



## **Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mencegah Adiksi Gadget di Taman Kanak-Kanak**

**Neni Sumarni**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: [neni.21016@mhs.unesa.ac.id](mailto:neni.21016@mhs.unesa.ac.id)

---

### **Abstrak**

Apa yang dilihat, didengar dan dirasakan akan berdampak di kemudian hari. Hari ini tidak semua peserta didik mendapatkan pendidikan secara penuh dari keluarga. Oleh karena itu, perlu bimbingan dari guru di sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peran guru dalam mencegah kecanduan gadget di Tk Quran Alifatma, metode penelitian ini menggunakan kualitatif, Jenis penelitian menggunakan pendekatan fenomenologi, pengumpulan data melalui observasi, wawancara kepada orang tuanya dan dokumentasi. Hasil penelitian guru sangat berperan terhadap mencegah kecanduan gadget. Siswa mengikuti aturan yang disampaikan guru terhadap siswa. Fakta di lapangan tidak semua siswa menurut apa yang diucapkan orang tua, malah ada beberapa yang patuh kepada gurunya pada hal-hal tertentu.

**Kata Kunci:** peran guru, adiksi, gadget.

### **Abstract**

*What is seen, heard and felt will have an impact in the future. Today not all students get a full education from the family, therefore they need guidance from teachers at school. The purpose of this study was to describe the teacher's role in preventing gadget addiction at Tk Quran Alifatma, this research method used qualitative, this type of research used a phenomenological approach, data collection through observation, interviews with parents and documentation. The results of the teacher's research play a very important role in preventing gadget addiction. Students follow the rules conveyed by the teacher to students. Facts in the field are not all students according to what their parents say, in fact there are some who obey their teachers on certain things.*

**Keywords:** teacher's role, addiction, gadget.

Copyright (c) 2022 Neni Sumarni

---

✉Corresponding author :

Email : [neni.21016@mhs.unesa.ac.id](mailto:neni.21016@mhs.unesa.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3814>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi di lapangan dan wawancara mendalam kepada guru di sekolah ada anak yang mengindikasikan kecanduan gadget. Dampak penggunaan gadget terhadap anak di sekolah terlihat oleh guru pertama mengikuti bahasa yang sedang tren di tik tok, gerakan yang sedang tenar di tik tok, lalu memberikan dampak kepada anak lain. Anak yang tidak tahu bahasa tersebut jadi mengikuti sampai di bawa ke rumah. Sebenarnya anak tersebut tidak mengetahui makna yang diucapkan hanya mengikuti temannya. Ini berbahaya bila terus dibiarkan saja sampai dewasa akan terbiasa. Jika di sekolah terjadi sesuatu yang kurang baik, maka tugas guru meluruskan yang salah. Beberapa anak mungkin ada yang kurang mendapatkan pendidikan penuh dari orang tuanya. Karena kebutuhan orang tua harus bekerja pergi pagi pulang sore/malam. Kadang ibu pergi duluan, anak terakhir pergi ke sekolah diantar dengan pengasuhnya. Sebenarnya anak tidak mau diperlakukan seperti itu, tapi kenyataannya di lapangan terjadi. Tidak semua anak yang diasuh oleh orang lain berdampak baik ketika dewasa. Ada anak waktu kecil bersama pengasuhnya, ibunya kerja sampai sore. Saat sekolah TK ia menjadi anak yang pemalu, seperti kurang mampu bersosialisasi tetapi di rumah terhadap saudaranya baik-baik saja. Ada juga siswa kedua orangtuanya sibuk kerja jualan sehingga waktu bersama anak tidak terpenuhi dan suka di rumah. Dampaknya anak sulit bersosialisasi kepada temannya di sekolah. Anak membutuhkan perhatian lebih dari orang tua. Sedangkan ibu sudah capek pulang kerja solusi terbaik diberikan gadget. Anak kurang mendapatkan pengawasan dan edukasi menggunakan teknologi yang baik seperti apa. Bagi orang tua yang tidak tega kepada anaknya atau belum mendapatkan ilmu cara mendidik anak akan menimbulkan *adiksi gadget*. Di awal anak hanya menonton, lambat laun melihat ayah, adiknya atau ibunya bermain mengikuti jejaknya. Apa pun yang dilakukan orang tua akan dituruti oleh anaknya. Anak peniru yang **ulung**. Ayah pelaku *game online*, atau sering main gadget saat tiba di rumah, anak akan timbul rasa iri. Bentuk irinya dengan cara menangis di depan orang tuanya. Ayah menuruti permintaan anaknya yang masih usia TK, ini berbahaya. Anak kecil dikasih main gadget.

