

PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI *NOMOPHOBIA* PADA ANAK USIA DINI SAAT MASA PANDEMI COVID-19 DI bIMBA AIUEO KOTA BEKASI

¹Zahra Kambali, ²Ahmad Syahid, ³Ratna Sari Dewi
Program Studi Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang
1810631040083@student.unsika.ac.id, ahmad.syahid@fkip.unsika.ac.id, ratna.sari@fkip.unsika.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui hasil peran orang tua dalam mengatasi nomophobia pada anak usia dini. (2) Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam menghadapi anak usia dini yang nomophobia. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 3 orang tua peserta didik, 1 orang ketua lembaga dan 1 orang guru. Data penelitian didapatkan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) peran orang tua cukup baik dengan melakukan perannya sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, (2) faktor pendukung dalam mencegah dan mengurangi nomophobia dengan diajarkan membaca, menulis, berhitung dan bermain edukasi, dan (3) faktor penghambat dalam menghadapi anak yang sudah terkena nomophobia, yaitu dengan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak. Kesimpulan dari penelitian ini ialah bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengatasi nomophobia saat pandemi covid-19. Serta adanya faktor pendukung dari sekolah dalam mencegah dan mengurangi nomophobia. Saran agar orang tua dapat mengajak anak untuk selalu berkomunikasi dan berinteraksi di lingkungan sekitar, lembaga selalu memberikan motivasi serta meningkatkan fasilitas dalam mencegah dan mengurangi nomophobia pada anak usia dini, peneliti untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan peran orang tua maupun nomophobia pada anak agar hasil penelitian berikutnya lebih baik.

Kata Kunci: Peran Orang tua, Nomophobia, Anak usia dini, Covid-19

**THE ROLE OF PARENTS IN OVERCOMING NOMOPHOBIA IN EARLY CHILDHOOD DURING
THE COVID-19 PANDEMIC AT bIMBA AIUEO BEKASI CITY**

¹Zahra Kambali, ²Ahmad Syahid, ³Ratna Sari Dewi

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Singaperbangsa Karawang

1810631040083@student.unsika.ac.id, ahmad.syahid@fkip.unsika.ac.id, ratna.sari@fkip.unsika.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study, as follows: (1) to determine the results of the role of parents in overcoming nomophobia in early childhood. (2) to determine the supporting and inhibiting factors in the face of early childhood nomophobia. This research method uses qualitative approach with Case Study Method. The subjects consisted of 3 parents of students, 1 Head of the institution and 1 teacher. Research Data obtained through observation techniques, interviews, and documentation studies. The results showed that (1) the role of parents is good enough to perform its role as a facilitator, motivator, guide, (2) supporting factors in preventing and reducing nomophobia by being taught to read, write, count and play Education, and (3) inhibiting factors in dealing with children who have been exposed to nomophobia, namely with a lack of communication between parents and children. The conclusion of this study is that the role of parents is very important in overcoming nomophobia during the covid-19 pandemic. As well as the existence of supporting factors from the school in preventing and reducing nomophobia. Suggestions that parents can invite children to always communicate and interact in the surrounding environment, the institution always provides motivation and improve facilities in preventing and reducing nomophobia in early childhood, researchers to examine more sources and references related to the role of parents and nomophobia in children so that the results of the next study are better.

Keywords: Role of Parents, Nomophobia, Early Childhood, Covid-19

PENDAHULUAN

Pada saat ini telah terjadi penyebaran virus yang disebut dengan Coronavirus Disease-2019 (Covid-19). Covid-19 merupakan virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Saat ini situasi covid-19 dapat dilihat dari hasil survei WHO yang menyatakan bahwa lebih dari 535.863.950 sudah terpapar covid-19 dan mengalami kematian sebanyak 6.314.972 di 232 negara yang tercatat pada tanggal 19 Juni 2022.

Terjadinya perkembangan teknologi yang semakin pesat dengan memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia, teknologi tersebut dapat dijadikan sebagai pelengkap kebutuhan manusia. Salah satu teknologi yang dapat mempengaruhi pola hidup manusia, yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan media yang banyak digunakan oleh manusia sebagai penghubung adanya interaksi sosial. Pada umumnya setiap hari manusia menggunakan *gadget* untuk mencari informasi dan membantu pekerjaan sehari-hari. Penggunaan *gadget* dapat digunakan oleh berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak hingga orang tua dapat menggunakan *gadget*.

