

Strategi Pemerintahan Desa dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Melalui Program Ramah Anak

Village Government Strategies in Tackling Gadget Addiction Through Child-Friendly Programs

Irwan Saleh Dalimunthe¹, Muhammad Arfandi², Hamidah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Jalan T. Rizal Nurdin, Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan, Sumatera Utara, Indonesia
e-mail: irwansaleh@uinsyahada.ac.id

ABSTRACT

Islamic education plays an important role in shaping the character of students in accordance with the values of Islamic teachings. One of the main sources in understanding the characteristics of Islamic educators is the hadith of the Prophet Muhammad SAW, which provides guidelines on the nature, ethics, and methods that an educator must have. This study aims to reveal the ideal characteristics of Islamic educators based on the perspective of the hadith of the Prophet Muhammad SAW. Using a qualitative method based on literature studies, this study examines various hadiths related to the characteristics of educators, such as sincerity, patience, compassion, wisdom, and exemplary behavior. The results of the study indicate that an Islamic educator must have high moral integrity, be able to build good relationships with students, and teach knowledge with wisdom and gentleness. These findings contribute to enriching insight into Islamic education and become a guideline for educators in carrying out their duties in accordance with the teachings of the Prophet Muhammad Saw.

Keywords: Tackling, Gadget Addiction, Child Friendly Program

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecanduan penggunaan gadget terutama di kalangan anak-anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Namun untuk menanggulangi masalah tersebut perlu upaya yang dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis program ramah anak yang dilaksanakan oleh pemerintahan desa sebagai upaya dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Roburan Dolok untuk bisa membatasi kegiatan-kegiatan yang langsung bersentuhan dengan gadget, guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perencanaan kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal? Bagaimana bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal ? Bagaimana efektifitas program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya. Dengan instrumen penelitiannya yaitu pedoman observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerintahan Desa Roburan Dolok telah melaksanakan berbagai program ramah anak untuk menanggulangi kecanduan penggunaan gadget. Program-program ini meliputi penyuluhan kepada orang tua dan anak-anak tentang dampak negatif penggunaan gadget berlebihan, penyelenggaraan kegiatan-kegiatan positif di luar ruangan, serta pembentukan kelompok diskusi dan dukungan bagi orang tua.

Kata Kunci: Menanggulangi, Candi Gadget, Program Ramah Anak

FIRST RECEIVED:	REVISED:	ACCEPTED:	PUBLISHED:
2025-03-20	2025-04-19	2025-04-19	2025-04-22
 https://doi.org/10.25299/ajaip.2025.vol22(1).21791		Corresponding Author: Irwan Saleh Dalimunthe	
	AJAIP is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International		Published by UIR Press

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa banyak manfaat, termasuk akses lebih mudah ke informasi, komunikasi jarak jauh, dan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas belajar. Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga semakin terlihat, terutama ketika digunakan secara berlebihan, terutama oleh anak-anak. Program ramah anak ini memberikan pendidikan dan informasi kepada orang tua tentang bahaya kecanduan gadget pada anak dan bagaimana membatasi penggunaannya dengan bijak. Orang tua berperan penting dalam membimbing anak-anak mereka untuk tetap fokus pada nilai-nilai agama.

Penggunaan gadget atau perangkat teknologi digital seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern, bahkan sudah menjadi candu dikalangan masyarakat. Kecanduan penggunaan gadget ini telah menjadi masalah yang serius di berbagai kalangan, baik di kalangan anak maupun orang dewasa (Anggraeni, 2019).

Menurut Griffiths (2003) segala sesuatu yang menyenangkan akan menyebabkan kecanduan. Kwon dkk. (2013) memaknakan kecanduan smartphone sebagai suatu perilaku keterikatan terhadap smartphone sehingga menyebabkan masalah sosial seperti menarik diri, kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, dan masalah dalam mengendalikan impuls. Pada awalnya, penggunaan smartphone, ditujukan untuk membantu dalam mengerjakan tugas belajar, berinteraksi dengan teman dan mencari hiburan untuk menghilangkan kebosanan dalam beraktivitas. Namun, jika sudah mencapai candu akan menimbulkan dampak buruk. Nikolic dkk., (2023) mengatakan bahwa penggunaan smartphone yang berlebihan berhubungan dengan kebiasaan tidur yang buruk, kelelahan, sulit mengantuk, dan menyebabkan durasi tidur yang singkat. Lebih lanjut, kecanduan smartphone dapat dikaitkan dengan adanya depresi, kecemasan dan stress.

Penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Kemajuan teknologi membawa banyak manfaat, termasuk akses lebih mudah ke informasi, komunikasi jarak jauh, dan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas belajar. Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga semakin terlihat, terutama ketika digunakan secara berlebihan, terutama oleh anak-anak. Desa Roburan Dolok, yang terletak di Kabupaten Mandailing Natal, mungkin tidak luput dari dampak buruk yang ditimbulkan oleh kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Kehadiran gadget telah menjadi fenomena yang semakin menyebar di kalangan anak-anak. Hal ini terutama terjadi karena gadget menjadi lebih terjangkau dan akses internet semakin mudah diakses.

Akibatnya, anak-anak cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar gadget, mengabaikan aktivitas fisik dan sosial yang lebih bermanfaat. Orang yang mengalami kecanduan smartphone menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan smartphone. Dalam sehari orang yang candu pada ponselnya membutuhkan sekitar 5,2 jam sedangkan orang normal 4,6 jam (Cha & Seo, 2018). Kecanduan penggunaan gadget ini dapat mengakibatkan

anak mudah untuk marah, kesal, mengamuk, bahkan mengurung diri didalam kamar karena tidak diizinkan menggunakan gadget. Dengan demikian ada beberapa faktor yang melatar belakangi peneliti ingin menelusuri persoalan tersebut, diantaranya:

Pertama; Menurunnya Ketertarikan Terhadap Kegiatan Keagamaan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari kegiatan keagamaan seperti mengaji, belajar agama, atau berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan di masjid atau gereja. Sebagai hasilnya, tingkat ketertarikan anak-anak terhadap agama dan nilai-nilai keagamaan menurun.

