

**METODE ORANG TUA DALAM PENGENDALIAN EMOSI
ANAK USIA DINI YANG KECANDUAN GADGET DI
KELURAHAN SANGIASSERI KECAMATAN
SINJAI SELATAN**

Nurul Afwani¹, Suriati², Mulkiyan³

¹ IAI Muhammadiyah Sinjai, Sinjai

² IAI Muhammadiyah Sinjai, Sinjai

³ IAI Muhammadiyah Sinjai, Sinjai

Korespondensi Penulis. E-mail: nurulafwani7@gmail.com, Tlp: +6282223141864

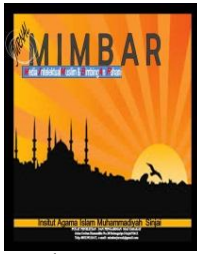
Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode Orang Tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan. Penelitian ini adalah penelitian naturalistik kualitatif. Subjek penelitian ini adalah Orang Tua di Kelurahan Sangiasseri. Objek penelitian ini adalah Metode Orang Tua Dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan Gadget. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi data. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu: 1) Metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, mengajak anak bermain di lingkungan, mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan, menjauhkan gadget dari pandangan anak, dan melawan rasa kasihan. 2) Faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak, tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak, dan faktor lingkungan. Sedangkan faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan gadget di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, dukungan keluarga, dan lingkungan bermain anak.

Kata Kunci: Metode Orang Tua, Pengendalian Emosi, Kecanduan Gadget

1. Pendahuluan

Zaman sekarang *gadget* menjadi kebutuhan dasar setiap orang. Bahkan jika terlalu sering menggunakan perangkat tanpa pengawasan, banyak bahaya mengintai, termasuk kecanduan *gadget*, ketika digunakan sebagai senjata orang tua untuk mencegah anak-anak mereka menjadi rewel. Oleh karena itu orang tua harus melakukan intervensi sejak dini untuk mencegah kecanduan anak mereka semakin parah. Meskipun seperti dua sisi mata uang, *gadget* tidak selalu berdampak negatif, namun dapat menguntungkan karena materi pembelajaran dapat diakses secara bebas, tetapi juga dapat merugikan jika anak



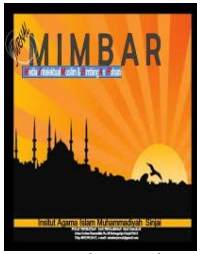
dengan mudah mengakses banyak konten yang tidak pantas (Pusat Data & AnalisisTempo, 2021).

Penggunaan perangkat elektronik (*gadget*) yang terus-menerus akan ber dampak negatif pada anak-anak. Anak-anak akan menghabiskan lebih banyak waktu menatap layar dari pada belajar atau berinteraksi dengan lingkungan mereka. Akibatnya, anak-anak akan menjadi kecanduan video game, internet, bahkan pornografi. Karena orang tua mereka disibukkan dengan pekerjaan mereka tidak peduli dengan penggunaan gadget oleh anak-anak mereka. Akibatnya, orang tua tidak menyadari bahwa *gadget* yang diberikan kepada anaknya berdampak negatif bahkan bisa berujung pada kecanduan *gadget* (Soeroso et al., 2020).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan kecanduan *gadget* sebagai masalah kesehatan mental pada tahun 2018. Jika seorang anak menunjukkan gejala seperti ketidakmampuan mengendalikan keinginannya untuk bermain *gadget*, pola tidur terganggu, ketidakpuasan terhadap *gadget*, aktivitas fisik atau olahraga, dan penurunan jumlah interaksi dengan lingkungan sekitarnya ia dapat dicurigai kecanduan *gadget*. Tidak hanya dapat menimbulkan gangguan, tetapi lebih dari itu karena anak usia dini tidak dapat menerima beberapa rangsangan dari luar pada saat yang bersamaan. Anak yang kecanduan *gadget* di usia dini akan menghadapi masalah, terutama dalam pertumbuhan emosinya yang tidak terkendali (Pusat Data & AnalisisTempo, 2021).