Maraknya penggunaan *gadget* di seluruh dunia terutama di Indonesia dapat dilihat dari hasil survei APJII tahun 2019-2020 yang menyatakan bahwa "Pengguna internet di Indonesia berjumlah 196,71 juta dari total 266,91 juta penduduk Indonesia. Berbeda lagi dengan survei sebelumnya, yang dilakukan oleh APJII tahun 2017 bahwa jumlah pengguna internet hanya sebesar 143,26 juta. *Gadget* tentu saja menjadi perangkat yang paling banyak digunakan pengguna saat mengakses internet dibandingkan komputer/laptop. Begini gambarnya, saat ini kepemilikan penggunaan smartphone setiap harinya mencapai 95,4%, dan pengguna komputer mencapai 19,7%". Data tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan internet di Indonesia mengalami kenaikan yang pesat hanya dalam kurun waktu 2 tahun. Hal ini dikarenakan *gadget* sangat bermanfaat bagi manusia dengan harga yang relatif murah serta memiliki berbagai macam fitur aplikasi.

Namun, dengan hadirnya *gadget* dapat memberikan dampak positif maupun negatif dalam kehidupan manusia. Banyaknya fitur yang tersedia di dalam *gadget* membuat para orang tua memberikan *gadget* pada anak saat usia dini. Anak usia dini merupakan seseorang dengan kepolosannya dapat mengikuti tingkah laku yang ada disekitarnya. Adanya pengenalan *gadget* pada anak usia dini dapat mempengaruhi anak. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk melakukan berbagai macam kegiatan, seperti menonton video, bermain game, dan pembelajaran membaca. Tanpa disadari orang tua, dengan hadirnya *gadget* membuat anak cenderung

ketergantungan dan dapat diindikasikan telah mengalami *No Mobile Phone Phobia (Nomophobia)*. Orang tua belum paham bahwa *nomophobia* sangat berdampak buruk bagi anak-anak karena dapat mengganggu psikologi anak. Banyaknya anak usia dini ketika sudah mengalami *nomophobia* dapat menangis, merengek, dan sebagainya. Sebab itu, orang tua harus mampu mengawasi dan mengontrol setiap kegiatan anak usia dini. Banyaknya kegiatan yang dilakukan pada anak, orang tua harus mampu menggali informasi terlebih dahulu tentang hal baiknya dari kegiatan tersebut.

Yildirim (2014) mengatakan bahwa *Nomophobia* merupakan rasa takut berada jauh dari *gadget* dan dianggap sebagai efek samping dari interaksi antara manusia dan teknologi informasi. Menurut Kartika (2017:21) bahwa pengaruh *gadget* memberikan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak. Selain itu, kurangnya interaksi sosial pada anak sehingga mereka lebih memilih untuk menikmati *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Vitrianingsih (2019) dengan judul penelitian "Hubungan Peran Orang Tua dengan Ketergantungan Anak terhadap Penggunaan *Gadget*" dapat disimpulkan bahwa sebanyak 26,2% anak pra sekolah di TK Gugus IX ketergantungan dengan *gadget*.

Menurut CNN Indonesia Online (2018) Kementerian Komunikasi dan Informatika menuturkan bahwa telah memerintahkan 15 penyedia layanan internet (ISP) dan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) untuk memblokir gambar pornografi yang ada di mesin pencari. Pemblokiran dilakukan dengan menerapkan safe mode di seluruh mesin pencari ISP.

Setiap masing-masing orang tua menginginkan anaknya tumbuh menjadi seorang anak yang baik dan bijaksana dalam melakukan suatu kegiatan. Peran orang tua sangat penting sebagai solusi dari segala permasalahan ini. Keluarga merupakan pembelajaran pertama yang didapat sebelum anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sebab itu, orang tua harus memainkan perannya dengan menciptakan ide kreatif serta memberi contoh perlakuan yang baik dan mendampingi ketika anak menggunakan *gadget* agar anak tidak mengikuti pengaruh negatif dalam jejak digital di zaman modern ini.