Kedua; Rendahnya Pemahaman Agama: Dengan menghabiskan banyak waktu di dunia digital, anak-anak mungkin kurang terpapar dengan pengetahuan agama dan nilai-nilai moral yang diajarkan dalam ajaran agama mereka. Hal ini dapat menyebabkan pemahaman agama yang dangkal atau bahkan salah.

Ketiga; Penyebaran Konten Negatif: Gadget memberikan akses ke berbagai jenis konten, termasuk yang negatif atau tidak sesuai dengan ajaran agama. Anak-anak dapat terpapar pada konten yang tidak pantas dan tidak sesuai dengan nilai-nilai agama mereka.

Keempat; Rendahnya Keterampilan Sosial. Beberapa dampak negatif penggunaan gadget antara lain paparan radiasi dari layar gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak, menurunkan keaktifan anak dan kemampuan komunikasi anak serta membuat membuat anak lebih individual dan kurang memiliki sikap peduli (Chusna, 2017). Sehingga penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung, menyebabkan anak-anak kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial di masyarakat dan lingkungan keagamaan mereka.

Kelima; Kesehatan Mental dan Fisik: Kecanduan gadget telah dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Selain itu, gaya hidup yang kurang aktif karena penggunaan gadget berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti obesitas. dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Beberapa dampak negatif yang dapat terjadi antara lain kecanduan gadget, kurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, dan stres.

Hal ini meningkatkan perhatian terhadap peran pemerintah desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget, pemerintah desa memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan memastikan kesejahteraan anak-anak di wilayah mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret dari pemerintah desa untuk menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak melalui program-program yang dapat meningkatkan kesadaran akan bahaya kecanduan gadget dan mengedukasi mereka tentang penggunaan yang sehat dan bijaksana, salah satunya melalui program ramah anak.

Namun, sebelumnya belum ada penelitian yang secara khusus membahas upaya pemerintah desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di pedesaan, terutama dalam konteks Desa Roburan Dolok. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi dan program yang efektif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di lingkungan pedesaan, dengan

fokus pada upaya yang dilakukan oleh Pemerintahan Desa Roburan Dolok, Kabupaten Mandailing Natal melalui Program Ramah Anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan pemerintah desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget, serta bagaimana program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal berfungsi dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kebijakan dan program-program intervensi yang lebih efektif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di pedesaan, khususnya di Desa Roburan Dolok, serta dapat menjadi pedoman bagi pemerintah desa lainnya dalam upaya perlindungan dan kesejahteraan anak-anak.

METODE PENELITIAN

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Karena data yang diambil dalam bentuk kata-kata bukan angka. Penelitian ini merupakan penelitian untuk menggambarkan (mendeskripsikan) mengenai suatu masalah. Prosedur pengumpulan data penelitian ini dikaitkan dengan pendekatan deskriptif. Deskriptif adalah suatu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif dan observasi ke lapangan, juga penelaahan terhadap buku-buku yang relevan.

Adapun bentuk pengumpulan data yang penulis tempuh adalah dengan observasi, wawancara, dokumentasi. Untuk menjamin keabsahan data penelitian digunakan triangulasi, yaitu mengecek sebagai bagian pertanggungjawaban kebenaran data atau informasi yang diperoleh dari lapangan dan sekaligus untuk mengurangi sebanyak mungkin potensi bias selama mengumpulkan data penelitian. Triangulasi yang dilakukan terdiri triangulasi metode, triangulasi antar-peneliti, triangulasi sumber data, dan triangulasi teori. Setelah data dianggap sudah fix, maka akan dianalisis dengan teknik data *collection* (pengumpulan data), *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusions/drawings* (verifikasi/penarikan kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kampung Desa Roburan Dolok adalah salah satu desa di kecamatan Panyabungan Selatan yang menurut sejarah Masyarakat desa ini berasal dari sebuah perkampungan di wilayah Pastap Julu, yang sekarang di wilayah kecamatan Tambangan, menurut sejarahnya pada masa itu terjadi sebuah bencana dimana masyarakat di timpa penyakit menular, sehingga sebagian masyarakat mengungsi mencari Tempat pemukiman yang baru. Mereka sampai di sebuah perkampungan yang pada saat itu bernama Huta Padang. Akan tetapi setelah bermukim di Desa ini penyakit mereka tidak kunjung sembuh. Akhirnya mereka kembali menuju kampung asal untuk keperluan berobat dan hal semacam ini dilakukan berulang kali karena penyakinya belum sembuh (Sholahuddin Lubis, Kepala Desa Roburon Dolok, Wawancara Pribadi, 2024).

Karena sering bolak balik Akhirnya orang pintar di kampung itu memberikan air sungai sebagai obat untuk dibawa ke daerah pemukiman yang baru. Air itu bernama Aek Roburan, sesampainya di daerah pemukiman yang baru. Sekarang dikenal dengan Aek Roburan. Asal usul roburan berasal dari kata "marobur" yang artinya kerena sering/banyaknya orang terkena penyakit.

Desa Roburan Dolok mengadakan berbagai kegiatan sosial yang dirancang untuk memperkuat hubungan antarwarga dan meningkatkan kesadaran tentang tanggung jawab sosial. Salah satu kegiatan yang paling mencolok adalah "Gotong Royong." Gotong royong adalah tradisi gotong royong di Indonesia yang melibatkan seluruh masyarakat dalam membersihkan dan memelihara desa mereka. Ini bukan hanya tentang membersihkan lingkungan, tetapi juga menciptakan ikatan yang lebih kuat antara warga. Selain gotong royong, Desa Roburan Dolok juga mengadakan kegiatan sosial lainnya seperti acara budaya leluhur, serta program-program pemberdayaan ekonomi masyarakat. Semua ini bertujuan untuk memupuk sikap peduli.