Beberapa anak dibatasi penggunaan gadget nya oleh orang tua, namun ada anak yang saat *gadget* diminta ia akan marah dan merajuk. Anak mengatakan bahwa *gadget* tidak banyak berpengaruh pada perilaku dan prestasinya di sekolah, namun saat anak bermain *gadget* terlalu lama, anak merasa pusing hingga mata menjadi merah dan pandangan menjadi kabur. Anak belum mampu mengendalikan emosi, dan rasa panik.

Gadget dapat berdampak pada perkembangan fisik dan psikologis anak khususnya aspek perkembangan emosional yang menggunakannya dalam hal ini anak-anak. Anak menjadi tidak sabar, membangkang, meniru perilaku di



gadget, dan berbicara dengan dirinya sendiri di *gadget*, mereka menjadi terlalu malas untuk melakukan apapun, dan tidak sopan saat orang tua berbicara dengannya. Adanya gangguan fisik pada anak seperti mata minus, kesehatan terganggu bahkan dapat menyebabkan kematian (Syifa et al., 2019).

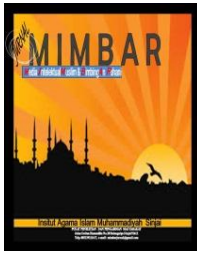
Oleh karena itu diperlukan metode orang tua, termasuk pendampingan anak saat menggunakan *gadget* terutama dalam hal pengendalian emosi anak, sebab orang tua semakin memilih untuk menyediakan perangkat berfitur lengkap kepada anak-anak mereka agar mereka tetap diam sehingga mereka dapat fokus pada tugas-tugas lain, yang berdampak buruk di mana anak tidak dapat mengontrol emosi, anak menjadi mudah marah, menangis ketika tidak menggunakan *gadget (Smartphone)*, saat ini dapat dengan mudah ditemui pada kalangan anak usia dini.

Berdasarkan observasi penulis dilapangan menunjukkan bahwa 50% dari jumlah 1.304 anak usia dini di Kelurahan Sangiasseri yang kecanduan *gadget*. Dan sampai saat ini, kecanduan *gadget* masih menjadi masalah orang tua yang belum terpecahkan bahkan masih banyak orang tua yang belum mengetahui metode yang dapat dilakukan untuk mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*, maka inilah yang menjadi alasan kenapa penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai “Metode Orang Tua dalam Pengendalian Emosi Anak Usia Dini Yang Kecanduan *Gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan”.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian naturalistik kualitatif adalah rancangan penelitian yang langsung terjun kelokasi penelitian untuk mencari data pendukung yang dilakukan dalam latar atau seting alamiah, artinya tanpa memanipulasi subjek yang diteliti (sebagaimana adanya). Penulis mencoba menggambarkan kejadian dan peristiwa yang menjadi sorotan (Noor, 2017).

2.1 Sumber Data



Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari orang tua anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan.

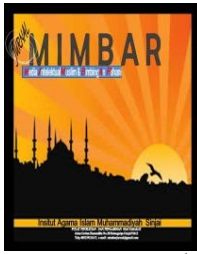
2.2 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian yang terdiri atas:

- a. Observasi merupakan metode yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen (Baswori & Suwandi, 2008).
- b. Wawancara adalah sesi tanya jawab dengan tujuan tertentu. Tujuan khusus tersebut adalah tujuan penelitian untuk menggali informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, pewawancara harus mampu membangun kepercayaan dan hubungan positif dengan partisipan agar mereka dapat memberikan informasi mendalam yang diperlukan secara jujur (Hanurawan, 2016).
- c. Dokumentasi adalah daftar dokumen alat atau sarana yang digunakan untuk memperoleh data melalui arsip-arsip atau gambar yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas. Metode dokumentasi dalam penelitian ini dipergunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan hasil pengamatan (observasi) (Hasan, 2002).

2.3 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan aspek penting dari penelitian karena menghasilkan temuan substantif dan formal. Selanjutnya, analisis data kualitatif menantang karena kurangnya norma yang ditetapkan, metode linier, dan aturan sistematis. Pada hakikatnya, analisis data adalah proses pengorganisasian, pengurutan, pengelompokan, pengkodean atau penandatanganan, dan pengkategorian informasi untuk sampai pada suatu kesimpulan. Tergantung pada fokus atau masalah yang perlu dipecahkan.