Menurut Kartika (2021) mengatakan bahwa "pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* semakin penting di saat pandemi Covid-19 menyerang kehidupan masyarakat seperti saat ini".

Adanya hal tersebut orang tua harus tegas dalam menghadapi sikap anak. Orang tua harus

memberikan *gadget* kepada anak saat sudah dibutuhkan. Selain itu, orang tua diharuskan memberi batasan waktu kepada anak saat bermain *gadget* agar tidak terlalu lama. Namun, ketika anak masih dalam usia bermain-main, orang tua tidak wajibkan untuk memberikan *gadget* agar tidak terjadinya *nomophobia*.

KAJIAN LITERATUR

Peran Orang Tua

Orang tua memiliki peran yang penting dalam keluarga. Ada beberapa peran orang tua dalam keluarga, menurut Sidharto (dalam Asmanita, 2019) diantaranya:

- a. Peran Sebagai Fasilitator
Orang tua dapat mengambil tanggung jawab untuk melibatkan diri dalam membantu anak belajar di rumah, mengembangkan keterampilan belajar yang baik, mempromosikan homeschooling, dan menyediakan alat belajar seperti ruang belajar, penerangan yang memadai, buku teks dan alat tulis.
- b. Peran Sebagai Motivator
Orang tua akan memotivasi anak-anaknya dengan meningkatkan motivasi untuk mengerjakan pekerjaan rumah, mempersiapkan anak-anak mereka untuk ujian, mengendalikan stres terkait sekolah, mendorong anak-anak mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, dan memberi penghargaan kepada anak-anak mereka atas prestasi akademik dengan memberikan hadiah maupun pujian.
- c. Peran Sebagai Pembimbing Atau Pengajar
Orang tua akan membantu anak mengatur waktu belajar, mengatasi masalah belajar dan perilaku buruk anak dengan menjelaskan bagian-bagian yang sulit dipahami anak, mempersiapkan diri untuk membantu anak belajar dan memberikan bantuan kepada anak.

Penggunaan Gadget

Gadget merupakan sebuah teknologi yang semakin berkembang pesat di era sekarang ini. Setiap tahunnya gadget dirancang untuk memiliki pembaharuan dalam sistem maupun jenis modelnya. Menurut Pratama (2019) berpendapat bahwa "*Gadget* merupakan sebuah alat pemotong atau biasa yang disebut dengan pisau, gergaji, dan sebagainya, alat tersebut memiliki fungsi berbagai macam tergantung siapa saja yang menggunakan *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* dapat digunakan oleh berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa".

Gadget memiliki dampak positif dan negatif bagi anak usia dini. Salah satu dampak

negatif yang dapat mempengaruhi anak usia dini, yaitu *No Mobile Phone Phobia (Nomophobia)*. Menurut Gustiawati (2021) mengatakan bahwa *gadget* dapat memberikan ketakutan pada seseorang jika tidak menggunakan *gadget* walaupun hanya 1 detik saja maka akan mengalami stress. Seseorang yang mengalami *nomophobia* sulit untuk melepaskan *gadget*-nya walaupun dalam keadaan mendesak sekalipun. Menurut Bragazzi (dalam Gustiawati, 2021) ciri-ciri gangguan *nomophobia* sebagai berikut :

- a. Menggunakan *gadget* secara teratur dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *gadget*, memiliki satu atau lebih *gadget*, dan selalu membawa charger kemanapun.
- b. Merasa cemas dan khawatir ketika *gadget* tidak berada di dekatnya atau tidak dapat digunakan karena kekurangan jaringan, baterai telepon genggam akan habis dan mencoba untuk menghindari tempat dan situasi di mana penggunaan telepon genggam dilarang (seperti bioskop dan bandara).
- c. Melihat layar *gadget* untuk memastikan apakah pesan atau panggilan telah diterima.
- d. Menjaga *gadget* selalu diaktifkan (24 jam sehari), memposisikan *gadget* di tempat tidur.
- e. Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial dengan manusia yang akan menimbulkan kecemasan sehingga lebih memilih untuk melakukan komunikasi dengan *gadget*.
- f. Menghabiskan uang untuk penggunaan *gadget*.