Keterlibatan Pemerintahan Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Keterlibatan Pemerintahan Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal merupakan langkah tepat dalam memulai pembaharuan yang mempunyai tujuan baik terhadap suatu program kegiatan. Tentu Program ramah anak yang dilaksanakan di Desa Roburan Dolok salah satu upaya yang dilakukan pemerintahan desa guna menanggulangi anak-anak dalam kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak yang sudah direncanakan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa pemerintahan desa melakukan program untuk anak-anak di Desa Roburan Dolok, hal ini tentu menjadi peringatan bagi anak yang masih sangat aktif dalam menggunakan gadget, selain itu tentu mempunyai banyak efek negatif bagi anak yang masih dikategorikan dibawah umur yang sudah kecanduan dalam menggunakan gadget. Maka antisipasi yang dilakukan melalui upaya-upaya pemerintahan desa dengan membawa harapan baik bagi generasi penerus bangsa.

Sebagaimana wawancara dengan bapak Sholahuddin Lubis yang mengatakan bahwa "Program ramah anak adalah inisiatif antara pemerintahan desa yang berkolaborasi dengan tokoh adat, tokoh masyarakat, tokoh agama, naposo nauli bulung serta seluruh masyarakat desa Roburan Dolok yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang semaksimal mungkin bagi anak-anak (Sholahuddin Lubis, Kepala Desa Roburon Dolok, Wawancara Pribadi, 2024).

Apalagi mengingat bahwa Mandailing Natal merupakan daerah yang sangat erat kaitannya dengan adat atau budaya. Hubungan sosial antar etnik di Mandailing diatur dalam budaya *dalian na tolu* sebagai sistem kekerabatan (Rohman, Kasman, & Mukhlis, 2021). Budaya *dalian na tolu* memiliki tiga unsur kekerabatan yang solid antara satu dengan yang lain. Tiga unsur tersebut yaitu *mora*, *kahanggi* dan *anakboru*.

Adapun sifat mendasar dari setiap unsur dalam *dalian na tolu* yaitu sifat *mora* terhadap *anakboru*-nya mengasihi dan melindungi. Sifat *anakboru* terhadap *mora*-nya menjaga kehormatannya. Sifat antar sesama *kahanggi* saling menolong dan menjaga perasaan

satu sama lain. Sifat ini menunjukkan sesama kahanggi memiliki hubungan yang dekat, dalam kesehariannya senantiasa saling berinteraksi (Nasution P. , 2015). Hubungan sosial yang diikat oleh budaya *dalian na tolu* tampak diamalkan masyarakat Panyabungan. Partuturan yang lahir atas dasar marga dalam *dalian na tolu* tetap berlaku walaupun beda agama.

Pernyataan ini juga seirama sesuai dengan wawancara dengan bapak Enda Mora Lubis yang mengatakan bahwa “Anak merupakan aset berharga dimasa depan yang dimana nantinya anak akan melanjutkan semua adat istiadat dan budaya juga generasi untuk masa depan yang cerah, maka dari itu dengan adanya program ramah anak akan mengantisipasi anak mulai saat ini agak tidak terlalu fokus dengan gadget karena gadget mempunyai dua sisi yaitu sisi positif dan negatif, maka kami berharap agar anak kita ini menggunakan gadget dengan fungsi yang sesungguhnya” (Enda Mora Lubis, wawancara pribadi, 2024)

Pernyataan juga diperkuat dengan melakukan wawancara oleh bapak Yunus Lubis selaku Tokoh Agama di Desa Roburan Dolok yang mengatakan bahwa “Rencana kegiatan program ramah anak ini didasari karena banyaknya penyalahgunaan gadget yang terjadi pada anak-anak yang mengakibatkan mental juga pembelajaran anak banyak tertinggal. Ditinjau dari segi ibadah juga mereka sangat menurun baik dari sholat lima waktu maupun semangat menimba ilmu agama, seperti belajar Al-Qur'an membuat anak-anak lupa dalam beribadah. Inilah jika bebasnya anak-anak dalam menggunakan gadget menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak-anak, seperti menurunnya kemampuan sosial, kurangnya aktivitas fisik, dan penurunan kualitas tidur” (Yunus Lubis, wawancara pribadi, 2024).

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan program ramah anak bukan hanya inisiatör dari pihak pemerintahan, namun ini merupakan inisiatör dari seluruh lapisan masyarakat untuk melakukan langkah cepat dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Roburan Dolok. Walaupun demikian, ini merupakan upaya tindak lanjut dari pemerintahan desa melihat kondisi anak-anak.

Setelah melaksanakan musyawarah mufakat antara pemerintahan desa dengan tokoh setempat, maka dalam hal ini dikeluarkanlah suatu aturan melalui pemerintahan desa sebagai dasar pelaksanaan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget sebagai berikut:

Tabel 1. *Pembatasan Penggunaan Handphone dan Pemberlakuan Jam Malam Bagi Anak dan Remaja Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal*

No	Peraturan Desa
1	Menggunakan Handphone harus dengan Pengawasan Orang tua atau guru
2	Jam Malam untuk anak SD adalah pukul 21,000 Wib atau Jam 09 Malam
3	Jam Malam Untuk anak sekolah Lanjutan Pertama adalah Jam 21. 30 Wib atau Jam 09.30 malam
4	Jam Malam untuk anak sekolah lanjutan Atas adalah Jam 22.00 atau Jam 10 Malam
5	Anak dan Remaja dilarang membeli rokok untuk siapapun atau untuk keperluan apapun
6	Bagi Pemilik warung dilarang menjual rokok kepada anak dan remaja
Sanksi Bagi Pelanggar Peraturan Desa	
1	Anak dan remaja dimaksud diberikan nasehat oleh Pemuka agama, serta Membuat Surat Pernyataan/Perjanjian dengan orangtua disaksikan tokoh agama, tokoh adat dan tokoh Masyarakat
2	Anak dan remaja dilaporkan kepada guru untuk dinasehati
3	Mengikuti Sholat berjamaah selama dua minggu secara berturut turut di Mesjid Al-Ikhlas Desa Roburan Dolok
4	Membersihkan ruang ramah anak
5	Photo ditempelkan di ruang ramah anak

Sumber data: Dokumen, Pemerintahan Desa Roburan Dolok, 2024

Berdasarkan observasi peneliti peraturan desa tersebut bertujuan untuk melindungi kesehatan fisik dan mental anak-anak dari dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, seperti gangguan tidur, gangguan penglihatan, dan masalah perilaku. Dengan mengurangi waktu yang dihabiskan di depan layar gadget, anak-anak mungkin lebih mendorong untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi sosial di dunia nyata, yang penting untuk perkembangan mereka. Bermain gadget dengan durasi yang Panjang membuat anak berkembang ke arah pribadi yang anti sosial. Dampaknya membuat anak lebih bersikap individualis karena tidak berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya (Witarsa et al., 2018).