Saat ibunya mau beres-beres rumah senjata ampuh untuk mendiamkan anak dengan diberikan gadget pada anak. Adiksi ini bisa meningkat bila terus dilakukan/diberikan gadget pada anak. Dampaknya anak yang sering main gadget berdasarkan surve kurang fokus, emosi tidak stabil, lambat menerima pelajaran, lama responnya dan sulit diatur. Inilah pungsinya guru mendidik anak-anak agar bisa lebih baik lagi, bermanfaat untuk orang banyak dan berakhlak yang baik. Sebelum terjadi kecanduan gadget lebih dalam alangkah baiknya di cegah terlebih dahulu.

Menurut Warisyah (2015 dalam Nurhidaya dampak dalam jangka waktu cepat anak akan terkena sinar radiasi gadget. Sinar radiasi ini fungsinya menghancurkan neuron dan otak. Akhirnya anak jadi pendiam, terkena masalah sosial, anak lebih suka menyendiri dan merasakan sensai main gadget, maka akan berdampak menjadi pribadi kurang peduli dengan peristiwa yang terjadi di sekitar. Menurut Dewi anak menjadi pemalas bertemu dengan orang banyak, suka marah jika tidak dipinjami gadget, tidak suka keluar kamar dan melakukan banyak pekerjaan di luar rumah . (Nurhidayah et al., 2021). Dampak penggunaan gadget terhadap anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi.(Agasi et al., 2022). Saat anak bermain gadget susah diajak berkomunikasi/dipanggil. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rika Widya dampak penggunaan gadget berlebihan akan berpengaruh terhadap perkembangan psikologi. (U. Dini et al., 2020). Hubungan antara anak dengan keluarga komunikasi kurang lancar.(Konseling, 2022). Selain itu kecanduan gadget bisa menyebabkan cacat leher.(Alabdulwahab et al., 2017). Gadget diciptakan untuk mempermudah komunikasi dari berbagai penjuru, kenyataannya di lapangan banyak para pengguna hidupnya tidak sejahtera. Mereka merasa selalu bergantung kepada ponsel pintar.(Konseling, 2022). Dampaknya anak mudah menyerah.(*Gadget Addiction Pada Anak Di KB Nurul Ulum Desa Gondanglegi Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk \_ Overview of Research on Addiction Gadget - Open Knowledge Maps.Pdf*, n.d.).

Anak akan menjauhi orang-orang di sekitarnya termasuk ayah, ibu dan adik/kakak/abang. Anak asyik dengan gadget. Anak merasa gadget mampu menjadi solusi setiap kebosanan menghampirinya, dan apa pun yang dibutuhkan semuanya tercukupi tinggal pencet-pencet saja (Prasetiawan, 2016).

Bagaimana peran guru dalam mencegah *adiksi* gadget di TK Quran Alifatma. Apa saja yang sudah dilakukan oleh guru? Bagaimana cara orang tua mencegah *adiksi* gadget? Apa dampak anak berlebihan main gadget?.