Pandemi Covid-19 sangat memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia terutama pada anak usia dini. Menurut Dini (dalam Kartika, 2021) mengatakan bahwa seluruh aspek kehidupan mengalami banyaknya perubahan yang diakibatkan oleh pandemi Covid-19 terutama dalam bidang pendidikan.

Menurut Darmalaksana (dalam Kartika, 2021) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* semakin meningkat saat pandemi Covid-19 melanda dunia. Banyaknya masyarakat menggunakan *gadget* untuk melengkapi kebutuhan hidupnya. Namun, penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus tetap dilakukannya pendampingan agar tidak mengganggu tumbuh kembangnya.

Anak Usia Dini

Menurut Darnis (2017:2) menyatakan bahwa anak usia dini merupakan anak yang memiliki kategori usia emas, dimana otak dapat berkembang semakin pesat. Dalam usia ini perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, dan seni dapat berkembang dengan adanya stimulai dari lingkungan.

Sedangkan Hurlock (dalam Priyanto, 2014) mengungkapkan masa anak usia dini dimulai sejak bayi berusia 2 tahun sampai anak

mencapai kematangan seksual, dimana pada usia tersebut bayi memiliki ketergantungan dalam hidupnya.

biMBA AIUEO

Dapat dijelaskan bimba merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal. Lembaga tersebut membangun minat belajar anak yang bertujuan agar anak memiliki minat membaca dan gemar belajar. Menurut Yunitasari (2019) pembelajaran yang menyenangkan dan menarik diperlukan dalam pengembangan kemampuan bahasa dan membaca pada anak usia dini, yang mendorong anak untuk lebih senang membaca. biMBA AIUEO adalah lembaga yang memberikan pembelajaran mengenai minat baca anak agar dapat mengasah kemampuan anak.

Menurut Ikawati (2013) membaca merupakan salah satu puncak tertinggi dalam otak manusia dikarenakan membaca dapat dilakukan saat usia dini dan bisa diterapkan untuk siapa saja. Sedangkan Wirahyuni (2017) berpendapat “Minat

METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang diatas, pendekatan yang dilakukan pada penelitian mengenai Peran Orang Tua dalam Mengatasi *Nomophobia* pada Anak Usia Dini saat Masa Pandemi Covid-19 di biMBA AIUEO Kota Bekasi peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dilakukan berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan. Selain itu, peneliti nantinya dapat melaporkan hasil penelitian secara detail sesuai dengan yang terjadi. Pendekatan kualitatif menurut Sugiyono (2016:9) menyatakan bahwa “Kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan tri-anggulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*”.

Metode yang akan digunakan peneliti dalam menyusun penelitian kualitatif ini yaitu studi kasus. Metode ini digunakan untuk mengungkapkan kenyataan yang terjadi dilapangan untuk memperoleh temuan berupa perubahan tingkah laku ketika individu memberikan respon terhadap lingkungannya. Menurut Wekke (2019:27) mengatakan bahwa “Metode Studi Kasus ialah metode yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan terhadap suatu “kesatuan sistem”, baik itu berupa program, kegiatan, peristiwa, atau sekelompok individu yang terikat oleh tempat ataupun waktu”. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah

membaca adalah sebuah rasa ketertarikan pada kegiatan yang memiliki makna terhadap penafsiran dalam bahasa tulis (membaca) yang ditunjukkan dengan keinginan untuk memerhatikan segala kegiatan tersebut tanpa ada paksaan dari seseorang dan dilakukan dengan kesadarannya, kegiatan tersebut dilakukan dengan penuh kegembiraan serta adanya usaha untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat dikatakan bahwa membaca sangat penting untuk memperoleh ilmu pengetahuan, informasi, dan fakta-fakta yang sedang terjadi. Tanpa memiliki kemampuan membaca individu sangat sulit untuk mencari informasi dan hal penting lainnya. Buku, koran, *gadget*, dan sebagainya merupakan media yang menghasilkan bacaan agar seseorang dapat memahami tiap huruf dan maknanya.