Sebagaimana wawancara oleh bapak Solahuddin Lubis mengatakan bahwa “Peraturan desa ini dibuat memang semata-mata untuk menindak lanjuti perencanaan awal yang dilakukan oleh pihak pemerintah dengan tokoh adat, tokoh masyarakat, tokoh agama, Naposo Nauli Bulung, serta seluruh orang tua guna pencegahan penggunaan gadget melalui program ramah anak yang salah satunya dituangkan dalam bentuk PERDES (Peraturan Desa) yang akan di jadikan aturan bagi anak-anak dan remaja juga di Desa Roburan Dolok tentang pembatasan bermain gadget dan jam malam bagi anak di jenjang SD, SLTP, dan SLTA” (Sholahuddin Lubis, Kepala Desa Roburon Dolok, Wawancara Pribadi, 2024).

Senada dengan yang disampaikan oleh bapak Enda Mora Lubis mengatakan bahwa “Pembuatan Peraturan Desa tentang Penggunaan Gadget bagi Anak-Anak dapat berperan penting dalam melindungi, mengarahkan, dan mempromosikan perkembangan yang sehat bagi generasi muda. Pembuatan peraturan desa mengenai kecanduan penggunaan gadget ini merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintahan desa untuk mendidik anak-anak di Desa Roburan Dolok terhadap penggunaan gadget yang setiap harinya semakin meningkat bahkan sampai ketingkatan candu bagi anak-anak di Desa Roburan Dolok. Maka dengan peraturan desa yang telah disetujui oleh seluruh lapisan masyarakat, mempunyai harapan kedepannya dapat mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak di Desa Roburan Dolok” (Endah Mora Lubis, wawancara pribadi, 2024).

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peraturan desa ini menjadi acuan terlebih orang tua yang mempunyai anak agar lebih memperhatikan pergaulan anaknya dan aktivitas anaknya yang bersentuhan langsung dengan gadget yang tidak mempunyai kepentingan pembelajaran apapun didalamnya dan tanpa pengawasan bila tidak ingin anak tersebut diberikan sanksi sebagaimana yang telah dijelaskan dalam peraturan desa.

Keterlibatan Pemerintahan Desa Dalam Bentuk-Bentuk Kegiatan Program Ramah Anak Guna Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Keterlibatan Pemerintahan Desa Dalam Bentuk-Bentuk Kegiatan Program Ramah Anak Guna Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal melibatkan berbagai bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menyediakan alternatif yang sehat dan mendidik bagi anak-anak serta masyarakat secara umum.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa bentuk bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok, dapat diuraikan sebagai berikut:

Melestarikan Permainan Ala Tradisional

Menurut Iswinarti dan Cahyasari (2017) permainan tradisional dapat menjadi alternatif pendidikan untuk memaksimalkan perkembangan anak. Kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan dan melestarikan permainan-permainan yang merupakan bagian dari warisan budaya lokal. Dalam konteks Desa Roburan Dolok, kegiatan ini akan mengajak anak-anak dan masyarakat setempat untuk kembali mengenal, memahami, dan menikmati permainan-permainan tradisional yang telah ditinggalkan akibat pengaruh teknologi modern.

Permainan tradisional Indonesia kini semakin jarang dimainkan oleh anak-anak akibat tingginya penggunaan gadget. Banyak dari mereka lebih memilih bermain video game daripada berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman-temannya. Padahal, jika dilihat dari berbagai sisi, permainan tradisional sebenarnya mengajarkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, kebersamaan, dan rasa tanggung jawab. Selain itu, permainan ini juga bermanfaat untuk kesehatan tubuh karena melibatkan aktivitas fisik seperti berlari dan melompat. contoh permainnya seperti Lompat tali dan permainan boy boyan, permainan ini mengembangkan sosial, memadukan kerja motoric anak serta mengasah keahlian strategi. (Afrina & Yulsyofriend, 2020). Selain itu ada permainan bola bekel. Permainan ini dapat melatih anak bersikap percaya diri, mandiri, menghargai temannya, mengendalikan diri, berkerja sama dan tanggung jawab, kedisiplinan anak muncul ketika bermain sesuai aturan, sikap komunikatif terjalin dengan komunikasi sesama, lapang dada dan cinta damai ketika mengalami kekalahan (Al Ningsih, 2021). Permainan tradisional tersebut menjadi sarana penting untuk bersosialisasi bagi anak-anak, karena melalui bermain, anak-anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal ini mengajarkan mereka tentang pentingnya kerja sama dan cara menghargai orang lain.

Menurut Syarbini (2014) pembiasaan suatu kegiatan sejak dulu akan membentuk suatu kegemaran. Kebiasaan tersebut menjadi bagian dari kepribadian individu tersebut sehingga dapat membentuk sikap dan karakter anak. Pada dasarnya permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik anak, sehingga pembiasaan bermain tradisional dapat memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak.

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan dimulai dengan identifikasi permainan tradisional yang pernah populer di Desa Roburan Dolok. Bekerja sama dengan tokoh masyarakat setempat, seperti orang tua, kakek-nenek, atau tokoh adat, untuk mengumpulkan informasi mengenai permainan-permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh generasi sebelumnya.

Sebagaimana wawancara oleh Bapak Enda Mora Lubis mengatakan bahwa “Akan diadakan pelatihan bagi anak-anak, Naposo Nauli Bulung dan masyarakat tentang aturan main, sejarah, serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan. Pelatihan ini juga akan melibatkan terkhususnya Naposo Nauli Bulung, tokoh masyarakat atau orang tua yang masih menguasai permainan tradisional tersebut sebagai instruktur. Selanjutnya, akan

diadakan sesi praktik langsung di lapangan atau ruang terbuka yang disediakan oleh pemerintahan desa yaitu ruang ramah anak” (Endah Mora Lubis, wawancara pribadi, 2024).