Harapan penelitian ini agar para guru TK bisa mempraktikkan ilmunya. Manfaat penelitian sudah tentu bisa memberikan wawasan kepada penulis, dan siapa pun yang baca artikel ini sampai selesai bisa mengambil hikmahnya.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya: Penelitian yang dilakukan Annisa Dwi Rahmadesti dkk. Dengan judul Upaya Mengurangi Gadget Addiction Melalui Konseling Kelompok Pendekatan *Solution Focus Brief Counseling* Pada Siswa Kelas VIII SMP 4 Pangkalpinang. Hasil kesimpulan penelitian ini konseling kelompok dengan pendekatan *Solution Focus Brief Counseling* mampu mengurangi kecanduan gadget. (*Adiksi Gadget, Pada Siswa, Anak Dan \_ Overview of Research on Addiction Gadget - Open Knowledge Maps.Pdf*, n.d.) Penelitian ini dilakukan pada anak SMP. Penelitian yang dilakukan oleh Destiawati Dkk. tentang Peranan Guru Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Penggunaan Internet. Hasil penelitian ini adalah perlunya pendampingan orang tua. Bedanya dengan penelitian ini adalah bentuknya pengabdian kepada masyarakat. Jadi, mereka sosialisai kepada pendidik PAUD tentang pengaruh penggunaan internet. (Destiawati et al., 2021) Penelitian yang dilakukan Risa Dkk. tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 A Iringmulyo Kota Metro. Penelitian ini berbicara tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak. Fokus yang peneliti lakukan adalah mengurangi *adiksi* gadget lebih khusus pada dampak penggunaan aplikasi tik pada siswa seperti mencegah anak tidak menggunakan bahasa alay/tidak baik yang ada di dalam tik tok, gerakan-gerakannya serta membuat konten yang serupa.

Tugas orang tua mendidik anak-anaknya secara lahir dan batin, sedangkan guru sebagai pelengkap. Orang tua merupakan fondasi penting dalam mendidik anak. Permasalahan-permasalahan muncul pada anak salah satunya ada problem dari orang tua. Masalah tersebut tidak dibawa ke sekolah tetapi sesuatu sudah menjadi kebiasaan akan terbawa ke manapun pergi. Seharusnya orang tua mampu mendidik anaknya dengan benar, tetapi kenyataan di lapangan tidak semua orang tua mampu mempraktikkan ilmu parenting. Entah karena kesibukan, tidak mau repot dan bodo amat sehingga lahirlah anak yang akhlaknya/kesehariannya mungkin kurang baik. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan bimbingan dari guru di sekolah.

Penelitian ini penting dilakukan supaya bisa mengurangi *adiksi* gadget, bila tidak dilakukan penelitian akan semakin meningkat kecanduan gadget. Saat ini teknologi semakin canggih tentu ada dampak positif dan negative. Perlu diiringi dengan edukasi supaya para pengguna khususnya anak-anak tidak ikut andil dalam mensyiarkan perilaku tidak baik. Agar anak-anak mampu bertumbuh dengan sebagaimana mestinya. Harapan sekolah maupun negara ingin melahirkan generasi yang mampu menjadi pemimpin masa depan, cerdas, bertanggung jawab, mandiri dan mampu berkompetisi dengan orang lain dimulai dari pendidikan yang baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, Jenis pendekatan menggunakan fenomenologi. Teknik pengumpulan data melalui observasi tak berstruktur, wawancara dan dokumentasi. Data ini didukung oleh orang tua. Orang tua mengisi pertanyaan dari peneliti melalui *google form* yang sudah disediakan. Alasan menggunakan *google form* agar terstruktur pertanyaannya dan saat ini siswa sudah libur jadi wawancara dilakukan via *online*. Teknik analisis data menggunakan versi Miles and Huberman yaitu, Pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi tak

berstruktur, wawancara dan dokumentasi. Aplikasi reduksi data dalam penelitian ini mengumpulkan data-data kemudian mengurangi data-data yang tidak penting, fokus pada data yang penting, unik dan sesuai dengan pertanyaan penelitian. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dengan berbentuk teks.