teknik observasi, teknik wawancara dan studi dokumentasi. Setelah peneliti melakukan pengumpulan data-data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan dengan menggunakan sumber bukti dengan sumber informan yang pada akhirnya data-data tersebut dianalisis dengan seksama. Teknik pengolahan data yang digunakan, yaitu teknik analisis data kualitatif. Analisis ini digunakan untuk memperoleh hasil penelitian yang dikumpulkan dan diolah serta dianalisis. Setelah dilakukannya pengumpulan data maka langkah selanjutnya teknik analisis data dengan tahap koleksi data, reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **Peran Orang Tua dalam Mengatasi** ***Nomophobia* Pada Anak Usia Dini Saat Masa** **Pandemi Covid-19 di biMBA AIUEO Kota** **Bekasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di biMBA AIUEO Kota Bekasi. Didapatkan hasil bahwa banyaknya anak usia dini sudah mengenal *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Adanya pandemi covid-19 membuat kegiatan sekolah dialihkan dengan pembelajaran online. Oleh sebab itu, orang tua harus mengenalkan *gadget* pada anak agar tetap berlangsungnya pembelajaran. Walaupun saat pandemi covid-19 anak dapat menggunakan *gadget* tetapi orang tua diharuskan selalu melakukan pendampingan dan pengawasan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan rata-rata pemakaian *gadget* pada anak dengan waktu yang diberikan 1-2 jam saja. Hal tersebut jika diberikan waktu lebih lama akan memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Oleh

sebab itu, apabila orang tua bersikap tidak peduli maka semakin tinggi dampak yang terjadi dari *nomophobia* tersebut. Pernyataan tersebut sesuai dengan penjabaran Istiqomah (2019) yang mengatakan bahwa “Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak sehingga anak dapat menghabiskan waktunya lebih lama dengan *gadget* mengakibatkan emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat bermain *gadget*, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, bahkan untuk makan saja anak akan lupa”.

Selain itu, peran orang tua dalam mengatasi *nomophobia* pada anak usia dini sudah cukup baik. Dikatakan cukup baik bahwa orang tua sudah melaksanakan perannya dalam mengatasi *nomophobia* saat pandemi covid-19. Dari hasil penelitian bahwa orang tua memberikan perannya sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing. Hal tersebut bertujuan agar hadirnya orang tua dapat memberikan contoh yang baik terhadap anaknya serta kebutuhan yang diperlukan dapat terpenuhi terutama dalam mengatasi *nomophobia* saat covid-19. Hal tersebut sesuai dengan Umar (2015) yang mengatakan bahwa peran orang tua terdiri dari :

- a. Orang tua sebagai pengasuh dan pendidik
Orang tua wajib bertanggung jawab atas pendidikan anaknya. Dalam meningkatkan pendidikan yang lebih baik, orang tua selalu mengingatkan dan mengajarkan anaknya saat belajar.
- b. Orang tua sebagai pembimbing
Menurut Khairani (2019) bahwa peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak karena kecanduan *gadget* pada anak dapat memperburuk interaksi sosial anak.
- c. Orang tua sebagai motivator
Orang tua diharuskan memberikan dorongan mengenai pentingnya belajar untuk dapat meningkatkan prestasi belajar pada anak.
- d. Orang tua sebagai fasilitator
Orang tua diharuskan menyediakan fasilitas untuk anaknya seperti media, alat peraga untuk menunjang program belajar anak, permainan edukasi, dan sebagainya. Orang tua sebagai fasilitator untuk melengkapi segala kebutuhan anak agar dapat menunjang kehidupan anak yang lebih baik.

Dalam mengatasi *nomophobia* saat pandemi covid-19, diperlukan kerja sama antara sekolah dan orang tua. Dari hasil penelitian bahwa orang tua dapat mengarahkan anak untuk menggunakan *gadget* sesuai kebutuhan saja.

Dikarenakan peranan orang tua sangat penting terutama dalam penggunaan *gadget* saat pandemi covid-19 sehingga perlunya pendampingan dan pengawasan.

Dalam mengatasi *nomophobia* saat pandemi covid-19 sekolah juga memberikan perannya kepada anak usia dini, yaitu dengan memberikan pemahaman serta fasilitas untuk menumbuhkan kreativitas dan minat baca pada anak dalam mengasah kemampuannya agar dapat mengurangi pemakaian dari *gadget* tersebut. Oleh sebab itu, sekolah membuka program minat membaca, berhitung dan bernyanyi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Setiawan (2020) bahwa “Kemampuan membaca akan merangsang otak bagaimana harus bersikap dan berperilaku, Semakin baik kemampuan membaca seseorang maka kemampuan meresponsnya akan lebih baik”.