Data kualitatif yang biasanya tersebar dan dibangun, dan biasanya disederhanakan, akhirnya dapat dipahami dengan mudah oleh rangkaian prosedur ini (Gunawan, 2016). Uraian di atas, maka prosedur analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data adalah analisis model pertama dilakukan pengumpulan data hasil wawancara, hasil observasi, dan berbagai dokumen berdasarkan kategorisasi yang sesuai dengan penelitian yang kemudian dikembangkan penajaman data melalui pencarian data selanjutnya.
- b. Reduksi Data adalah proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan dalam pengumpulan data.
- c. Display data adalah pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- d. Verifikasi data atau penarikan kesimpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan analisis data (Sugiyono, 2015).

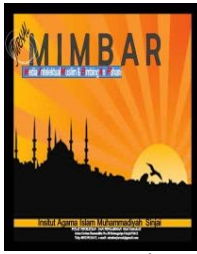
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Metode Orang Tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Sinjai Selatan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa strategi dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- a. Mengajak Anak Bermain di Lingkungan

Bermain di luar rumah sangat baik untuk perkembangan anak, berinteraksi dengan lingkungan akan membuat anak mendapatkan hal-hal baru yang tidak didapatkannya di dalam ruangan. Aktifitas ini dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, bermain di luar rumah juga



dapat membuat anak belajar bagaimana cara bekerja sama, berbagi dan bagaimana memperlakukan teman sebaya. Berbeda dengan anak yang cenderung hanya berada di dalam rumah dalam segi bersosialisasi yang cenderung pemalu dan tidak percaya diri.

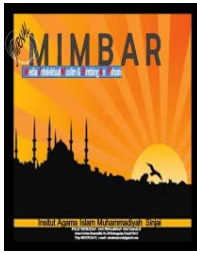
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa metode pengendalian emosi anak dengan mengajaknya bermain di lingkungan bersama teman sebayanya. ini dilakukan agar anak tidak menangis meminta *gadget*, sehingga dapat mengurangi penggunaan *gadget* yang tidak baik untuk perkembangan anak. Dengan begitu anak juga dapat bersosialisasi dengan teman, dan membuat anak percaya diri. anak yang tetap di rumah akan membuat anak lebih senang dengan *gadget* bermain game dan menonton *youtube* walaupun *gadget* juga mempunyai dampak positif bagi anak tapi tetap akan mengganggu perkembangan emosi anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Rismawati, S.Pd.I yang bekerja sebagai Guru Honor sebagai berikut:

“anak saya lebih senang bermain *gadget* di rumah terkadang juga belajar dengan menonton *youtube* misalnya, menghitung dan menyanyi lagu anak-anak, tapi ketika saya tidak memberikan *gadget* anak saya akan langsung menangis metode yang saya lakukan untuk membuat anak saya berhenti menangis adalah mengajaknya bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Hal ini dapat membuat anak saya melupakan sejenak *gadget* (Rismawati, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Salmawati selaku Ibu Rumah Tangga dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

“saya tidak menyangka *gadget* yang saya berikan dapat membuat anak saya kecanduan, bahkan berpengaruh pada perkembangan emosinya yang membuatnya menagis, marah melempar barang-barang yang ada didekatnya kalau saya tidak berikan *gadget*, metode yang saya lakukan ketika anak mengalami hal tersebut saya mengajaknya bermain di lingkungan sekitar bersama teman-temannya, sehingga bisa mengalihkan pikirannya dari *gadget* (Salmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Rismawati, S.Pd.I dan Ibu Salmawati mereka sama-sama mengatakan bahwa, salah satu metode



orang tua dalam mengendalikan emosi anak yang kecanduan *gadget* yaitu mengajak anak bermain di lingkungan, dengan mengajak anak bermain di luar rumah bisa mengalihkan pikiran anak dari *gadget* sehingga emosi anak untuk bermain *gadget* bisa dikendalikan.