Teknik mengecek keabsahan data menggunakan uji kredibilitas memakai perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi sumber, dan menggunakan bahan referensi. Informan dari wali murid TK Quran Alifatma terdiri 5 orang dan 4 guru di sekolah. Penelitian ini dilakukan mulai bulan April 2022 sedangkan wawancara kepada orang tua mulai bulan Mei sampai awal Juni awal 2022. Frekuensi peneliti ke sekolah dalam sebulan dua kali. Ada satu sesi menampilkan video pendek tentang bahaya menggunakan gadget berlebihan. Penelitian ini dilakukan di TK Quran Alifatma povinsi Jambi. Informan ditentukan menggunakan *purposive sampling*. Fungsi *purposive sampling* adalah menentukan karakteristik spesifik yang dikaitkan dengan tujuan penelitian agar mampu menjawab masalah. (Harahap & Dewi, 2021). Kehadiran penelitian terjun langsung ke lokasi penelitian/lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

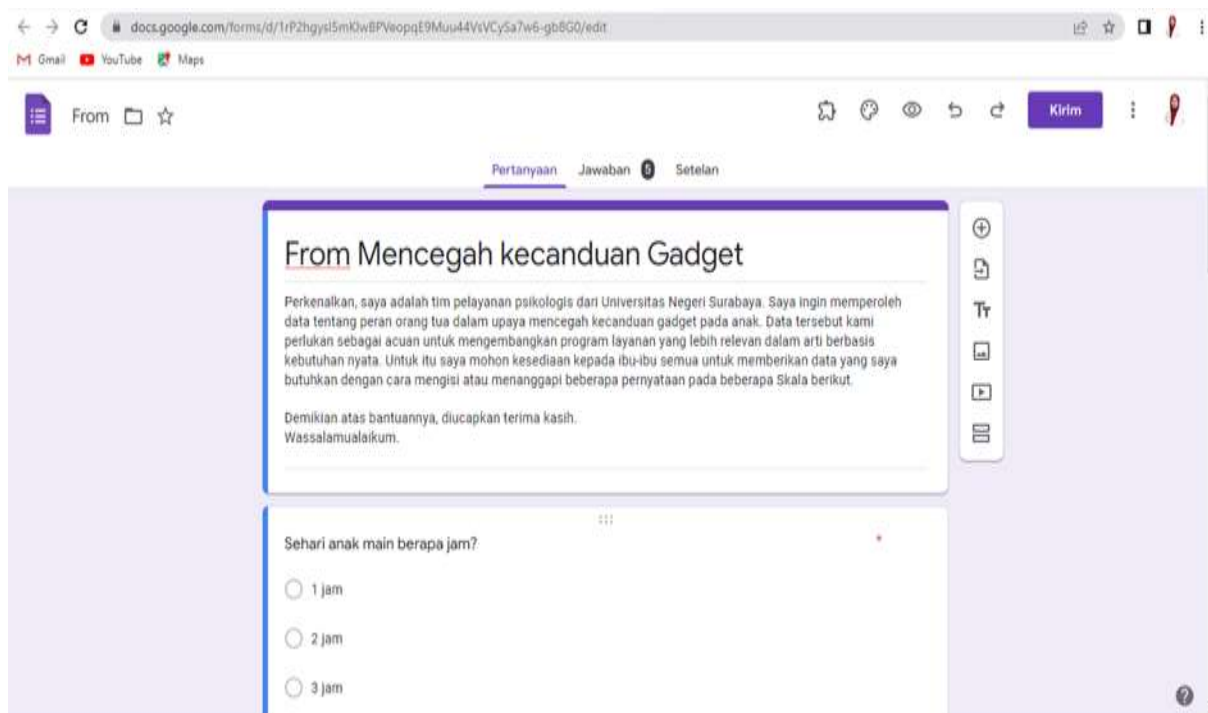
Menurut seorang tokoh psikolog (Hadiwidjodjo, 2014) : “Gadget adalah alat yang canggih, setiap orang bisa menjalin hubungan dengan gadget. Manfaat gadget mengajarkan kepada anak-anak kreatif membuat sesuatu. Semua yang dibutuhkan anak dengan mudah ditemukan. Usia anak TK memang pendidikannya belajar sambil bermain atau sebaliknya. Jika anak mau mencari permainan kesukaannya ada di gadget”(Adinda et al., 2021).