Menurut pernyataan R4 dan R5 merupakan tambahan nilai bagi orang tua untuk memfasilitasi anak-anaknya dengan permainan edukasi dan buku bacaan, seperti lego, origami, buku gambar, buku cerita dan lain-lain sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, dalam mengatasi *nomophobia* orang tua juga perlu melakukan komunikasi dengan baik agar anak dapat merasakan perhatian serta memahami dampak dari *gadget*.

Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Menghadapi Anak Yang Terkena *Nomophobia*

Berdasarkan hasil penelitian mengenai sarana dan prasarana yang diberikan orang tua dapat dikatakan sudah terpenuhi terutama dalam mengurangi penggunaan *gadget*. Rata-rata setiap orang tua memberikan sarana dan prasarana berupa buku bacaan dan permainan edukasi. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di biMBA AIUEO Kota Bekasi sangat mendukung proses pembelajaran serta dapat mencegah dan mengurangi terjadinya *nomophobia* saat pandemi covid-19.

Hal demikian juga disampaikan oleh Suri Margi Rahayu dalam Jurnal yang berjudul Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan di SMP “Sarana dan prasarana yang berada di sekolah dapat terpenuhi dengan baik dan dimanfaatkan dengan maksimal oleh peserta didik maka akan menghasilkan proses pembelajaran dan prestasi peserta didik meningkat”.

Sarana dan prasarana yang diberikan sekolah dalam meningkatkan proses pembelajaran serta dapat mengurangi terjadinya *nomophobia*, yaitu buku cerita, lego, buku gambar, dan lain-lain. Oleh sebab itu, pihak sekolah juga menyarankan kepada orang tua untuk selalu memfasilitasi permainan edukasi di rumah. Selain

itu, orang tua memberikan pengertian dan contoh kepada anak bahwa jika bermain *gadget* terus menerus dapat menimbulkan dampak negatif, seperti mata menjadi rusak dan sakit kepala.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor pendukung dalam mencegah dan mengurangi *nomophobia* dikarenakan anak-anak diajarkan membaca, menulis, berhitung dan bermain edukasi sehingga dapat mengurangi penggunaan *gadget*. Selain itu, faktor penghambat dalam menghadapi anak yang sudah terkena *nomophobia*, yaitu dengan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak menjadi faktor penghambat dalam menghadapi *nomophobia*.

Menurut Marpaung (2018) bahwa “*Gadget* menyebabkan penggunaannya menjadi kurang berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Pengguna *gadget* lebih mementingkan *gadget*-nya daripada harus berkomunikasi dengan orang di sekitar”.

Sedangkan menurut Gustiawati (2021) bahwa “Kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak dapat mengakibatkan kerenggangan di antara mereka sehingga komunikasi menjadi kurang efisien antara orang tua dan anak, karena komunikasi yang terjalin hanyalah komunikasi satu arah karena tidak adanya respon aktif dari sang anak sehingga komunikasinya menjadi pasif.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Peran orang tua dalam mengatasi *nomophobia* pada anak usia dini sudah cukup baik. Dikatakan cukup baik bahwa peran orang tua sangat penting serta orang tua sudah melaksanakan perannya dalam mengatasi *nomophobia* saat pandemi covid-19. Peran orang tua dalam mengatasi *nomophobia* pada anak usia dini saat masa pandemi covid-19 di biMBA AIUEO Kota Bekasi, yaitu : (1) Fasilitator,

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua
Diharapkan orang tua dapat mengajak anak untuk selalu berkomunikasi dan berinteraksi di lingkungan sekitar.
2. Bagi Lembaga
Diharapkan pihak lembaga selalu memberikan motivasi serta meningkatkan fasilitas dalam mencegah dan mengurangi *nomophobia* pada anak usia dini.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan peneliti untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan peran orang tua maupun *nomophobia* pada anak agar hasil penelitian berikutnya lebih baik.

dengan memberikan fasilitas kepada anak dalam belajar dan bermain, (2) Motivator, dengan memberikan motivasi belajar dan motivasi dalam mengurangi penggunaan *gadget*, dan (3) Pembimbing, dengan membimbing anak dalam belajar serta membimbing anak dalam meningkatkan kreativitasnya.