b. Mengalihkan Perhatian Anak Dengan Memberikan Mainan

Mainan sudah menjadi teman sehari-hari bagi anak. Tidak heran jika kebanyakan orang tua sering membelikan mainan agar anak selalu gembira, mainan juga dapat mendukung tumbuh kembang anak bukan hanya menyenangkan bagi anak tapi dapat memberikan berbagai manfaat untuk perkembangan otak, fisik, emosional maupun sosialnya. Seperti yang dikemukakan Bapak Yahya yang bekerja sebagai Swasta, mengatakan bahwa:

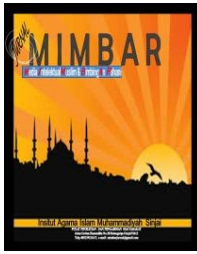
“anak saya menggunakan *gadget* milik saya untuk bermain *game* dan menonton kartun di *youtube*, ini yang membuat anak saya menangis ketika tidak diberikan *gadget*, metode yang saya lakukan untuk membuat anak saya diam dengan cara mengajak anak saya membeli mainan kesukaannya atau mengajak anak saya liburan (Yahya, 2022)”

Hal yang sama dikatakan Ibu Muhajira yang bekerja sebagai Penjual Sembako dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

“anak saya yang sudah kecanduan *gadget* akan menangis meminta *gadget* kalau saya tidak kasih, metode yang biasa saya lakukan untuk mengendalikan emosinya adalah dengan memberikannya uang untuk membeli mainan yang dia suka, agar anak saya tidak menangis meminta *gadget* lagi (Muhajira, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Yahya dan Ibu Muhajira diatas maka dapat disimpulkan bahwa mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan merupakan salah satu metode pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri. memberikan mainan pada anak akan membuat anak merasa gembira, mainan baru tersebut akan menjadi teman sehari-hari bagi anak, dengan itu anak akan melupakan sejenak *gadget*.

c. Menjauhkan *Gadget* Dari Pandangan Anak



Kecanduan *gadget* pada anak-anak dapat menghambat proses tumbuh kembangnya dan menyebabkan masalah fisik dan mental, salah satu cara untuk mengatasi emosi anak yang kecanduan *gadget* adalah dengan menjauhkan *gadget* dari pandangan anak. Ketika *gadget* jauh dari anak emosi untuk bermain tidak akan sama ketika *gadget* itu ada di depan anak. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Nurlina yang bekerja sebagai Pembisnis petikan hasil wawancaranya menjelaskan bahwa:

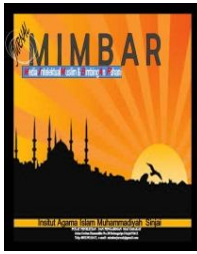
“anak saya sangat aktif bermain *gadget* sudah ada beberapa *gadget* yang anak saya rusak, kalau saya larang anak saya pasti menangis, cara untuk mengendalikan emosinya dengan membawa *gadget* saya pergi bekerja, dengan begitu anak saya tidak akan mudah menangis meminta *gadget* di rumah (Nurlina, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa salah metode yang dilakukan oleh Ibu Nurlina untuk mengendalikan emosi adalah menjauhkan *gadget* dari pandangan anak, misalnya dengan membawanya keluar rumah, menyimpan di tempat yang tidak mudah dijangkau oleh anak, tidak bermain *gadget* di depan anak, dengan begitu anak tidak akan mudah menangis meminta *gadget*.

d. Melawan Rasa Kasihan

Teman bermain anak juga sangat berpengaruh pada proses pertumbuhannya, teman bermain anak juga bisa membawa dampak negatif bagi anak dalam hal penggunaan *gadget*. Hal tersebut berdampak pada emosi anak ketika tidak diberikan *gadget* dimana anak akan marah, menangis, dari pada memberikan *gadget* pada anak lebih baik membiarkan anak menangis demi kebaikan sang anak. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Ibu Sukmawati sebagai Ibu Rumah Tangga dalam wawancaranya menjelaskan bahwa:

“ketika anak saya sudah mengenal *gadget* perilakunya berubah, menjadi lebih sering di dalam rumah, suka menyendiri bahkan melempar *gadget* saya ketika kuotanya habis. Pada saat anak saya menangis meminta *gadget* saya hanya membiarkannya menangis dari pada memberikannya *gadget*, kalau sudah capek menangis akan berhenti dengan sendirinya (Sukmawati, 2022)”



Berdasarkan hasil wawancara Ibu Sukmawati bahwa salah satu metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* yaitu dengan melawan rasa kasihan pada anak, lebih baik membiarkan anak menangis dari pada memberikannya *gadget*, anak akan berhenti sendiri ketika merasa capek menangis. Dengan begitu anak bisa kita alihkan dengan hal lain yang lebih baik dari pada *gadget* itu sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- 1) Mengajak anak bermain di lingkungan
- 2) Mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan
- 3) Menjauhkan *gadget* dari pandangan anak
- 4) Melawan rasa kasihan.

