

## Parental Assistance on Electronic Interactive Games (Games) for Children Aged 3-6 Years During Learn From Home

**Adriani Tamo Ina Talu**

FKIP, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng; inatalu@gmail.com

**Ignasius F. P. Bora**

FKIP, Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng; peppy\_bora78@yahoo.com

### ABSTRACT

*Parents as educators first and foremost need to know how to assist children's activities during learning from home, especially electronic interactive games (games). This paper aims to describe the various ways parents assist children aged 4-6 years in interactive electronic games (games). The method used is the literature review method where the research data is obtained from literature exploration from previous research studies. Based on existing data, the results of the study indicate that (a) Offer active activities for children that can serve as entertainment and sports. (b) Create opportunities to express feelings so that they can channel emotional coping (distraction of loneliness, isolation, boredom, releasing stress, relaxation, anger and distraction). (c) Designing activities that can develop self-confidence in the potential of the child. (d) Appreciate every process the child has gone through in learning, help the child evaluate the results of his work and make steps to improve it. (e) Build a home atmosphere and an environment full of joy, able to see the situation from a positive / humorous angle and be grateful for the situation. (f) Provide opportunities for children to take a role in leading and directing others so that they are able to channel the need for power in a positive way. (g) Diverting children's favorite games by inviting them to play with nature. (h) Selecting, supervising and assisting children in borrowing games from friends / rentals or playing online games and checking every game the child will play. (i) Placing computers / video games media in the family room for easy supervision and making an agreement on the length of time and types of games played by agreeing on penalties if the child violates.*

**Keywords:** parenting method; electronic interactive games (games); learn from home

### ABSTRAK

Orangtua sebagai pendidik pertama dan utama perlu mengetahui cara dalam mendampingi aktivitas anak selama belajar dari rumah khususnya aktivitas permainan interaktif elektronik (games). Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan beragam cara orangtua mendampingi anak usia 4-6 tahun dalam permainan interaktif elektronik (games). Metode yang digunakan adalah metode review literatur dimana data penelitian didapatkan dari eksplorasi literatur dari kajian-kajian penelitian terdahulu. Berdasarkan data yang ada, hasil penelitian menunjukkan *bahwa* (a) Menawarkan kegiatan aktif bagi anak-anak yang dapat berfungsi sebagai hiburan dan olahraga. (b) Ciptakan kesempatan mengungkapkan perasaan sehingga dapat menyalurkan emotional coping (pengalih kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, kemarahan dan pengalihan frustrasi). (c) Merancang kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan rasa percaya diri akan potensi yang dimiliki anak. (d) Hargai setiap proses yang sudah anak lalui dalam belajar, bantu anak mengevaluasi hasil kerjanya dan membuat langkah-langkah dalam memperbaikinya. (e) Bangun suasana rumah dan lingkungan penuh kegembiraan, mampu melihat situasi dari sudut positif/humor dan mensyukuri keadaan yang ada. (f) Memberikan kesempatan anak untuk mengambil peran dalam memimpin dan mengarahkan orang lain sehingga ia mampu menyalurkan kebutuhan akan kekuasaan secara positif. (g) Mengalihkan kegemaran anak dari game dengan mengajak anak untuk bermain dengan alam. (h) Memilih, mengawasi dan mendampingi anak dalam meminjam games dari teman/persewaan atau bermain games online dan mengecek setiap games yang akan dimainkan oleh anak. (i) Meletakkan komputer/media video games di ruang keluarga agar mudah dalam pengawasan dan membuat kesepakatan lama waktu serta jenis game yang dimainkan dengan menyepakati hukuman jika anak melanggar.

**Kata kunci:** cara orangtua; permainan interaktif elektronik (games); belajar dari rumah

### PENDAHULUAN

Sejak ditetapkannya covid-19 sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020, pemerintah mengeluarkan Surat edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 yang menetapkan aturan belajar dari rumah (learn from home) bagi anak-anak sekolah dan bekerja dari rumah (work from home) bagi guru, termasuk guru yang bekerja di satuan PAUD. Kondisi ini merupakan hal yang tidak terduga bagi guru, orangtua dan anak. Guru, orangtua dan anak-anak tiba-tiba harus mencari agar proses belajar tetap berjalan meskipun mereka di rumah dalam jangka waktu yang tidak tentu.