Hal ini juga disambut hangat oleh para orang tua yang sangat mendukung adanya peraturan desa guna membantu anak dalam mencegah kecanduan penggunaan gadget secara berlebihan yang membuat mental dan pemikiran anak semakin menyusut jika tidak digunakan dengan bijak oleh anak.

Sebagaimana yang peneliti wawancara para orang tua yang mendukung program ramah anak tersebut diantaranya Wawancara dengan bapak Kasmir orangtua dari ananda Naima yang mengatakan bahwa “Peraturan desa ini tentu membuat anak-anak kami menjadi terkontrol dalam bermain gadget agar tidak sembarangan” (Kasmir, wawancara pribadi, 2024). Wawancara dengan Ibu Gusti orangtua dari ananda Habibi yang mengatakan bahwa “Kami benar-benar bersyukur, adanya peraturan yang ini dapat membuat anak-anak kami lebih sehat dan tentu lebih mudah dikasih tau” (Gusti, wawancara pribadi, 2024).

Wawancara dengan bapak Amir orangtua dari ananda Hendra yang mengatakan bahwa “Peraturan desa ini menjadi amat sangat bermanfaat bagi kami para orang tua dan juga terkhusus kepada anak-anak kami agar mereka tidak lagi kecanduan dalam bermain gadget, tanpa disadari berkurangnya mereka dalam bermain gadget akan memberikan dampak yang sangat baik nantinya” (Amir, wawancara pribadi, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang dilakukan oleh peniliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bertujuan untuk membawa kembali kegembiraan dan keceriaan bermain di luar ruangan, memperkuat ikatan antar generasi, serta memperkuat kebanggaan akan budaya lokal. Dengan demikian, diharapkan anak-anak Desa Roburan Dolok akan semakin menghargai warisan budaya mereka sendiri dan mengurangi ketergantungan pada teknologi modern yang cenderung memisahkan mereka dari lingkungan dan tradisi lokal. Anak-anak akan diberikan kesempatan untuk mencoba berbagai permainan tradisional secara langsung di bawah bimbingan instruktur. Dalam suasana yang santai dan menyenangkan, mereka akan belajar berinteraksi secara langsung dengan sesama, memperkuat nilai-nilai sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas.

Untuk meningkatkan minat dan partisipasi, kegiatan ini juga bisa diiringi dengan penyelenggaraan kompetisi atau turnamen permainan tradisional antar kelompok atau antar desa. Hal ini akan memberikan semangat dan motivasi tambahan bagi anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan ini. Selama kegiatan berlangsung, akan ada pula sesi refleksi dan diskusi tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya dan sebagai sarana pendidikan karakter bagi generasi muda. Masyarakat akan diajak untuk merenungkan dampak positif dari bermain permainan tradisional terhadap pembentukan kepribadian dan nilai-nilai moral anak-anak. (Observasi, 2024)

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang dilakukan oleh peniliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bertujuan untuk membawa kembali kegembiraan dan keceriaan bermain di luar ruangan, memperkuat ikatan antar generasi, serta memperkuat kebanggaan akan budaya lokal. Dengan demikian, diharapkan anak-anak Desa Roburan Dolok akan semakin menghargai warisan budaya mereka sendiri dan mengurangi ketergantungan pada teknologi modern yang cenderung memisahkan mereka dari lingkungan dan tradisi lokal.

Edukasi tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Mengadakan sesi edukasi yang melibatkan pemerintahan, tokoh agama, tokoh masyarakat, tokoh adat, naposo nauli bulung, orang tua, guru, dan anak-anak untuk memahami dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa edukasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung sekolah-sekolah yang berada di Desa Roburan Dolok, seperti Sekolah Dasar 147 Roburan Dolok dan Sekolah MDTA NU Desa Roburan Dolok yang memberikan edukasi tentang efek buruk kecanduan gadget terhadap kesehatan fisik dan mental, serta dampaknya terhadap interaksi sosial dan pembelajaran.

Upaya yang dilakukan berupa literasi digital, yaitu merupakan kompetensi seorang dalam menggunakan media digital dalam menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi dan menyebarluaskan informasi secara benar, bijak dan bertanggungjawab (Safitri et al., 2020). Tetapi literasi digital yang diberikan kepada anak-anak mengenai dampak kecanduan gadget atau game online. Materi yang diberikan tentang tips waktu yang efisien dalam menggunakan gadget, hal ini memberitahukan kepada anak-anak bahwa bermain gadget berlama-lama akan merusak kesehatan mata.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Enda Mora Lubis mengatakan bahwa “Dengan memberikan edukasi kepada anak-anak disekolah sekaligus merangkul mereka untuk diarahkan kepada kegiatan positif yang membuat mereka beralih kepada sesuatu yang lebih bermanfaat bagi mereka dan juga masa depan mereka. Begitu juga yang lebih utama ialah peran orang tua yang terus menerus memberikan nasihat, arahan, juga edukasi terhadap anak mereka secara berulang ulang” (Endah Mora Lubis, wawancara pribadi, 2024). Senada dengan wawancara yang dilakukan oleh Ibuq Chairunnisa selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Roburan Dolok yang mengatakan bahwa “Peraturan desa ini sangat membantu kami para tenaga pengajar di sekolah agar ananda kami disini lebih mudah terarah. Tentunya kami berharap adanya peraturan ini membuat anak-anak lebih berhati-hati lagi dalam memainkan gadgetnya demi kesehatan dan juga masa depan mereka” (Chairunnisa, wawancara pribadi, 2024).

Sebagaimana juga yang disampaikan bapak Miswar selaku orang tua dari ananda Irham yang mengatakan bahwa “Pemahaman tentang bahaya bermain gadget berlebihan, ini membuat anak-anak kami lebih berhati-hati dalam memainkannya karena mereka sudah mengetahui bahaya bermain gadget apalagi jika sudah ketergantungan” (Miswar, wawancara pribadi, 2024).