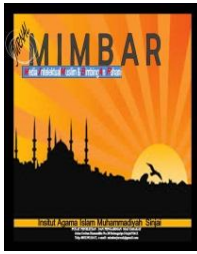
3.2 Faktor penghambat dan pendukung metode Orang Tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa faktor penghambat metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* yaitu:

a. Tidak Bersikap Tegas dan Konsisten Pada Anak

Orang tua kerap kali merasa ragu bersikap tegas pada anak mereka karena takut tindakan mereka menimbulkan trauma pada anak. Alhasil orang tua akan bersikap permisif (serba membolehkan), akibatnya ada banyak efek negatif dari gaya pengasuhan ini pada anak. Masalah emosional misalnya pada penggunaan *gadget* seharusnya orang tua lebih tegas melarang anak dan bersikap konsisten dengan aturan yang sudah diberikan orang tua. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Ibu Ibu Muhajira yang mengatakan bahwa:

“anak saya akan berhenti menangis meminta *gadget* kalau suami saya yang melarang itu dikarenakan suami saya tegas pada anak saya, tetapi kalau suami saya tidak ada anak saya akan menangis



meminta *gadget*, kalau tidak saya kasih anak saya tambah marah dan menangis itu karena saya sendiri kurang tegas pada anak mengenai *gadget* sejak awal (Muhajira, 2022)”

Hal yang sama dikatakan Ibu Rismawati, S.Pd.I yang mengatakan bahwa:

“penghambat saya dalam mengendalikan emosi anak pada saat tidak mau diajak bermain di luar rumah, hal itu terkadang membuat saya marah dan membentak anak saya. Tapi kalau suami saya yang menyuruh berhenti menangis anak saya menurut, karena memang sejak awal suami saya tegas pada anak (Rismawati, 2022)”

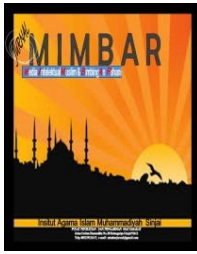
Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Muhajira dan Ibu Rismawati diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu yang menjadi faktor penghambat dalam pengendalian emosi anak terhadap *gadget* yaitu tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak, dengan begitu anak bersikap semaunya melakukan yang dia suka tanpa mengetahui dampak yang akan ditimbulkan. Orang tua yang seharusnya bersikap tegas terhadap penggunaan *gadget* pada anak terkadang malah memberikan *gadget* kepada anak ketika merasa sudah tidak ada lagi pilihan lain untuk mendiamkan anak. Maka dari itu diperlukan sikap tegas dan konsisten orang tua sehingga dampak *gadget* pada anak bisa berkurang.

b. Tidak Dapat Melawan Rasa Kasihan Pada Anak

Kadang kala rasa kasihan pada anak harus kita lawan demi kebaikan anak, terlebih lagi untuk kebaikan sang anak demi pertumbuhan anak yang lebih baik kedepannya. Tidak semua yang anak kita minta harus kita penuhi karena bisa jadi hal yang kita berikan pada anak bisa membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial maupun emosinya. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Nurlina dari hasil wawancaranya yang mengatakan bahwa:

“hambatan dalam pengendalian emosi anak saya ketika membiarkan anak menangis terkadang saya merasa kasihan dengan anak hal itu yang membuat saya memberikan *gadget* dengan batasan waktu (Nurlina, 2022)”

Tidak dapat melawan rasa kasihan pada nak juga dirasakan oleh Ibu Sukmawati yang mengatakan bahwa:



