

Kecanduan Gadget: Implikasi Buruk Bagi Anak Usia Dini Di Lingkungan Tempat Pemrosesan Akhir (TPA) Desa Air Sebakul

Wieke Wido Wati¹, Ovi Arieska Mefa², Rika Hesti Fatimah³

¹ STIESNU Bengkulu, Indonesia.

² STIESNU Bengkulu, Indonesia.

³ STIESNU Bengkulu, Indonesia.

¹ wiekewidowati@stiesnu-bengkulu.ac.id

² ovi21arieka@gmail.com

³ rikahestifatimah@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Keywords:

Gadget Addiction, TPA
Desa Air Sebakul, Early
Childhood, Physical Health,
Social Development

Background: The use of digital technology has made various aspects of life easier, including in rural areas. However, the use of devices without proper supervision can pose a risk of addiction among children. This study aims to identify the contributing factors, as well as the health, social, and academic impacts, and to explore prevention strategies for gadget addiction among children in TPA Desa Air Sebakul. Using a qualitative descriptive method, data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving early childhood 0-6 years, parents, teachers, and community leaders. The data were then analyzed through stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing, applying source and method triangulation. The findings indicate that easy access to technology, lack of supervision, and limited alternative activities are the main factors contributing to gadget addiction. This condition affects children's physical health, reduces their social abilities, and decreases their concentration and academic performance. These findings highlight the importance of the roles of parents, educators, and the community in providing supervision, offering alternative activities, and strengthening digital literacy to maintain a balanced child development.

Received: 14/04/2026

Revised: 02/05/2026

Accepted: 13/06/2026

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital saat ini memberikan berbagai manfaat yang mempermudah kehidupan masyarakat, termasuk di wilayah pedesaan. Perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan perangkat digital lainnya telah menjadi sarana utama untuk berkomunikasi, memperoleh informasi, dan hiburan.

Namun, penggunaan gawai yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memicu kecanduan, serta mendorong terjadinya pergeseran nilai budaya, di mana gawai kerap dianggap sebagai alat pengasuhan instan. Dari sisi kognitif sosial, anak cenderung meniru perilaku orang tua, yang dapat membuat mereka menjadi lebih individualis, kurang peka terhadap lingkungan, emosinya tidak stabil, serta mudah meniru konten negatif hingga berujung pada kecanduan, terutama pada anak usia dini.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa dampak besar terhadap pola perilaku anak, khususnya dalam pemanfaatan waktu luang. Salah satu gejala yang terlihat adalah meningkatnya kecenderungan anak untuk lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan gawai, seperti smartphone atau tablet, dibandingkan melakukan aktivitas lainnya.

Kebiasaan ini berdampak pada menurunnya ketertarikan terhadap aktivitas fisik dan interaksi sosial, termasuk permainan tradisional yang sebelumnya berperan penting dalam mengasah keterampilan sosial dan motorik anak. Ketertarikan yang berlebihan terhadap gawai tersebut mencerminkan adanya perubahan signifikan dalam preferensi bermain anak-anak (Putri & Rachmawati, 2021).

Fenomena ini terlihat dari semakin berkurangnya keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama teman sebaya, seperti petak umpet, engklek, atau gobak sodor. Saat ini, anak cenderung tertarik bermain hanya jika aktivitas tersebut melibatkan gawai, sementara kegiatan tanpa teknologi dianggap kurang menarik. Perubahan minat ini tidak hanya berdampak pada aspek fisik karena berkurangnya aktivitas gerak, tetapi juga mempengaruhi kemampuan sosial yang seharusnya berkembang melalui interaksi langsung (Utami & Widyaningrum, 2019). Dengan demikian, ketergantungan pada perangkat digital secara perlahan menggeser nilai-nilai sosial yang terkandung dalam permainan tradisional.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan (Ulfah, 2020) yang menyebutkan bahwa salah satu tanda kecanduan gawai pada anak adalah menurunnya minat terhadap aktivitas lain ketika mereka sudah terfokus pada perangkat digital. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan dapat menghambat kemampuan anak dalam menyeimbangkan kegiatan bermain, belajar, dan bersosialisasi. Tanpa adanya pengawasan dan pembatasan yang memadai, situasi ini berpotensi menimbulkan dampak negatif jangka panjang, seperti menurunnya konsentrasi, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan bekerja sama.