Dalam kondisi ini, tugas mendidik anak tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi orangtua harus terlibat aktif untuk mendidik dan mendampingi anaknya selama belajar dari rumah. Mendidik dan mendampingi anak merupakan upaya penuh tantangan dan kewajiban bagi orangtua. Seiring bertambahnya usia anak, orangtua harus terus belajar dalam mendampingi mereka agar menjadi sosok yang berkarakter dan berbudaya prestasi.

Aktivitas yang dilakukan oleh anak selama BDR adalah bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Anak usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat baik fisik, intelektual, bahasa, sosial dan emosional (Montolalu, 2011:1.10).

Salah satu aktivitas bermain yang tidak bisa dihindari oleh anak usia 4-6 tahun selama belajar dari rumah adalah bermain permainan interaktif elektronik/games. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik Pasal 1 mengartikan permainan interaktif elektronik adalah aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objektives) dan aturan (rules) berbasis elektronik berupa aplikasi perangkat lunak. Selanjutnya Kuntarto dkk (2017:3) menjelaskan permainan interaktif elektronik (games) adalah permainan yang biasa dimainkan melalui media elektronik seperti komputer, alat konsol dan telepon pintar (smartphone).

Permainan interaktif elektronik (games) memberikan dampak bagi penggunanya baik dampak positif maupun dampak negatif. Badan Koordinasi Keluarga Berencana nasional (2013:7) menguraikan dampak permainan interaktif elektronik (games) baik dampak negatif maupun dampak positif. Dampak positifnya adalah keterampilan penguasaan teknologi yang lebih kompleks, kecekatan yang lebih tinggi, fokus perhatian yang terpacu pada layar, meningkatkan penggunaan bahasa Inggris, melatih pemecahan masalah dan penggunaan logika, praktik penggunaan motorik halus dan kemampuan spasial, pemain diperkenalkan pada teknologi informasi, kemampuan membaca dan mengeja bisa meningkat secara signifikan dengan game edukasi, meningkatkan kemampuan membuat strategi dan membantu mengembangkan teknik analisa kritis, juga dapat meningkatkan kemampuan sosial pemainnya. Hal ini dipertegas oleh Jayanti, dkk (2018:79) yang menjelaskan tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya adalah games edukasi. Games atau permainan ini mempermudah anak dalam kegiatan belajar. Melalui permainan ini, anak memiliki gambaran bahwa belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan bukan lagi momok yang menakutkan/membosankan.

Selain dampak positif, permainan interaktif elektronik/ games juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Adapun dampak negatifnya adalah banyak games yang didasari dengan tema kekerasan agresi, bias gender yang menawarkan senjata, pembunuhan, tendangan, tusukan dan tembakan. Banyak games komputer dan internet yang mengandung unsur pornografi seperti games berkelahi tanpa memakai baju bahkan ada yang sampai bersenggama. Games bisa mengaburkan antara realitas dan fantasi (sekarang ada voucher games maya yang dibeli dengan uang nyata). Secara fisik games juga bisa membuat anak menderita gangguan seperti radang jari tangan/sindrom vibrasi lengan, nyeri tulang belakang, pengurangan penglihatan, kejang, dan lain-lain.

Secara psikologis, games online memberikan dampak pada anak. Diantaranya adalah (1) mengajarkan kekerasan fisik dan verbal. (2) Meningkatkan agresifitas (3) Mudah marah dan emosi. (4) Mengandung pornografi. (5) Memberikan efek candu dan penasaran. Beberapa bahaya lain yang perlu diperhatikan oleh orangtua adalah anak menjadi malas belajar, kerusakan mata dan fisik akibat jarang bergerak (kegemukan akibat kurangnya kegiatan fisik atau kebiasaan ngemil sambil bermain games atau berat badan anak yang terlalu kurus akibat lupa makan atau menurunnya nafsu makan), tidak mau bersosialisasi dengan orang lain (senang menyendiri, tidak nyaman bergaul, kurang percaya diri dan kurang dapat memahami perasaan orang lain), waktu belajar terganggu, tidur terlambat dan susah konsentrasi.

Di sisi lain, Harsela dan Qalbi (2020:270) mendeskripsikan dampak positif dan negatif dari permainan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positifnya adalah anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru seperti mendapatkan kosa kata baru dan menirukan gerak dan lagu sedangkan dampak negatif adalah penurunan konsentrasi, kehilangan fokus dan penurunan prestasi belajar.