“hambatan saya pada saat anak saya menangis meminta gadget tidak mau dibujuk dengan bermain di luar rumah, tetap ingin bermain *gadget* itulah membuat saya bingung bagaimana cara membujuknya, terkadang kalau anak saya sudah menangis terlalu lama saya merasa kasihan jadi saya kasih *gadget* itu (Sukmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurlina dan Ibu Sukmawati dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* salah satunya adalah tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak, dengan begitu semua aturan yang telah orang tua tetapkan mereka langgar sendiri dengan tetap memberikan *gadget* itu pada anak.

c. Faktor Lingkungan

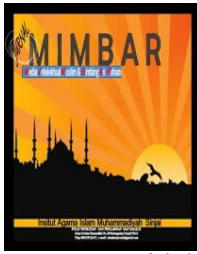
Terkadang orang tua sudah mengawasi penggunaan *gadget*, namun lingkungan anak yang membawa pengaruh penggunaan *gadget* pada anak karena mengikuti teman-temannya di sekolah atau teman sepermainannya. Hal inilah yang menjadi penghambat orang tua membatasi anak dalam menggunakan *gadget* sehingga emosinya tidak dapat dikendalikan dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Bapak Yahya yang mengatakan bahwa:

“faktor penghambat saya dalam mengendalikan emosi anak dimana ketika anak saya melihat teman bermainnya main *gadget*, itu yang membuat anak saya juga menangis meminta *gadget* (Yahya, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Salmawati yang mengatakan bahwa:

“yang menjadi penghambat saya kalau anak saya menangis minta *gadget* dimana pada saat anak saya melihat temannya bermain *gadget* dia jadi menangis juga meminta *gadget*, padahal sebelumnya tidak menginginkan *gadget* (Salmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara dari Bapak Yahya dan Ibu Salmawati dapat disimpulkan bahwa salah satu yang menjadi faktor penghambat orang tua dalam mengendalikan emosi anak yaitu faktor lingkungan seperti teman bermain, maupun teman sekolah anak semuanya dapat menjadi penghambat orang tua dalam mengendalikan emosi anak, walaupun orang tua sudah memberikan batasan tetapi kalau



tidak memberikan batasan pada lingkungan sekitar, anak tetap akan terjerumus pada penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- 1) Tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak
- 2) Tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak
- 3) Faktor lingkungan.

Adanya faktor penghambat maka diperlukan faktor pendukung untuk memudahkan penerapan pengendalian emosia anak, baik berupa dukungan keluarga, maupun lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menjelaskan bahwa faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* yaitu:

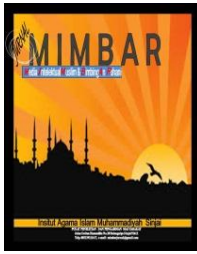
a. Dukungan Keluarga

Setiap orang tua mengiginkan anaknya tumbuh dengan baik agar anak terhindar dari hal yang dapat merusak masa pertumbuhannya. Kerja sama semua anggota keluarga untuk menunjang pertumbuhan anak sangat penting sebab tempat pertama anak untuk belajar adalah di dalam keluarga itu sendiri. Seperti dalam penggunaan gadget dalam keluarga harus menjadi contoh yang baik bagi anak itu sendiri agar anak bisa menahan diri untuk tidak menggunakan. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Rismawati, S.Pd.I yang mengatakan bahwa:

“faktor pendukung saya mengendalikan emosi anak saya dengan adanya aturan pengurangan penggunaan gadget dalam keluarga, ini saya lakukan agar dapat mendukung pengendalian emosi anak saya yang suka bermain gadget (Rismawati, 2022)”

Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Muhajira yang megatakan bahwa:

”pendukung saya dalam mengendalikan emosi anak saya dengan bantuan semua keluarga dengan cara tidak meletakkan *gadget* di sembarang tempat yang dapat dijangkau anak (Muhajira, 2022)”



Dukungan keluarga juga dirasakan oleh Bapak Yahya yang mengatakan bahwa:

“yang saya lakukan untuk mendukung metode pengendalian emosi anak dengan memberikan contoh yang baik untuk anak, caranya dengan tidak main *gadget* didepan anak (Yahya, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak dengan adanya dukungan keluarga itu sendiri, dengan kerja sama yang dilakukan oleh keluarga penerapan pengurangan penggunaan *gadget*, tidak meletakkan *gadget* sembarang tempat, dan memberikan contoh yang baik pada anak. Hal tersebut dapat membantu pengendalian emosi anak agar tidak menggunakan *gadget*.