Oleh sebab itu, peran orang tua, pendidik, dan masyarakat sangat diperlukan dalam membimbing anak agar menggunakan gawai secara bijaksana. Beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menetapkan batasan waktu penggunaan gawai, mengenalkan kembali permainan tradisional yang bersifat edukatif, serta menciptakan lingkungan bermain yang menarik tanpa ketergantungan pada teknologi. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan keterampilan sosial dan motorik anak, tetapi juga menjaga keseimbangan antara pemanfaatan teknologi modern dan pelestarian nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Masa usia dini merupakan periode eksplorasi yang ditandai dengan rasa ingin tahu tinggi dan imajinasi yang kuat. Seiring bertambahnya usia, bentuk eksplorasi anak juga mengalami perubahan. Menurut (Rahmawati, 2022), usia dini mencakup rentang 0–6 tahun yang terbagi menjadi tiga tahap, yaitu bayi (0–12 bulan), balita (1–3 tahun), dan prasekolah (3–6 tahun).

Kecanduan gawai menjadi tantangan serius dalam mendukung tumbuh kembang anak di era digital. Kondisi ini ditandai dengan kesulitan anak dalam mengontrol penggunaan gawai, sehingga waktu yang dihabiskan untuk bermain gim atau menonton video menjadi berlebihan. Anak yang mengalami kecanduan cenderung lebih mengutamakan aktivitas berbasis teknologi dibandingkan kegiatan belajar maupun interaksi sosial yang penting bagi perkembangan kognitif dan emosional mereka. Ketidakseimbangan ini berdampak signifikan karena waktu untuk aktivitas fisik, interaksi keluarga, dan eksplorasi lingkungan menjadi terabaikan (Hidayati, 2020).

Selain mempengaruhi perilaku sehari-hari, kecanduan gawai juga menimbulkan berbagai dampak fisik dan psikologis. Anak dapat menunjukkan gejala seperti kurangnya aktivitas fisik, gangguan pola tidur, serta menurunnya konsentrasi yang berpengaruh pada prestasi akademik (Mulyadi & Supriyadi, 2021). Dari sisi kesehatan, penggunaan gawai yang berlebihan dapat menyebabkan kelelahan mata, sakit kepala, serta postur tubuh yang kurang baik akibat posisi penggunaan yang tidak ergonomis. Sementara itu, dampak psikologisnya meliputi mudah marah, kecemasan, dan kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika akses terhadap gawai dibatasi.

Fenomena kecanduan gawai kini tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan dengan akses internet yang maju, tetapi juga telah meluas ke daerah pedesaan seiring meningkatnya ketersediaan teknologi dan kemudahan memperoleh perangkat digital. Anak-anak di desa yang sebelumnya lebih akrab dengan alam dan permainan tradisional kini menghadapi risiko yang sama, yaitu ketergantungan pada gawai sebagai sumber hiburan dan interaksi sosial secara virtual. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan gawai merupakan permasalahan yang bersifat lintas wilayah dan memerlukan perhatian serta penanganan bersama (Siregar, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan kerja sama antara orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengawasi serta membimbing penggunaan teknologi pada anak. Beberapa langkah yang dapat dilakukan meliputi pembatasan waktu penggunaan gawai, penyediaan aktivitas alternatif yang menarik seperti olahraga atau kegiatan seni, serta peningkatan literasi digital agar anak memahami risiko dari penggunaan yang berlebihan.

Melalui upaya-upaya tersebut, diharapkan anak dapat memanfaatkan teknologi secara lebih seimbang, sehingga perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka tetap terjaga dengan baik (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Muzaki (2017) mengemukakan bahwa ketergantungan terhadap gawai menimbulkan berbagai dampak negatif yang perlu mendapat perhatian serius, baik dari aspek kesehatan fisik maupun perilaku. Salah satu dampak awal adalah gangguan pada fungsi penglihatan, yaitu munculnya Sindrom Penglihatan Komputer (Computer Vision Syndrome/CVS). Kondisi ini ditandai dengan mata kering, iritasi, serta rasa tegang pada mata akibat berkurangnya frekuensi berkedip saat menatap layar dalam waktu lama. Kebiasaan menggunakan gawai sambil berbaring dapat memperparah kondisi tersebut karena posisi mata dan leher menjadi tidak ideal, sehingga meningkatkan kelelahan pada organ penglihatan. Oleh karena itu, penggunaan

gawai sebaiknya dilakukan dalam posisi duduk tegak dengan pencahayaan yang memadai serta disertai istirahat mata secara berkala.