Menurut Witarsyah (2015) dalam (Eka, dkk: 2020: 260) gadget berpengaruh besar terhadap kehidupan anak-anak dan orang dewasa. Beraneka ragam jenis gadget seperti smartphone, notebook dan tablet yang beredar di pasaran bukan merupakan barang mewah lagi karena harganya

terjangkau. Bahkan ada orangtua yang memfasilitasi anaknya menggunakan gadget. Padahal dampak hal ini membuat anak tidak mau berbaur dengan temannya, anak cenderung bermain dengan gadgetnya.

Beraneka ragamnya jenis gadget sehingga banyak dampak negatifnya. Anak menjadi kergantungan terhadap gadget, hal ini perlu segera diatasi supaya anak tidak terlalu banyak terpapar dampak negatif dari gadget (Warisyah, 2015).

Situasi ini semakin memurnikan dan menguatkan kembali peran keluarga dalam bidang pendidikan. Orangtua hendaknya menunjukkan perannya dalam mendidik anak, memberikan keterampilan kognitif, edukasi kesehatan mental dan fisik serta peningkatan kualitas kesehatan psikologis keluarga (Mann et al.,2004;Wyatt Kaminski et al.,2008). Orang tua benar-benar menunjukkan perannya sebagai pendidik utama dan pertama dalam mendampingi permainan interaktif elektronik/games.

## TUJUAN

Tujuan review literatur ini adalah memberikan gambaran kepada orangtua, praktisi dan semua stakeholder terkait cara orang tua mendampingi permainan interaktif elektronik/games anak usia 4-6 tahun selama belajar dari rumah. Dengan demikian orang tua sungguh menjadi orangtua yang hebat dalam mendampingi permainan interaktif elektronik/games anak.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode review literatur. Data dalam penelitian ini diperoleh dari beragam literatur terhadap kajian-kajian terdahulu. Literatur yang dimaksud adalah buku, peraturan Menteri, hasil survey, media online dan artikel penelitian baik nasional maupun internasional/ Data yang didapatkan tersebut kemudian dianalisis. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berhubungan dengan cara orangtua dalam mendampingi permainan interaktif elektronik/games anak usia 4-6 tahun selama belajar dari rumah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kebijakan Belajar Dari rumah (BDR)

Kebijakan yang dibuat pemerintah untuk menanggulangi penyebaran covid-19 diantaranya adalah pembatasan aktivitas, himbuan untuk selalu menjaga kebersihan diri, social distancing, physical distancing, karantina wilayah, bekerja di rumah bagi karyawan hingga pembatasan mobilitas manusia dari wilayah ke wilayah lainnya (BBC, 2020). Adanya covid-19 juga menuntut adanya perubahan dalam pembelajaran. Berdasarkan data United Nations Educational, Scientific and Cultural organization (UNESCO) pada 18 Maret jumlah negara yang telah menerapkan pembelajaran daring mencapai 112 negara (Yovita, 2020).

Pemerintah Indonesia telah mengupayakan berbagai kebijakan untuk meningkatkan kewaspadaan terutama dalam hal mencegah penyebaran kasus, diantaranya adalah mulai dari menerapkan kebijakan bekerja dan belajar dari rumah hingga mengajukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Hal ini turut dilakukan oleh beberapa wilayah di Indonesia untuk mencegah penyebaran Covid-19, salah satunya di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Program belajar dari rumah dilaksanakan secara mandiri di rumah masing-masing. Adanya kebijakan tersebut membuat orangtua kembali lagi menguatkan perannya untuk menjadi pendidik pertama dan utama bagi anak. Keluarga sebagai lembag pendidikan informal dilindungi dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional (Sisdiknas, 2003). Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama, manajemen orang tua dalam memberikan pendidikan anak di dalam rumah, di sekolah dan di masyarakat menjadi tujuan keberhasilan akademis anak (Gutman & Mcloyd, 2000; Slameto, 2010). Oleh karena itu, keluarga mempunyai peran penting dalam mempersiapkan pendidikan anak untuk mencapai cita-citanya. Pendidikan keluarga adalah proses seumur hidup yang berlangsung sepanjang masa, sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, pengetahuan yang berasal dari pengalaman hidup sehari-hari, pengaruh lingkungan termasuk pengaruh kehidupan keluarga, hubungan dengan tetangga, lingkungan kerja dan bermain, apsar, perpustakaan, dan media massa (Sudjana, 2004). Anak-anak dapat memperoleh pendidikan keluarga maksimal jika orangtua ingin berbagi pengalaman mereka sebelumnya dengan anak-anak.

Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan keluarga menempatkan sifat dan manifestasi yang lebih sempurna daripada pusat-pusat lain, untuk maju menuju pendidikan karakter intelijen (pembentukan karakter individu) dan membuat ketentuan untuk kehidupan sosial (Dewantara, 1961). Sikap intelijen disini adalah salah satu bentuk penanaman dasar agama pada anak-anak. Suasana kehidupan keluarga adalah tempat terbaik untuk melakukan pendidikan pribadi (pendidikan individual) dan pendidikan sosial. Keluarga adalah tempat yang sempurna untuk mewujudkan fungsi pendidikan dalam pembentukan diri seseorang, perkembangan kognitif, dan perkembangan neurokognitif anak (Noble et al., 2015). Dengan demikian peran keluarga tidak dapat tergantikan meskipun anak telah belajar di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Sebagai pengasuh dan pembimbing dalam keluarga, meletakkan dasar-dasar perilaku bagi anak, sikap, perilaku dan kebiasaan orangtua akan selalu dilihat, dinilai, ditiru oleh anak (Baumrind, 1978). Sikap orangtua ini meliputi cara orangtua memberikan aturan-aturan/hadiah/hukuman, cara orangtua menunjukkan otoritasnya dan cara orangtua memberikan perhatian serta tanggapan terhadap anaknya (Agustin, 2015). Adanya kebijakan dari pemerintah terkait memaksimalkan aktivitas kegiatan di rumah juga semakin memurnikan dan menguatkan kembali peran keluarga dalam bidang pendidikan.

### **Cara Orangtua Mendampingi Permainan Interaktif Elektronik/Games Anak Usia 4-6 Tahun Selama BDR**

Sulit rasanya membendung perkembangan teknologi yang kian maju ini. Beberapa orang menyebut teknologi seperti dua sisi mata pisau, satu sisi dapat memberikan manfaat bagi banyak orang, sisi lain juga banyak dimanfaatkan oleh orang yang tidak bertanggungjawab untuk merusak moral terutama pada anak-anak. Oleh karena itu, peran orangtua sangat penting dalam memberikan pendampingan terhadap anak-anak untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Selama belajar dari rumah, ada beberapa hal yang bisa dilakukan orangtua dalam mendampingi anaknya. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (2013:13), beberapa tawaran cara yang bisa dilakukan oleh orangtua adalah (a) Menawarkan kegiatan aktif bagi anak-anak yang dapat berfungsi sebagai hiburan dan olahraga. (b) Ciptakan kesempatan mengungkapkan perasaan sehingga dapat menyalurkan emotional coping (pengalih kesepian, isolasi, kebosanan, melepaskan stres, relaksasi, kemarahan dan pengalihan frustasi). (c) Merancang kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan rasa percaya diri akan potensi yang dimiliki anak. (d) Hargai setiap proses yang sudah anak lalui dalam belajar, bantu anak mengevaluasi hasil kerjanya dan membuat langkah-langkah dalam memperbaikinya. (e) Bangun suasana rumah dan lingkungan penuh kegembiraan, mampu melihat situasi dari sudut positif/humor dan mensyukuri keadaan yang ada. (f) Memberikan kesempatan anak untuk mengambil peran dalam memimpin dan mengarahkan orang lain sehingga ia mampu menyalurkan kebutuhan akan kekuasaan secara positif. (g) Mengalihkan kegemaran anak dari game dengan mengajak anak untuk bermain dengan alam. Misalkan mengajak anak ke gunung atau ke pantai sebagai refreng. (h) Memilih, mengawasi dan mendampingi anak dalam meminjam games dari teman/persewaan atau bermain games online dan mengecek setiap games yang akan dimainkan oleh anak. (i) Meletakkan komputer/media video games di ruang keluarga agar mudah dalam pengawasan dan membuat kesepakatan lama waktu serta jenis game yang dimainkan dengan menyepakati hukuman jika anak melanggar.