Dengan adanya peran sekolah, sedikit banyaknya dapat membantu dalam mengatasi *nomophobia* pada anak usia dini. Adapun peran yang diberikan sekolah, yaitu dengan memberikan pemahaman serta fasilitas untuk menumbuhkan kreativitas dan minat baca pada anak dalam mengasah kemampuannya agar dapat mengurangi pemakaian dari *gadget* tersebut. Sekolah juga memberikan program minat membaca, berhitung dan bernyanyi untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Sarana dan prasarana yang diberikan orang tua dapat dikatakan sudah terpenuhi terutama dalam mengurangi penggunaan *gadget*. Sarana dan prasarana yang diberikan orang tua berupa buku bacaan dan permainan edukasi. Selain itu, sekolah juga memberikan sarana dan prasarana untuk meningkatkan proses pembelajaran dan dapat mengurangi terjadinya *nomophobia*. Sarana dan prasarana yang tersedia di biMBA AIUEO Kota Bekasi dalam meningkatkan proses pembelajaran serta dapat mengurangi terjadinya *nomophobia*, yaitu buku cerita, lego, buku gambar, dan lain-lain.

Dapat dikatakan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor pendukung dalam mencegah dan mengurangi *nomophobia* dikarenakan anak-anak diajarkan membaca, menulis, berhitung dan bermain edukasi. Adapun faktor penghambat dalam menghadapi anak yang sudah terkena *nomophobia*, yaitu dengan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019 – 2020. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 2020, 1–146. <https://apjii.or.id/survei>
- APJII Indonesia. (2017). *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Apjii, 39. <https://apjii.or.id/survei2018s/download/TK5oJYBSyd8iqHA2eCh4FsGELm3ubj>
- CNN Indonesia Online. (2018) *Kominfo Beri Waktu Selasa ISP Blokir Konten Porno dari Google*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180803171902-185-319329/kominfo-beri-waktu-selasa-isp-blokir-konten-porno-dari-google>
- Darnis. (2017). *Gadget No Buku Yes Strategi Pencegahan Plus Pemulihan Dampak Gadget Pada Anak*. Surabaya: Pustaka

- Saga
Data Covid-19: <https://covid19.go.id/>
- Gustiawati, N. (2021). *Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Nomophobia Di Kelurahan Kelapa Tiga Permai Bandar Lampung*.
- Ikawati, E. (2013). *Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini*. *Logaritma*, 1(02), 1–12. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=upaya+meningkatkan+minat+membaca+pada+anak+usia+dini&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Drh%3DqRPIRP5aUJ
- Istiqomah, I. (2019). *Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung*. Skripsi, 1–95. http://repository.radenintan.ac.id/8609/1/SKRIPSI_FULL.pdf
- Kartika, S. (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>
- Khairani, W. (2019). *Peran Orangtua Terhadap Penggunaan Media Internet Dalam Perilaku Keagamaan Anak (Studi Pada Keluarga Muslim Di Kelurahan Bandar Jaya Barat Kecamatan Terbanggi Besar)*. Skripsi. Skripsi, 69.
- Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Priyanto, aris. (2014). *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Rahayu, S. M., & Sutarna, S. (2016). *Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal VARIDIKA*, 27(2), 123–129. <https://doi.org/10.23917/varidika.v27i2.1724>
- Setiawan, R., & Susanti, F. (2020). *Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Studi Kasus Pada Bima Aiueo Pamulang*. *Inovasi*, 7(2), 88. <https://doi.org/10.32493/inovasi.v7i2.p88-97.7916>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Umar, M. (2015). *Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak*. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.22373/je.v1i1.315>
- Vitrianingsih. (2019). *Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget*. *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 7(1), 98–107.
- Wekke, I. (2019). *Metode Penelitian Sosial* (Issue September).
- Wirahyuni, K. (2017). *Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang'*. *Acarya Pustaka*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>
- Yunitasari, dan nahdi. (2019). *Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>