Selain gangguan penglihatan, kecanduan gawai juga berdampak pada postur tubuh. Kebiasaan menunduk atau membungkuk saat menggunakan perangkat digital dapat menimbulkan nyeri pada leher, punggung, dan bahu. Jika berlangsung dalam jangka panjang, posisi tubuh yang tidak ergonomis ini dapat menyebabkan gangguan pada tulang belakang, seperti kifosis atau skoliosis ringan. Untuk mencegah hal tersebut, Muzaki menyarankan penggunaan gawai sejajar dengan posisi mata serta disertai aktivitas peregangan atau olahraga ringan guna menjaga kesehatan otot dan tulang.

Dampak lainnya adalah gangguan pendengaran akibat penggunaan earphone secara berlebihan. Mendengarkan musik atau menonton video dengan volume tinggi dalam durasi yang lama dapat merusak sel-sel rambut halus di telinga bagian dalam yang berfungsi dalam proses pendengaran. Kerusakan ini bersifat permanen dan dapat menyebabkan gangguan pendengaran sejak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan earphone perlu dibatasi, volume harus dijaga pada tingkat aman, serta dipilih perangkat audio yang tidak merusak kesehatan telinga sebagai langkah pencegahan (Prasetyo & Lestari, 2020).

Selain itu, kecanduan gawai juga menyebabkan pemborosan waktu yang berdampak pada menurunnya produktivitas serta terabaikannya aktivitas penting seperti belajar, berolahraga, dan bersosialisasi secara langsung. Anak-anak dan remaja yang terlalu fokus pada dunia digital cenderung kehilangan konsentrasi terhadap tugas akademik dan interaksi sosial yang dapat membangun keterampilan emosional mereka. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian diri serta pengawasan dari orang tua dan pendidik agar penggunaan gawai tetap seimbang dan mendukung perkembangan fisik maupun mental yang sehat.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa kurangnya alternatif kegiatan serta lemahnya pengawasan orang tua menjadi faktor utama yang mendorong penggunaan gawai secara berlebihan pada anak-anak di pedesaan (Siregar, 2022). Ketika lingkungan tidak menyediakan aktivitas yang menarik, anak-anak lebih memilih mencari hiburan melalui gawai. Kondisi ini semakin buruk ketika orang tua tidak menetapkan aturan yang jelas terkait durasi dan jenis penggunaan gawai, sehingga anak memiliki akses tanpa batas terhadap konten digital, termasuk gim daring dan media social.

Fenomena ini juga terlihat dalam studi lapangan di Desa Hilisataro Raya, yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game daring dibandingkan belajar. Ketidakseimbangan ini berdampak pada berkurangnya kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial secara optimal. Alih-alih berinteraksi langsung dengan teman sebaya, mereka lebih sering berkomunikasi di ruang virtual yang cenderung minim nilai edukatif (Hidayati, 2020). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat menggeser pola interaksi sosial yang sebelumnya berbasis pada kehidupan komunitas.

Dampak negatif dari kebiasaan tersebut tidak hanya terlihat pada pencapaian akademik, tetapi juga pada kondisi fisik dan mental anak. Penelitian yang sama menemukan adanya gangguan pola tidur, kelelahan pada mata, serta penurunan konsentrasi akibat durasi bermain gim yang berlebihan. Selain itu, anak-anak juga menunjukkan perilaku mudah marah dan kesulitan mengendalikan emosi ketika waktu bermain game dibatasi, yang menjadi indikasi

adanya kecenderungan kecanduan digital. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menurunkan daya tahan tubuh serta menghambat perkembangan psikososial anak (Astuti & Nugraha, 2021).