Menurut Pebriana (2017) untuk mempermudah alur komunikasi ke seluruh teman yang ada di berbagai belahan negara atau di lingkungan sekitar menggunakan gadget. Benda yang mirip gadget ada *smartphone*, *iphone*, *netbook* dan *blackberry*. Sedangkan menurut Novitasari (2016) interaksi sosial tidak harus bertemu tatap muka langsung, tetapi menggunakan sosial media. Manfaat menggunakan gadget bisa berbicara ke semua orang tanpa kenal *offline* bisa jadi dekat. *Official jurnalof the American Academy of Pediatrics* memberikan saran anak-anak hanya boleh menggunakan gadget 1 sampai 2 jam.(Committee on Public Education, 2001: 424) (Munisa, 2020). Sedangkan di Indonesia anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam. Akhirnya timbul berbagai penyakit salah satunya adiksi gadget. Adiksi ada yang ringan, sedang dan berat. Awalnya anak main gadget hanya lihat-lihat orang di sekitarnya, lama kelamaan rasa ingin tahunya muncul, masuklah ke fase adiksi sedang. Fase sedang pengguna merasa mulai membutuhkan, kalau tidak ada gadget terasa hampa dan sudah merasakan kenikmatan main gadget. Kalau tidak segera dihentikan ini akan berlanjut ke adiksi fase berat.

Berdasarkan observasi lapangan ada siswa yang mulai kecanduan gadget. Oleh karena itu, perlu peran guru dalam mendidik anak. Tanpa guru siswa seperti kehilangan induknya. Ada kejadian saat peneliti di sana. Si anak berani membantah perkataan orang tua, mengucapkan kata-kata yang tidak sopan dan tidak ada sedikit pun menghargai orang tuanya. Orang tuanya sudah memberikan nasihat, tetapi anak masih melakukan perbuatan yang sama. Jika anak dibiarkan terus menerus sampai dewasa, ia akan menjadi orang yang tidak takut kepada orang tua, mungkin guru juga, menjadi jagoan di antara temannya.

Setelah peneliti mencoba bertanya lebih dalam ibunya memberikan gadget mainnya berlebihan serta bergaul dengan orang-orang dewasa prilakunya berbuat tidak baik. Ibunya tidak kuat dengan perilaku anak akhirnya meminta tolong kepada gurunya untuk membantu memberikan nasihat atau lainnya agar jera. Perlu membangun hubungan baik antara guru dan wali murid agar tercipta tujuan sekolah mendidik generasi menjadi berakhlak yang baik. Itulah fungsi guru salah satunya membantu orang tua mengurangi perilaku buruk dari siswa. Mungkin di sekolah anaknya pendiam, tidak banyak gerak dan penurut tetapi berbeda di rumah. Anak menjadi raja, suka menyuruh, semaunya saja, tidak menghormati yang lebih tua atau sesama. Itu baru satu dampak negatif penggunaan gadget masih banyak lagi.

Peneliti mengumpulkan data diperkuat dengan menyebar 10 pertanyaan kepada wali murid TK Alifatma untuk mendapatkan data tentang peran orang tua dalam mencegah anak yang kecanduan gadget. Jadi, data tidak hanya dari observasi kelas, tetapi ada bertanya kepada orang tua dan guru kelas.



