjerumus kepada hal-hal yang negatif yang ditimbulkan dari bermain gadget.

Bermain gadget dimana orang tua harus cekatan terhadap anak-anaknya jika tidak maka anak akan terjerumus kedalam hal-hal buruk atau akan mengakibatkan dampak negatif dari bermain gadget, dari pemaparan diatas bagaimana cara orang tua dapat mengurangi kecanduan bermain gadget dapat disimpulkan menjadi dua yaitu:

- 1) Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain
- 2) Menghindari gadget dengan tingkat adiksi yang tinggi dan memilihkan gadget.

Dalam jalinan hubungan kekeluargaan, terkhusus hubungan antara orang tua dan anak tidak selalu berjalan secara baik, menyenangkan dan harmonis. Seiring perkembangan anak akan memiliki masalah kehidupan masing-masing yang tidak sesuai dengan pengharapan orang tua.

#### **D. KESIMPULAN**

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu: Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan akan tetapi jika terlalu berlebihan maka akan menimbulkan kecanduan, untuk itu orang tua dan anak harus bekerja sama dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat, agar tidak terjerumus kepada hal-hal yang tidak diinginkan.

Peran tokoh masyarakat dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak yaitu dengan mengawasi setiap aktivitas masyarakat yang ada di lingkungan sekitar, menjaga hubungan baik dengan orang tua. Dimana orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan selalu mengarahkan anak dengan bimbingan ilmu agama. Selain itu, peran tokoh masyarakat juga terkait dengan mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, dan menghindari penggunaan gadget dengan tingkat adiksi yang tinggi.

#### **E. UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih peneliti ucapkan; Pertama, Kampus STKIP An-Nur yang telah membantu banyak hal sehingga selesainya penulisan skripsi ini. Kedua, kepada tokoh masyarakat Desa Lae Pinang Kecamatan Singkohor yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga penelitian ini bisa dilaksanakan di desa tersebut. Ketiga, kepada dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan-masukan yang sangat berharga, dan Terakhir, Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu.

#### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Bambang Prasetyo dkk. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Doni, Hamka Abdul Azis. 2015. *Karakter Guru Profesional Melahir Murid Unggul Menjawab Handphone Pada Anak Study Di Smpn 5 Yogyakarta*". Yogyakarta: Studi Sosiologi Jurusan Ilmu Sosial Dan Humaniora.
- Ianatus Sholikhah. 2022. *Dampak Positif dan Negatif Game Online*, (Online), <https://www.google.com/amp/s,> diakses pada 7 Januari

- Jonathan, Clifford, dan Cahyono. 2006. *Peran dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Lexy J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. XXV, (Bandung: Remaja Rosdakarya
- Lonatus, Siagian. 2010. “ *Peran Drang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Pelajar*.
- Rokom,2022.(Online),<http://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>,diakses pada 7 Januari Rosdakarta.
- Sugiyono. 2013.*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Ulber Silalahi. 2017. *Metodologi Penelitian Sosial*, Bandung: Refika Aditama, 2009.Universitas Tersakti.