Penanganan permasalahan ini memerlukan keterlibatan aktif orang tua, pendidik, dan masyarakat desa dalam menyediakan kegiatan alternatif yang positif dan menarik. Beberapa upaya yang dapat dilakukan antara lain memperkuat kegiatan ekstrakurikuler, menghidupkan kembali permainan tradisional, serta meningkatkan literasi digital bagi orang tua agar mampu mengawasi dan mengarahkan penggunaan gawai anak secara tepat. Pendekatan kolaboratif ini diharapkan dapat menciptakan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas fisik serta sosial, sehingga anak-anak di pedesaan dapat menggunakan gawai secara bijak tanpa mengorbankan kesehatan, prestasi belajar, dan perkembangan sosial emosional mereka (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Fenomena serupa mulai terlihat di Tempat Pemrosesan Akhir (TPA) Desa Air Sebakul, sebuah wilayah yang masih menjunjung tinggi nilai kebersamaan, namun perlahan mengalami pergeseran akibat meningkatnya kebiasaan anak-anak yang menghabiskan waktu dengan perangkat digital. Anak-anak yang seharusnya aktif bermain di luar rumah, berinteraksi dengan teman sebaya, atau membantu orang tua, justru lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gawai.

Berdasarkan fenomena tersebut, artikel ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan gawai pada anak-anak di TPA Desa Air Sebakul; (2) mendeskripsikan dampak negatif kecanduan gawai dari aspek kesehatan, sosial, dan akademik; serta (3) memberikan rekomendasi upaya pencegahan dan penanganan yang dapat dilakukan oleh orang tua, pihak sekolah, dan pemerintah desa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan utama untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai fenomena kecanduan gawai pada anak-anak di TPA Desa Air Sebakul. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali realitas sosial secara lebih utuh, sehingga dapat memahami makna, pengalaman, serta interaksi yang terjadi di lingkungan anak-anak.

Melalui metode ini, hasil penelitian tidak hanya berupa angka atau data kuantitatif, tetapi juga menyajikan uraian naratif yang kaya dan mendetail, yang mampu menggambarkan fenomena kecanduan gawai sesuai dengan kondisi nyata di tempat tersebut (Herdiana & Santoso, 2024).

Lokasi penelitian ini berpusat di TPA Desa Air Sebakul, yaitu sebuah wilayah yang memiliki karakteristik pedesaan namun mulai mengalami peningkatan akses terhadap teknologi. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa anak-anak di desa tersebut memiliki tingkat penggunaan gawai yang cukup tinggi, meskipun fasilitas permainan atau hiburan tradisional masih tersedia.

Letak desa yang relatif jauh dari pusat perkotaan karena sebagai Tempat Pemrosesan Akhir (TPA) menjadi nilai tambah dalam penelitian ini, karena dapat menggambarkan bagaimana perkembangan dan penetrasi teknologi digital tetap mempengaruhi perilaku anak-anak disana, bahkan di wilayah non-perkotaan.

Subjek penelitian ini terdiri atas anak-anak berusia 4-6 tahun, orang tua, guru, serta tokoh masyarakat setempat. Pemilihan rentang usia 4-6 tahun didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tahap tersebut perkembangan kognitif dan emosional anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan teknologi digital. Selain itu, keterlibatan orang tua, guru, dan tokoh masyarakat sebagai informan utama bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perilaku anak, termasuk pola pengasuhan, bentuk pengawasan, serta norma atau kebijakan tidak tertulis yang berlaku di lingkungan masyarakat desa. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mencerminkan berbagai sudut pandang yang saling melengkapi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang saling mendukung satu sama lain. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kebiasaan anak dalam menggunakan gawai dalam aktivitas sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sekitar desa. Sementara itu, wawancara mendalam dilakukan untuk menggali pengalaman pribadi anak, pandangan orang tua, serta pendapat guru dan tokoh masyarakat terkait dampak penggunaan gawai. Adapun dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data pendukung berupa catatan tertulis maupun visual, seperti arsip sekolah, foto, dan dokumen kegiatan desa yang relevan.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama, sehingga keterlibatan aktif peneliti menjadi faktor penting dalam keberhasilan pengumpulan data. Peneliti tidak hanya berfungsi sebagai pengamat, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu membangun dialog serta peka terhadap kondisi sosial dan budaya di lokasi penelitian. Untuk mendukung proses tersebut, peneliti menggunakan beberapa instrumen, seperti pedoman wawancara terstruktur, lembar observasi untuk mencatat perilaku anak secara sistematis, serta catatan lapangan guna merekam informasi tambahan yang tidak tertangkap dalam percakapan formal.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mencakup tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, informasi yang diperoleh dipilah, difokuskan, dan disederhanakan agar sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, maupun temuan visual untuk mempermudah proses interpretasi. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari data lapangan sehingga menghasilkan pemahaman yang menyeluruh mengenai fenomena kecanduan gawai pada anak (Sugiyono, 2019).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai pihak, seperti anak, orang tua, dan guru, guna meminimalkan bias dari satu sudut pandang tertentu. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan mengkombinasikan observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga setiap temuan dapat divalidasi melalui pendekatan yang berbeda.