Pada saat pendampingan, orangtua bijak perlu mengetahui atau mengenal anak-anak yang sudah mengalami kecanduan bermain permainan interaktif elektronik (games). Anak kecanduan permainan interaktif elektronik (games) disebabkan oleh beberapa hal. Diantaranya adalah (1) orangtua tidak memberikan batas waktu bermain. (2) Orangtua tidak mengenalkan pentingnya tatap muka dalam interaksi sosial. (3) Anak tidak menyadari batasan antara kenyataan dan imajinasi. (4) Anak menganggap permainan interaktif elektronik (games) menjadi tren yang harus diikuti. (5) Anak tidak mengenal bahaya terhadap kesehatan, seperti kerusakan mata, kecelakaan fisik dan susah tidur.

Orangtua dalam mendampingi anak, perlu juga mengetahui tanda-tanda khusus yang bisa membantu orangtua mengenal atau mengetahui serta mendeteksi sejak dini apakah anaknya mengalami kecanduan atau tidak. Ada dua gejala yang bisa dipelajari yaitu gejala fisik dan gejala psikologis.

Pertama, gejala fisik. Beberapa gejala fisik yang bisa membantu orangtua mengenal anak yang sedang mengalami kecanduan. Diantaranya adalah (1) Melepuh/luka pada jari dan jempol. (2) Mata kering, penglihatan berkurang. (3) Migrain/sakit kepala. (4) Rentan sakit. (5) Penyimpangan dalam

makan (melewatkan makan, peningkatan asupan junk food), (6) Kegagalan untuk mengurus kebersihan pribadi dan inkontinensia. (7) Gangguan tidur.

Kedua, gejala psikologis. Gejala psikologis ditunjukkan dengan beberapa kondisi. Diantaranya adalah (1) Suasana perasaan mudah berubah, cepat marah, penuh kegelisahan serta cepat bosan. (2) Berminat tentang bermain video game/internet melebihi minat terhadap tugas sekolah atau bermain yang lain. (3) Menghabiskan lebih banyak uang atau waktu untuk merasa senang dengan memenangkan permainan video game/penggunaan internet yang pada akhirnya membahayakan penyesuaian pribadi dan sosial pada anak. Anak yang terbiasa menang dalam permainan cenderung merasa menjadi pahlawan hebat dalam dunia lamunan dan merasa yakin selalu menjadi juara. (4) Anak akan gagal menahan keinginan untuk mengendalikan diri untuk tidak bermain video games/internet setiap harinya. (5) Permainan games digunakan sebagai mekanisme pertahanan diri atau pelarian diri dari permasalahan dunia realitas. (6) Kebiasaan anak untuk berbohong kepada keluarga dan teman-teman tentang waktu yang dihabiskan bermain games atau internet. (7) Munculnya kebiasaan mencuri uang untuk membeli dan memperoleh video games. (8) Melewatkan pekerjaan rumah tangga untuk lebih nyaman dengan bermain video games (tidak mau membantu orangtua dalam pekerjaan rumah tangga). (9) Menimbulkan sikap antikerja yang akan membahayakan penyesuaian pribadi dan sosial sehingga anak cenderung menilai pekerjaan sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan.

Kecanduan merupakan hal yang tidak diinginkan oleh orangtua. Kecanduan ini membawa dampak buruk bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Beberapa cara yang bisa dilakukan oleh orangtua dalam mengatasi kecanduan permainan interaktif elektronik (games). Cara yang dimaksud sebagaimana diuraikan berikut ini:

Pertama, hal teknis. Beberapa hal teknis yang orangtua lakukan diantaranya adalah (1) menempatkan komputer di daerah terbuka dan teramati. (2) Pasang filter di internet dalam memblokir semua situs. (3) Periksa semua media elektronik (CD, internet, komputer, hp, video games) yang masuk rumah atau ada di rumah. (4) Cek semua alat elektronik yang akan dibeli untuk anak disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan.

Kedua, Komunikasi. Jalinlah komunikasi terbuka dengan anak untuk berkomunikasi. Misalnya (1) menyediakan waktu kebersamaan di waktu luang keluarga dengan masing-masing anak sesuai dengan minatnya. (2) Tanya anak, apa saja yang menarik dari kegiatan rekreasi yang dilakukan. (3) Ajarkan anak untuk berpikir, memilih dan memutuskan melalui pengarahan orangtua tentang kegiatan atau permainan yang disukai anak.