**Gambar 1. Screenshot Lembar Pertanyaan**

**Tabel 1. Pertanyaan Yang Diajukan Kepada Wali Murid TK Quran Alifatma**

No	Pertanyaan
1	Sehari anak main berapa jam?
2	Apa saja yang dilihat anak?
3	Apa yang paling sering ditonton?
4	Biasanya jam berapa anak main gadget?
5	Hari apa anak main gadget?
6	Upaya apa saja yang sudah ibu lakukan untuk mengatasi anak tidak kecanduan gadget?
7	Menurut ibu apa dampak anak main gadget berlebihan?
8	Menurut ibu teknik apa yang paling cocok digunakan untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak.
9	Ketika anak menangis terus menerus karena gadget nya diambil oleh ayahnya/adiknya bagaimana tanggapan Ibu?
10	Yakinkah ibu kepada anak kalau mereka tidak membuka hal negatif?

**Tabel 2. Jawaban Dari Wali Murid:**

3 jam mobil legend	game	20.00	Ahad	Membatasi main	pelupa	teknik	didiamkan	tidak	
1 jam	YouTube kids dan game	Video aktivitas anak, video game	Siang hari ,sore atau malam hari	Setiap hari	Membatasi hanya blh bermain 15-30 menit per sesi	Kurang fokus, kesehatan mata terganggu	Tegas membatasi bermain hp dan membatasi waktu bermain hp	Klo di ambil ayahnya saya akan bilang sudah waktunya berhenti bermain hp, klo diambil adeknya, waktunya gantian, atau bermain bersama	Yakin, karena ketika mereka bermain saya selalu mengawasi
1 jam	Game	Game	1	Tiap hari	Simpan gadget nya	Gangguan mata	Ajak main keluar dgn teman	Menenangkan & mangajak main keluar	Yakin
1 jam	Game, you tube	YouTube	1 - 2 jam	Sabtu, minggu	Membiarkan bermain diluar rumah	Emosi tidak stabil, sering tantrum, tidak fokus	Teknik bermain	Dibiarkan saja	Tidak
3 jam	Youtube, main game	Youtube	Kalau lagi gak sekolah	Setiap hari	Memarahi, kouta di matikan, HP di simpan	Merusak mata dan prilaku	Aplikasi youtube bisa dihapus	Itu sdh kecanduan, dampak dr hp	Tidak yakin

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali murid anak-anak rata-rata main gadget 1 jam dan 3 jam lebih. Yang dibuka *youtube*, dan *game*. Waktu mereka main gadget ada yang siang, sore atau malam, harinya mereka main hari Minggu dan Sabtu, dan setiap hari. Strategi orang tua alam mengatasi kecanduan gadget rata-rata membatasi penggunaan gadget. Sejalan dengan penelitian Putri Miranti hasil penelitiannya menyatakan salah satu strategi mengatasi kecanduan gadget dengan memberikan batasan main gadget (A. U. Dini & Sosial, n.d.).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kartika Dewi Sisbintari dan Farida Agus setiawati, pola digital parenting mampu mengurangi kecanduan gadget pada anak usia dini. Ia menyebutkan polanya orang tua harus mengawasi anak, tidak mengenal game, diberi batasan waktu main, memantau aktivitas yang dilakukan anak dan memahami kepada anak tentang pemanfaatan satu aplikasi (Sisbintari & Setiawati, 2021).

Supaya anak tidak ingat terus dengan gadget, maka diberikan mainan lain yang lebih bermanfaat, memarahi, kuota dimatikan dan simpan gadgetnya. Orang tua tahu betul dampak menggunakan gadget secara berlebihan. Jawaban orang tua dapat mengganggu kesehatan mata, emosi tidak stabil. Tantrum, tidak fokus dan merusak perilaku.

Salah satu dampak kecanduan gadget ketika anak sedang bermain lalu diminta akan menangis terus. Terkadang ada orang tua yang tidak mampu menenangkan kembali anaknya. Persepsi orang tua wali murid

cara mengatasinya dengan mengajak anaknya main keluar, dan menenangkan. Beberapa orang tua ada yakin dan tidak ketika anaknya main gadget.