Secara keseluruhan, rancangan penelitian ini ditujukan untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai fenomena kecanduan gawai pada anak-anak di TPA Air Sebakul. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis bagi orang tua, pendidik, serta pembuat kebijakan di tingkat desa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan program literasi digital serta strategi pencegahan kecanduan gawai yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat pedesaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil mengindikasikan bahwasanya anak-anak di TPA Desa Air Sebakul menggunakan gadget (ponsel pintar) rata-rata 3–6 jam per hari, terutama untuk bermain game online dan menonton video pendek. Anak-anak cenderung menjadi rewel jika tidak diberi akses ke gadget. Selain itu, beberapa anak menjadi terampil meniru tren yang mereka lihat di platform seperti TikTok, termasuk menari, bernyanyi, dan mengucapkan kata-kata yang tidak pantas. Anak-anak juga cenderung mendekati orang dewasa yang menggunakan gadget dan menjauh ketika gadget tidak digunakan.

Temuan pertama menunjukkan bahwa anak-anak belajar tentang gadget dari anggota keluarga dewasa di sekitar mereka. Kedua, anak-anak lebih suka mendekati orang dewasa yang menggunakan gadget dan menjauh ketika gadget tidak digunakan. Ketiga, anak-anak kecil menunjukkan minat yang besar terhadap gadget, bahkan menjadi rewel jika tidak diberikan gadget di rumah, termasuk menangis saat makan jika tidak ditemani gadget. Anak-anak cenderung ingin mengonsumsi makanan diiringi aktivitas pemakaian gadget. Keempat, anak-anak kecil beranggapan gadget selaku sarana hiburan yang menghibur, akibatnya mereka tidak menyadari batasan waktunya maupun tempat penggunaan. Kelima, anak-anak menjadi terampil meniru perilaku yang mereka lihat di gadget, seperti tren di TikTok, menari, bernyanyi, dan melontarkan ungkapan yang kurang layak. Lebih lanjut, mereka turut meniru gaya pakaian, gaya rambut, dan berbagai hal lain yang mereka lihat. Keenam, penggunaan gadget mengubah kebiasaan anak-anak, karena mereka kini lebih suka duduk sendirian atau bersama teman-teman sambil bermain gadget, menunjukkan prioritas gadget dalam aktivitas mereka. Selain itu, sebagian besar orang tua adalah yang pertama memperkenalkan gadget kepada anak-anak mereka, di mana tujuannya supaya anaknya tenteram, tidak cerewet, dan tidak menimbulkan gangguan teruntuk orang tua. Akibatnya, anak-anak tidak menyadari batasan waktu dan tempat dalam menggunakan gadget. Anak-anak juga mulai berbohong atau diam-diam bermain gadget saat orang tua mereka sibuk.

KESIMPULAN

Kecanduan gawai pada anak-anak di TPA Desa Air Sebakul merupakan permasalahan yang bersifat multidimensi, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti lemahnya pengawasan orang tua, terbatasnya pilihan kegiatan alternatif, tekanan dari teman sebaya, serta perasaan kesepian. Ketika pengawasan dalam keluarga kurang optimal, anak-anak cenderung memiliki kebebasan lebih besar dalam menggunakan gawai tanpa batasan waktu maupun konten. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya kegiatan yang menarik seperti permainan tradisional atau aktivitas komunitas, sehingga gawai menjadi sumber hiburan utama. Selain itu, tekanan dari lingkungan pertemanan dan rasa kesepian turut mendorong anak untuk mencari kenyamanan melalui interaksi digital yang mudah diakses.