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi bukan hanya dilakukan oleh pemerintahan desa, tokoh adat, tokoh masyarakat, maupun tokoh agama saja. Namun, edukasi ini juga sangat penting diperankan orang tua yang mempunyai waktu lebih banyak kepada anak mereka sendiri. Keberadaan orangtua sangat menentukan aktivitas anak-anak. Ketika orangtua tidak peduli terhadap aktivitas gadget anak-anak, maka bahayanya bisa membuat mata anak cedera, pikirannya susah konsentrasi, dan bahkan bisa mengakibatkan gangguan mental. Untuk itu setiap orangtua harus benar-benar mengaktifkan perannya di tengah-tengah kesibukan anak sehingga anak-anak mereka selalu terpantau dan terjaga dari hal-hal yang tidak diinginkan dari bermain gadget.

Kegiatan Didikan Subuh

Kegiatan didikan subuh adalah kegiatan rutin yang ditujukan kepada anak-anak di Desa Roburan Dolok. Kegiatan ini mempunyai berbagai aktivitas pendidikan diantaranya praktik ibadah, Tilawah Al-Qur'an, dan berbagai disiplin ilmu pengetahuan keagamaan lainnya. Selain itu kegiatan didikan subuh ini juga sekaligus memberikan pengarahan kepada anak-anak untuk dapat menggunakan gadget agar tidak selalu bermain game yang dapat merusak diri mereka sendiri, alangkah lebih baiknya jika memang digunakan untuk aktifitas pembelajaran yang menunjang pendidikannya disekolah agar lebih meningkat.

Ini merupakan upaya yang dilakukan dengan cara religiusitas atau disebut juga internalisasi nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Internalisasi disini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik di dalam hati maupun dalam ucapan. Kepercayaan ini kemudian diaktualisasikan dalam perbuatan dan tingkah laku sehari-hari (Aviyah & Farid, 2014). Religiusitas merupakan Tingkat keyakinan (*belief*) dan sikap (*attitudes*) seseorang terhadap ajaran agama yang dianutnya dan praktik ritual (*ritual practices*) baik dalam konteks hubungan dengan Allah secara vertikal maupun horizontal, sebagai upaya untuk mencari makna kehidupan dan kebahagiaan (Suryadi, 2021).

Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan didikan subuh yang menjadi bagian program ramah anak menjadikan salah satu program yang sangat bermanfaat bagi anak, terlebih bagi kemandirian seorang anak untuk bangun lebih awal untuk melaksanakan sholat subuh berjamaah dimesjid, dilanjut dengan adanya didikan subuh.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Yunus Lubis mengatakan bahwa "Waktu subuh merupakan waktu yang paling dianjurkan untuk meningkat religius anak, hal ini tentu dapat menambah kualitas belajar anak agar lebih baik. Namun jikalau di persentasikan anak-anak yang mengikuti program ini termasuk menengah 50% alasannya masih banyak anak yang belum terbangun kemandirianya dan orang tuanya belum mendukung sepenuhnya sehingga perlu pembinaan dari orang tua bukan hanya dari guru saja" (Yunus Lubis, wawancara pribadi, 2024). Pernyataan tersebut juga selaras dengan pendapat orang tua anak yaitu Bapak Amir Hasan yang mengatakan bahwa "Dengan adanya program didikan subuh, membuat anak kami lebih disiplin dalam masalah waktu, mereka harus tidur dan bangun lebih cepat agar tidak terlambat bangun subuh" (Amir Hasan, wawancara pribadi, 2024).

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan program ramah anak yang dapat menunjang kognitif dan spiritual anak sangat berguna, namun kesadaran terhadap para orangtua tentu harus juga dibangun agar anak mudah diberikan bimbingan oleh guru.

Kegiatan terbuka Ruang Ramah Anak

Kegiatan terbuka ruang ramah anak sangat menarik, dan menjadikan salah satu alternatif bagi anak untuk menghilangkan kebiasaannya dalam bermain dunia maya, dan dituntut untuk bersentuhan langsung dengan dunia alam. Tempat ini dapat diisi dengan permainan edukatif tradisional. Hal ini dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari gadget. Sebagaimana wawancara oleh bapak Pangeran selaku Ketua NNB (Naposo Nauli Bulung) mengatakan bahwa "Remaja di Desa Roburan dolok ini sangat antusias dalam mengontrol, mengajari, serta membantu pelaksanaan program ramah anak, hal ini tentu menjadi penyemangat bagi adik-adik kami disini untuk terus belajar

tentang warisan budaya lokal yang sudah di kenali lebih dahulu, dengan adanya ruang ramah anak ini tentu harapannya agar adik-adik kami tidak lagi fokus bermain permainan online yang banyak tersedia di gadget yang tentu mempunyai banyak kerugian bagi adik-adik kami, disatu sisi akan menyebabkan mereka menjadi pemalas terlebih itu tidak juga seha” (Pangeran, Ketua NNB, wawancara pribadi, 2024). Hal ini juga senada dengan pendapat oleh pengaman NNB (Naposo Nauli Bulung) bapak Syamsul Hilmi yang mengatakan bahwa “Ruang ramah anak menjadi alternatif bagi anak untuk mengaplikasikan pembelajaran yang mereka dapat dikelas dalam bentuk praktek dilapangan, ini juga menjadi mereka lebih sehat dan jauh dari ketergantungan gadget” (Syamsul Hilmi, wawancara pribadi, 2024).

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ruang ramah anak menjadi alternatif untuk anak-anak agar selalu disibukkan dengan hal-hal yang lebih bermanfaat, dan tentunya kegiatan di dalam ruang ramah anak menjadi anak-anak banyak mengenal warisan budaya leluhur, meningkatkan rasa sosial mereka, dan tentu membuat anak-anak menjadi sehat. Hasil observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan ruang ramah anak secara rutin dilaksanakan yang melibatkan banyak anak-anak dan remaja (Naposo Nauli Bulung) di Desa Roburan Dolok. Kegiatan seperti bermain congkak, gala panjang, tam-tam buku, bermain takar, serta permainan tradisional lainnya serta dibarengi juga dengan olahraga di lapangan seperti senam pagi, sepak bola, bulu tangkis, dan lain-lain dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan sehat bagi mereka daripada hanya menghabiskan waktu di depan layar gadget. Berikut jadwal kegiatan program ramah anak Desa Roburan Dolok:

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Program Ramah Anak Desa Roburan Dolok

Jadwal Kegiatan Program Ramah Anak Desa Roburan Dolok		
NO	Nama Kegiatan	Jadwal Kegiatan
1	Didikan Subuh	Minggu, 05:30 – 06:30
2	Olahraga ke lapangan	Minggu, 08.00-10.00
3	Wirid Yasin	Kamis, 20.00-21.30
4	Permainan Tradisional	Senin-Minggu, 16.30-17.30
5	Edukasi Tentang Kecanduan Penggunaan Gadget	(Conditional)

Sumber Data: Jadwal Kegiatan NNB Roburan Dolok.