Ketiga, edukasi. Ajarkan anak tentang beberapa hal berikut ini. (1) Berperan aktif bersama anak tentang sikap dan ekspresi wajahnya saat sedang mengakses internet/games. (2) Jelaskan pada anak gejala anak yang telah mengalami kecanduan internet/games. (3) Jelaskan untuk tidak terlalu penasaran tentang hal-hal yang ditawarkan dalam games. (4) Luangkan waktu untuk terangkan "mengapa" kenapa hal itu baik atau buruk.

Keempat, jalin kedekatan emosi. Sebagai orangtua beberapa hal yang perlu dilakukan adalah (1) Tetapkan niat dan tekad yang kuat. (2) Siap dalam menghadapi perubahan pesat pada dunia anak setiap waktu di zaman globalisasi. (3) Semangat dalam memperbaiki diri sendiri, diri anak dan keluarga. (4) Selalu berunding dengan pasangan bahwa perlunya merencanakan langkah-langkah baru dalam menyikapi persoalan ini. (5) Minta maaf dan jelaskan kepada anak dengan hati.

Selain keempat hal yang perlu diperhatikan, beberapa hal praktis lain penting diperhatikan oleh orangtua dalam pendampingan. Misalnya Tidak menggunakan gadget ketika makan bersama, berkendara, menonton televisi, beribadah dan bertamu. Selain itu orangtua harus memberikan contoh, jangan bermain gadget di hadapan anak apalagi asyik bermain di saat anak ingin berkomunikasi, jangan membuka dan menyimpan video dan situs porno dalam gadget/laptop/komputer serta perkuat pendidikan agama, berolahraga dan manfaatkan gadget sebagai sarana yang positif.

## **KESIMPULAN**

Orangtua adalah pendidik pertama dan utama bagi anak-anak yang dilahirkan. Orangtua paling bertanggungjawab dalam membentuk kepribadian anak, membekali anak-anak agar mencapai kedewasaan pribadi dan rohani serta menjadikan mereka sebagai pribadi yang berharga.

Mendampingi anak belajar pada masa BDR bukanlah hal yang mudah. Salah satu tantangan bagi orangtua saat BDR adalah berhadapan dengan aktivitas anak yang seringkali mengisi waktu dengan melakukan permainan interaktif elektronik (games).

Orangtua diharapkan mengenal atau mengetahui aktivitas anak selama belajar dari rumah. Orangtua juga perlu mengetahui tanda-tanda anak yang mengalami kecanduan permainan ini. Peran orang tua ditunjukkan melalui pendampingan yang dilakukan. Pendampingan yang dilakukan saat anak bermain permainan interaktif elektronik (games) berbeda cara pendampingannya ketika anak sudah mengalami kecanduan permainan interaktif elektronik (games).

#### DAFTAR PUSTAKA

1. *Bina Keluarga Balita Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional. Menjadi Orangtua Hebat dalam Mengasuh Anak\_buku3\_130810 dalam pdf-Adobe Reader P. 7-13*
2. *Harsela Febey & Zahratul Qalbi. 2020. Dampak Permainan Gadget dalam mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. P27-39.*
3. *Jayanti Eka Wanty, Eva merlinda, Nana Fahriza. Game Edukasi"Kids Learning" sebagai Media Pembelajaran Dasar untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Khatulistiwa Informatika. 2018. P.78-86*
4. *K Eka Meiri, Emdat Suprayitno, Cory Nelia Damayanti. 2020. Hubungan Penggunaan gadget dengan Tingkat Perkembangan Kognitif pada anak Usia 7-11 Tahun di SDN kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep. P 259-265.*
5. *Kuntarto B Hario, Sihombing Luat, Zakaria M Roland. Mendampingi anak dalam Permainan Interaktif Elektronik (Games). Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan keluarga, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2017. P 1-26*
6. *Montolalu, B.E.F. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka. 2011. P. 1.10*
7. *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 Tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik*
8. *Warisyah, Y. 2015. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya Pendampingan Dialogis Orangtua dalam penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional pendidikan, 2016 (November 2015), p 130-138.*