Dampak negatif dari kondisi tersebut tampak pada berbagai aspek kehidupan anak. Dari sisi kesehatan, penggunaan gawai secara berlebihan dapat menimbulkan gangguan fisik seperti ketegangan pada mata, gangguan pola tidur, serta postur tubuh yang kurang baik. Dalam aspek akademik, kecanduan gawai berdampak pada menurunnya konsentrasi, berkurangnya motivasi belajar, hingga penurunan prestasi di sekolah. Sementara itu, dari sisi sosial, interaksi anak menjadi terganggu karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia daring dibandingkan berkomunikasi langsung dengan keluarga maupun teman sebaya. Situasi ini juga kerap menimbulkan konflik dalam keluarga, terutama ketika orang tua berupaya membatasi penggunaan gawai yang kemudian memicu perdebatan dengan anak.

Fenomena kecanduan gawai di TPA Air Sebakul menunjukkan bahwa permasalahan ini tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan, tetapi juga telah merambah ke daerah pedesaan. Peningkatan akses internet serta kepemilikan perangkat digital di desa menjadi faktor yang turut memperluas dampak permasalahan ini. Dengan demikian, kecanduan gawai tidak lagi dapat dipandang hanya sebagai dampak modernisasi di perkotaan, melainkan sebagai tantangan sosial yang juga dihadapi masyarakat pedesaan. Hal ini menegaskan pentingnya kebijakan serta intervensi yang melibatkan seluruh lapisan masyarakat, termasuk di tingkat desa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa langkah rekomendasi dapat dilakukan secara kolaboratif. Pertama, orang tua perlu meningkatkan pengawasan serta menetapkan batasan waktu penggunaan gawai secara konsisten. Kedua, pihak sekolah dapat menyediakan kegiatan alternatif seperti olahraga, seni, dan permainan tradisional guna menarik minat anak. Ketiga, pemerintah desa dapat membangun fasilitas pendukung seperti pojok baca atau ruang belajar bersama yang dapat menjadi pusat kegiatan positif bagi anak. Keempat, diperlukan penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif untuk memperkuat hasil temuan, sehingga strategi intervensi dapat disusun berdasarkan data yang lebih terukur dan mendalam.

REFERENSI

- Astuti, R., & Nugraha, D. (2021). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar dan Kesehatan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 150–162. Harefa, S. 2023. Studi Kasus Kecanduan Gadget pada Anak Remaja di Desa Hilisataro Raya. *Jurnal Faguru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 215–225.
- Herdiana, M. F. P., & Santoso, M. B. (2024). Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Pergeseran Nilai Budaya dan Faktor Kognitif Sosial. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat*.
- Hidayati, N. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 578–585.
- Mulyadi, D., & Supriyadi, T. 2021. Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Kesehatan Fisik dan Psikologis Anak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 16(2), 135–144.
- Muzaki, F.I. 2017. Kecerdasan Sosial Bagi Peserta Didik Usia Sd di Zaman Digital. Malang: IKAPI
- Prasetyo, D., & Lestari, A. (2020). Dampak Penggunaan Earphone terhadap Kesehatan Pendengaran pada Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(2), 89–96
- Putri, R. A., & Rachmawati, E. (2021). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 12–21.

- Rahmawati, A. 2022. Program Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jawa barat: CV. RUMAH PUSTAKA
- Rahmawati, I., & Hidayat, A. (2021). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Menggunakan Gadget secara Bijak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1012–1023.
- Siregar, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Pedesaan. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(2), 115–124.
- Siregar, R. 2022. Dampak Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Sentul. *Jurnal Dimas*, 4(2), 45–56.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Ulfah. M. 2020. Digital Parenting. Jawa Barat: EDU PUBLISHER
- Utami, S., & Prasetyo, B. (2021). Pergeseran Nilai Sosial dalam Permainan Tradisional Anak akibat Penggunaan Gawai. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(3), 201–210.