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan ruang ramah anak secara rutin dilaksanakan yang melibatkan banyak anak-anak dan remaja (Naposo Nauli Bulung) di Desa Roburan Dolok. Kegiatan seperti bermain congkak,gala panjang, tam-tam buku, bermain takar, serta permainan tradisional lainnya serta dibarengi juga dengan olahraga di lapangan seperti senam pagi, sepak bola, bulu tangkis, dan lain-lain dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan sehat daripada hanya menghabiskan waktu di depan layar gadget.

Efektifitas Program Ramah Anak Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok

Program Program Ramah Anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok bisa menjadi inisiatif yang sangat efektif dalam membantu anak-anak dan masyarakat secara keseluruhan mengelola penggunaan gadget dengan lebih bijak. Hasil observasi peneliti menemukan bahwa masyarakat Desa Roburan Dolok memiliki kesadaran akan dampak negatifnya dari penggunaan gadget, meluncurkan Program Ramah Anak sebagai langkah konkret dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Solahuddin Lubis yang mengatakan bahwa “Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengurangi kecanduan gadget, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak secara holistik. Berbagai kegiatan telah diluncurkan dengan dukungan penuh dari masyarakat dan pemerintah setempat. Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah edukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget. Baik bagi anak-anak maupun orang tua, masyarakat diberikan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan konsekuensi dari kecanduan gadget. Mereka diajak untuk memahami pentingnya membatasi waktu layar dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat” (Solahuddin Lubis, wawancara pribadi, 2024).

Pernyataan tersebut juga senada seperti yang disampaikan oleh bapak Sulhan Nasution selaku orangtua dari ananda Hapsy yang mengatakan bahwa “Desa Roburan Dolok juga aktif dalam menyediakan alternatif kegiatan yang sehat dan mendidik bagi anak-anak. Program ini mencakup berbagai kegiatan olahraga, seperti sepak bola, bulu tangkis, serta permainan tradisional lainnya, yang bertujuan untuk mengajak anak-anak beraktivitas fisik dan mengurangi ketergantungan pada gadget” (Sulhan Nasution, wawancara pribadi, 2024).

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan dengan adanya pelaksanaan ruang ramah anak ini tentu sangat efektif dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget. Oleh karenanya program ramah anak ini masih dalam proses evaluasi terus-menerus. Namun, respons positif dari masyarakat dan perkembangan positif yang terlihat pada anak-anak dan remaja Desa Roburan Dolok menunjukkan bahwa langkah-langkah ini telah membawa dampak yang positif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget.

Sebagaimana juga pengakuan dari orang tua dari Ananda Ridho Ibu Siti Aminah yang mengatakan bahwa “Program ramah anak ini menjadi sangat bermanfaat bagi kami para orang tua dalam membantu mengontrol anak-anak kami yang kadang tidak bisa lagi dinasihati terhadap kebiasaan mereka dalam bermain gadget, apalagi kami para orang tua disibukkan dengan bertani dan berkebun yang terkadang sudah dalam kondisi lelah ketika pulang bekerja” (Siti Aminah, wawancara pribadi, 2024).

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan dengan adanya pelaksanaan ruang ramah anak ini tentu sangat efektif dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget. Oleh karenanya program ramah anak ini masih dalam proses evaluasi terus-menerus. Namun, respons positif dari masyarakat dan perkembangan positif yang terlihat pada anak-anak dan remaja Desa Roburan Dolok menunjukkan bahwa langkah-langkah ini telah membawa dampak yang positif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget. Hadirnya program ramah anak ini menjadi amat sangat bermanfaat bagi para orang tua dalam membantu mendidik, mengawasi, dan memberikan edukasi kepada anak-anak agar mereka sadar dampak yang akan mereka rasakan ketika kecanduan bermain gadget.

Maka program ramah anak ini menjadi sebuah gebrakan baru di Desa Roburan Dolok yang terus menjadi perhatian dari pemerintahan maupun seluruh lapisan masyarakat terhadap kecanggihan teknologi yang semakin berkembang, tentunya dapat menjadi gangguan belajar pada anak jika tidak diawasi dan dibimbing oleh seluruh lapisan masyarakat Desa Roburan Dolok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilihat peneliti dari penjelasan diatas bahwa terdapat upaya yang dilaksanakan pemerintahan dalam menanggulangi penggunaan gadget pada anak dengan menyediakan alternatif lain yang mampu mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan program ramah anak yang menjadi sentral pendidikan terhadap penggunaan gadget. Kemudian dari pada itu, dari semua hasil tersebut maka upaya pemerintahan desa dalam menanggulangi penggunaan gadget melalui program ramah anak sangat mempunyai dampak yang besar pada anak baik dilihat dari segi sosial, pendidikan, dan pertumbuhan kembang anak.

Tabel 3. *Data Anak Yang Efektif Dalam Kegiatan Program Ramah Anak*

No	Nama	Umur
1	Yusril Solih	9 tahun
2	Ahmad Kahfi	8 Tahun
3	Nanda Rizki Pratama	9 Tahun
4	Abu Dzar Nasution	9 Tahun
5	Mahfuz Zaki	8 Tahun
6	Hasan Basri	8 Tahun
7	Ali	9 Tahun
8	Indah Aulia	8 Tahun
9	Rosmina	8 Tahun
10	Aqila Ramadanti	9 Tahun

Sumber Data: Kepala Sekolah Roburan Dolok

Meskipun Program Ramah Anak telah memberikan dampak positif yang signifikan, tetapi masih ada sejumlah tantangan yang harus diatasi untuk mencapai tujuan akhir secara menyeluruh. Salah satu tantangan utama adalah mempertahankan minat dan partisipasi aktif anak-anak dan remaja dalam kegiatan-kegiatan alternatif yang disediakan.