Peran guru dalam mengatasi adiksi gadget memberikan nasihat kepada siswa dan teladan. Siswa akan menuruti perkataan gurunya. Selain memberikan nasihat juga diberikan edukasi dampak menggunakan gadget yang berlebihan. Kemudian kalau siswa ingin main gadget lebih leluasa sudah besar. Sekarang waktunya belajar, jadi anak pintar dan berprestasi dahulu. Anak kecil boleh bermain gadget, tetapi hanya di jam-jam tertentu dan hari. Agar pesan yang disampaikan guru masuk ke alam bawah sadar siswa. Guru menggunakan teknik cerita pendek yang ada hubungannya dengan dampak menggunakan gadget berlebihan.



**Gambar 2. Foto Sedang Berdoa**

Guru memulai pelajaran dengan berdoa terlebih dahulu yang dipimpin oleh guru lalu diikuti siswa secara bersamaan. Setelah berdoa siswa ditanya satu persatu sudah membantu orang tua belum, Tanya kabar dan tugas merojaah sudah terlaksana belum. Lalu, diajak untuk tepuk-tepuk dan bernyanyi sampai mereka semua bahagia. Anak kalau sudah dapat hatinya maka akan mudah melaksanakan pembelajaran.



**Gambar 3. Foto Guru Sedang Mengedukasi Siswa Tentang Bahaya Penggunaan Gadget yang Berlebihan**





**Gambar 4. Foto Sedang Sesi Tanya Jawab**

Saat pembelajaran sudah selesai anak-anak bermain di dalam dan luar kelas. Ada perilaku menurut peneliti itu hasil dari anak kecanduan gadget. Anak bergerak seperti yang sedang tenar di tik tok, ucapannya pun demikian dan merasa tidak malu. Anak yang melakukan tersebut tidak tahu maknanya. Ini sangat berbahaya untuk generasi masa depan melakukan sesuatu tidak tahu maknanya jadi multitafsir. Itu baru kelas TK belum lagi kelas lebih tinggi. Melihat kecanduan tersebut guru langsung mengajak siswa ke ruangan tertutup melakukan wawancara mendalam serta diberikan nasihat, cerita pendek, *reward* dan *finishment*. Teknik ini mampu mereduksi siswa yang berperilaku tidak baik. Beberapa hari kemudian siswa datang ke sekolah diperhatikan tidak melakukan perilaku itu lagi.

Bagi siswa yang mampu mengontrol dirinya dengan baik akan terhindari dari bahaya negatif (Kontrol et al., 2019). Selain kontrol diri perlu ada peran dari orangtua memilihkan permainan yang baik untuk anaknya. (*Education for Parents of Children with Gadget Addiction \_ Overview of Research on Addiction Gadget - Open Knowledge Maps.Pdf*, n.d.), menemani anak saat main ponsel. (Zaini & Soenarto, 2019), memberikan wawasan kepada anak (Zaini & Soenarto, 2019). Mendampingi anak. (Feryando et al., 2022) (Novianti & Garzia, 2020). Saran untuk orang tua bisa mengalihkan fungsi tik tok untuk meningkatkan kinestetik anak (Redaksi & Pengulas, 2021).

Fenomena kecanduan gadget tidak boleh turun menurun itu akan berbahaya terhadap generasi masa depan bangsa

**Keterbatasan penelitian** kurang panjang waktu penelitian.

**Implikasi** terhadap perkembangan ilmu pengetahuan mengurangi kecanduan gadget tidak hanya bisa dilakukan menggunakan metode ceramah, tetapi bisa menggunakan nasihat, cerita pendek, memberikan film tentang bahaya menggunakan gadget berlebihan dan memberikan teladan.