b. Lingkungan Bermain Anak

Bermain di lingkungan bersama anak dan teman-temannya bisa membantu dalam pengendalian emosi anak untuk bermain *gadget*. Dengan adanya lingkungan sekitar bisa menyita perhatian anak dan lupa dengan *gadget*, ini bisa kita terapkan pada anak yang kecanduan *gadget*. Seperti yang dikemukakan oleh Ibu Nurlina yang mengatakan bahwa:

“faktor pendukung dalam pengendalian emosi anak saya yaitu lingkungan sekitar karena dengan mengajak anak saya beraktifitas diluar anak saya senang dan bahagia (Nurlina, 2022)”

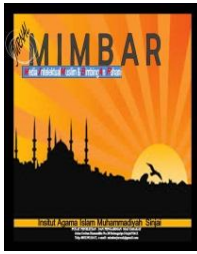
Hal yang sama juga dikatakan oleh Ibu Sukmawati yang mengatakan bahwa:

“pendukung saya dalam mengendalikan emosi anak saya kalau teman-temannya datang ke rumah dan mengajak anak saya main, itu membuat anak saya yang tadinya menangis menjadi diam (Sukmawati, 2022)”

Faktor pendukung lingkungan bermain anak juga dirasakan oleh Ibu Salmawati yang mengatakan bahwa:

“kalau anak saya menangis minta *gadget* teman bermain anak saya bilang jangan main *gadget* nanti mata kamu rusak, seketika anak saya berhenti percaya kalau yang dikatakan temannya itu benar (Salmawati, 2022)”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan



emosi anak adalah lingkungan bermain anak, dengan beraktifitas di lingkungan anak bukan hanya pintar bersosialisasi, bermain dengan teman-teman sebayanya membuat anak juga senangaktifitas diluar rumah juga beradapat membuat anak terhindar dari pengaruh *gadget*.

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas dapat di simpulkan bahwa faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu:

- 1) Dukungan keluarga
- 2) Lingkungan bermain anak.

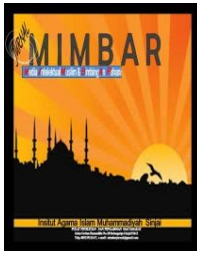
4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti mengenai metode orang tua dalam pengendalian emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, mengajak anak bermain di lingkungan, mengalihkan perhatian anak dengan memberikan mainan, menjauhkan *gadget* dari pandangan anak, dan melawan rasa kasihan.
2. Faktor penghambat metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, tidak bersikap tegas dan konsisten pada anak, tidak dapat melawan rasa kasihan pada anak, dan faktor lingkungan. Sedangkan faktor pendukung metode orang tua dalam mengendalikan emosi anak usia dini yang kecanduan *gadget* di Kelurahan Sangiasseri Kecamatan Sinjai Selatan yaitu, dukungan keluarga, dan lingkungan bermain anak.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada pimpinan IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah memberikan dukungan untuk melaksanakan penelitian tahun akademik 2021/2022.



Daftar Pustaka

- Baswori, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta.
- Gunawan, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* (4th ed.). Bumi Aksara.
- Hanurawan, F. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Psikologi* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Hasan, I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Ghailan Indonesia.
- Muhajira. (2022, April 21). Wawancara Pribadi.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian* (7th ed.). Kencana.
- Nurlina. (2022, April 22). Wawancara Pribadi.
- Pusat Data, & AnalisisTempo. (2021). *Anak dan (Kecanduan) Gadget*. Tempo Publishing.
- Rismawati. (2022, April 20). Wawancara Pribadi.
- Salmawati. (2022, April 22). Wawancara Pribadi.
- Soeroso, Husni, A. H., Ismail, Karmini, S., Suwartni, Haryana, & Nastainudin, A. (2020). *Buku Panduan Dan Buku Kerja*.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sukmawati. (2022, April 22). Wawancara Pribadi.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Yahya. (2022, April 20). Wawancara Pribadi.