Untuk mengatasi tantangan ini, upaya lanjutan harus dilakukan dengan memperluas dan memperkaya program-program yang telah ada, serta mengadopsi pendekatan yang lebih kreatif dan inklusif. Beberapa langkah yang dapat diambil adalah:

Pertama: Penguatan Peran Orang Tua: Orang tua memegang peran penting dalam membimbing anak-anak dalam mengelola penggunaan gadget mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan lebih banyak upaya untuk memberikan dukungan dan bimbingan kepada mereka, termasuk pelatihan tentang pengawasan yang sehat terhadap penggunaan gadget anak-anak.

Kedua; Pengembangan Program: Melanjutkan pembentukan program-program yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antara orang tua, anak-anak, dan masyarakat secara umum. Program ini dapat mencakup kegiatan-kegiatan yang berbentuk sosial.

Ketiga Peningkatan Keterlibatan Masyarakat: Melibatkan lebih banyak pihak dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi program, termasuk lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, dan sektor swasta. Kolaborasi yang kuat antara berbagai pihak dapat memperluas jangkauan dan dampak program.

Keempat; Evaluasi dan Penyesuaian Berkala: Melakukan evaluasi teratur untuk mengukur efektivitas program dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian. Dengan memperhatikan umpan balik dari semua pihak terkait, program dapat terus disempurnakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. (Observasi Lapangan, 2024)

Dengan komitmen yang kuat dari semua pihak terkait, serta upaya terus-menerus dalam mengatasi tantangan yang ada, Program Ramah Anak di Desa Roburan Dolok memiliki potensi besar untuk menjadi model yang sukses dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di tingkat komunitas lokal. Hal ini tidak hanya akan memberikan manfaat langsung bagi anak-anak dan remaja, tetapi juga akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berdaya bagi seluruh masyarakat Desa Roburan Dolok.

SIMPULAN

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa perencanaan program ramah anak sebagai bentuk upaya pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget dengan adanya kolaborasi antara pemerintahan begitu juga tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh agama, dan khususnya para orang tua yang mengetahui akan bahaya penggunaan gadget pada anak yang mengakibatkan menghambat pertumbuhan pada anak dari segala aspek maka dibuatlah alternatif lain pada anak dengan hadirnya program ramah anak. Bentuk-bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam program ramah anak melibatkan banyak anak-anak dan remaja (Naposo Nauli Bulung) di Desa Roburan Dolok. Kegiatan seperti bermain congkak,gala panjang, tam-tam buku, bermain takar, serta permainan tradisional lainnya yang dapat menjadi alternatif yang menyenangkan. Efektifitas program ramah anak memiliki potensi besar untuk menjadi model yang sukses dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di tingkat komunitas lokal. Hal ini tidak hanya akan memberikan manfaat langsung bagi anak-anak dan remaja, tetapi juga akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berdaya bagi seluruh masyarakat desa Robuan Dolok.

DAFTAR PUSTAKA

- Rangkuti, A.N, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cita pustaka Media.
- Santi, D. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*. PT Indeks.
- Mansyur, A. (2018). *Manajemen dan Tata Kelola Pemerintahan Desa Perspektif Regulatif dan Aplikatif*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Pasal 1 ayat (2) PP Nomor 43 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa.
- Widjaja, A.W. (2003). *Pemerintahan Desa/ Marga Berdasarkan UU No.22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aris, M.S. (2014). UU Desa dan Upaya Pemenuhan Hak Asasi Manusia, dalam Didik Sukirno. Otonomi Desa & Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Transisi* edisi No.9, (2014).
- Ulumiyah, I. (2013). Peran pemerintah desa dalam memberdayakan masyarakat desa (studi pada Desa Sumberpasir Kecamatan Pakis Kabupaten Malang) (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Pasal 1 ayat (1)Undang-Undang RI Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa
- Kristanto, K., Khasanah, I., & Karmila, M. (2011). Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak (SRA) Jenjang Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Se-Kecamatan Semarang Selatan. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan tentang dampak gadget pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan gadget pada siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64-68.
- Griffiths, M. (2003). Internet gambling: Issues, Concerns, and Recommendations. *CyberPsychology & behavior*, 6(6), 557-568.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development And Validation Of A Short Version For Adolescents. *PloS one*, 8(12), e83558.
- Nikolic, A., Bukurov, B., Kocic, I., Vukovic, M., Ladjovic, N., Vrhovac, M., ... & Sipetic, S. (2023). Smartphone addiction, sleep quality, depression, anxiety, and stress among medical students. *Frontiers in Public Health*, 11, 1252371.
- Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone Use And Smartphone Addiction In Middle School Students in Korea: Prevalence, Social Networking Service, And Game Use. *Health Psychology Open*, 5(1), 2055102918755046.
- Rohman, R., Kasman, K., & Mukhlis, M. (2021). Sistem Dalian Na Tolu Sebagai Pendekatan Moderasi Beragama Umat Muslim-Kristen Di Huta Padang Mandailing Natal. *SANGKéP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 4(2), 165-184.
- Nasution, P. (2015). *Dalian Na Tolu dalam Kawasan Mandailing*. Panyabungan: Yayasan Pencerahan Mandailing.
- Aviyah, E., & Farid, M. (2014). Religiusitas, Kontrol Diri Dan Kenakalan Remaja. Pesona, *Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(2), 126–129.
- Suryadi, B. (2021). *Religiusitas Konsep, Pengukuran, dan Implementasi di Indonesia*. Biblosmia Karya Indonesia.
- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: *Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17:2.
- Iswinarti, A.C. (2017). Meningkatkan Konsentrasi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder melalui Permainan Tradisional Engklek. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Syarbini, A. (2014). *Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Witarsa, R., Hadi, R. S. M., Nurhananik, N., & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9-20.
- Safitri, I., Marsidan, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Afrina, R., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Permainan Boy-Boyan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3294–3304.
- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan AnakUsia Dini*, 8(1), 69–76.