## KESIMPULAN

Guru merupakan tokoh yang paling penting di sekolah. Guru pula yang menjadi penerang ketika anak tidak tahu, guru juga memberikan arahan dan petunjuk jika anak melakukan perbuatan yang tidak baik. Zaman sekarang banyak fenomena akibat penggunaan gadget berlebihan yang menimpa siswa terutama anak TK, kasusnya kecanduan gadget. Fenomena kecanduan gadget ini sangat mengkhawatirkan orang tua dan guru. Oleh karena itu, guru memberikan edukasi, arahan dan bimbingan kepada siswa agar tidak mengikuti tren saat ini yang sedang berkembang. Peran selanjutnya guru membangun komunikasi yang baik kepada orang tua, siswa menjadi motivator, dan teladan. Anak tidak akan jauh-jauh perilakunya dari orang tua, guru dan teman sekitar. Bila semuanya sudah memahami penggunaan gadget dengan baik insya Allah anak yang kecanduan gadget berkurang. Anak peniru yang ulung.

Orang tua di rumah memberikan batasan main gadget kepada anaknya, tega tidak memberikan main gadget di hari bukan waktu main dan orang tua mengajak anaknya mengalihkan aktivitas lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiksi gadget, Pada siswa, Anak dan \_ Overview of research on addiction gadget - Open Knowledge Maps.pdf.* (n.d.).
- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan ., *Proceedings, Vol: I No:(November)*, 1–17. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>
- Agasi, D., Oktarina, R., & Murni, I. (2022). *Pengaruh Pemakaian Gadget pada Peserta Didik Sekolah Dasar Berkaitan dengan Perkembangan Psikologinya*. 6, 10763–10768.
- Alabdulwahab, S. S., Shaji, P. T., & Kachanathu, J. (2017). *Smartphone use addiction can cause neck disability*. 3–5. <https://doi.org/10.1002/msc.1170>
- Destiwati, F., Dhika, H., & Paramita, A. (2021). *Peranan Guru Dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Penggunaan Internet*. 2(3), 671–677. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1081>
- Dini, A. U., & Sosial, P. (n.d.). *Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini 1,2*. 6(1), 58–66.
- Dini, U., Penanganannya, D., Paud, D., Habibah, U., & Widya, R. (2020). *Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak*. 13(1), 29–34.
- Education for Parents of Children with Gadget Addiction \_ Overview of research on addiction gadget - Open Knowledge Maps.pdf.* (n.d.).
- Feryando, D. A., Prasetyo, A., Wibowo, E., & Darmawan, A. (2022). Edukasi Dini Penggunaan Smartphone Yang Baik Pada Anak-Anak. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(2), 1102–1113.
- Gadget Addiction Pada Anak Di KB Nurul Ulum Desa Gondanglegi Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk \_ Overview of research on addiction gadget - Open Knowledge Maps.pdf.* (n.d.).
- Harahap, L. A. A., & Dewi, I. S. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Sosiodrama dalam Mengurangi Kecanduan Gadget pada Siswa. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.32505/syifaulqulub.v2i2.3665>
- Konseling, B. (2022). *Smartphone Addiction among Adolescence Students : Its Implication toward Family Communication , Learning Process , and Guidance and Counselling*. 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um001v7i12022p1-9>
- Kontrol, F., Dalam, D., Gadget, P., & Siswa, S. P. (2019). *[volume 6 nomor 2, oktober] 2019 faktor kontrol diri dalam penggunaan gadget (smartphone) pada siswa*. 6.

- 9431 *Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mencegah Adiksi Gadget di Taman Kanak-Kanak – Neni Sumarni*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3814>
- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1979–5408), 102–114.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Prasetiawan, H. (2016). Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online. *Jurnal Fokus Konseling*, 2(2), 116–125.
- Redaksi, T., & Pengulas, P. (2021). *Teks asli Sumbangkan terjemahan yang lebih baik*. 1–2.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>