STRATEGI INTERVENSI UNTUK MENGATASI KECANDUAN GAME PADA ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN PAUD

Arpah[1]*, Bahtiar Siregar[2]
Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Kata Kunci:
Strategi Intervensi, Kecanduan Game, Anak Usia Dini, PAUD.

***Correspondence Address:**
nurarfah605@gmail.com
bahtiarsiregar@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak: Kecanduan game pada anak usia dini menjadi salah satu tantangan serius dalam dunia pendidikan anak, termasuk di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dampak negatif dari kecanduan game meliputi gangguan perkembangan sosial-emosional, penurunan konsentrasi belajar, serta risiko gangguan kesehatan fisik dan mental. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan merancang strategi intervensi yang efektif dalam mengatasi kecanduan game pada anak usia dini di lingkungan PAUD. Metode yang digunakan adalah studi literatur dan observasi lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi intervensi yang efektif melibatkan kolaborasi antara guru, orang tua, dan lingkungan sosial anak melalui pendekatan edukatif, penguatan aktivitas fisik dan sosial, serta penerapan aturan penggunaan teknologi secara bijak. Selain itu, diperlukan program pendampingan berbasis permainan edukatif yang mampu mengalihkan ketertarikan anak dari game digital ke aktivitas yang lebih positif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa upaya pencegahan dan penanganan kecanduan game harus dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan agar perkembangan anak usia dini dapat berjalan optimal sesuai tahapannya.

PENDAHULUAN

Pada masa usia dini, anak berada dalam tahap penting yang menentukan arah perkembangan kepribadiannya. Fase ini sering dianggap sebagai masa yang penuh tantangan bagi para orang tua. Hal ini disebabkan karena pada usia tersebut, anak mulai menunjukkan berbagai perilaku, emosi, dan karakter dasar yang akan membentuk kepribadiannya di kemudian hari. Oleh karena itu, peran orang tua sangat krusial dalam memberikan bimbingan, perhatian, dan pola asuh yang tepat agar perkembangan anak berjalan secara optimal dan positif. (Mauzar Habibi,2022) Dalam tahap perkembangan kepribadian, anak-anak sering kali menunjukkan berbagai perilaku yang dianggap kurang

menyenangkan bagi orang tua. Contohnya, anak bisa tiba-tiba marah tanpa alasan yang jelas, merasa takut atau cemas terhadap sesuatu yang sebenarnya tidak masuk akal, serta mudah merasa cemburu terhadap hal-hal kecil. Masa anak usia dini ini selain dikenal sebagai periode yang penuh tantangan bagi orang tua, juga sering disebut sebagai masa bermain. Hal ini karena di usia tersebut, anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain sebagai bagian dari proses belajar dan eksplorasi diri. (R. Mashar, 2014).

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa dampak signifikan bagi kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia dini. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah kemudahan akses terhadap perangkat gawai dan berbagai jenis permainan digital (game). Meski memiliki sisi positif sebagai media pembelajaran dan hiburan, penggunaan game secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan, terutama pada anak usia dini yang masih berada dalam tahap perkembangan kritis. Kecanduan game pada anak usia dini berpotensi menghambat perkembangan kognitif, sosial, emosional, serta mempengaruhi kebiasaan hidup sehari-hari. Di lingkungan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), fenomena kecanduan game menjadi tantangan baru yang harus segera diatasi. Anak-anak yang terlalu sering bermain game cenderung menunjukkan penurunan kemampuan bersosialisasi, mudah tantrum, kurang fokus dalam belajar, dan mengalami penurunan aktivitas fisik. Kondisi ini tentu mengkhawatirkan, mengingat usia dini merupakan masa emas (golden age) dalam pembentukan karakter dan dasar kecerdasan anak.

Anak-anak berusia 3-6 tahun, atau yang sering disebut sebagai anak usia dini, berada pada fase di mana perkembangan motorik berlangsung sangat cepat. Periode ini dikenal sebagai masa emas dalam proses pertumbuhan seorang anak. Di usia ini, anak-anak lebih rentan mengalami kecemasan yang dapat memicu berbagai reaksi, seperti menolak makan, sering menangis, mudah marah, serta melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kecemasan mereka. Jika perasaan cemas ini tidak segera ditangani, lambat laun akan berdampak pada proses tumbuh kembang anak, sehingga menghambat pencapaian perkembangan yang seharusnya optimal di usia tersebut. (Fricilia E, A. Y, 2014).

Oleh karena itu, diperlukan strategi intervensi yang tepat untuk membantu mengatasi kecanduan game di kalangan anak usia dini, khususnya di lingkungan PAUD.

Intervensi tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan gawai, namun juga melibatkan peran aktif guru, orang tua, dan lingkungan sosial dalam menciptakan alternatif kegiatan yang lebih edukatif dan menyenangkan bagi anak. Dengan intervensi yang dirancang secara terpadu dan berkelanjutan, diharapkan kecanduan game dapat diminimalisir sehingga perkembangan anak berjalan optimal sesuai tahapannya.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan termasuk dalam kategori penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menggali fenomena secara mendalam mengenai kecanduan game pada anak usia dini serta strategi intervensi yang diterapkan di lingkungan PAUD. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci kondisi nyata di lapangan, pandangan para informan, serta upaya intervensi yang dilakukan.

Subjek dan Lokasi Penelitian, Subjek dalam penelitian ini meliputi Anak usia dini (3-6 tahun) yang menunjukkan kecenderungan kecanduan game. Guru PAUD yang terlibat dalam proses pendidikan dan pengasuhan anak. Orang tua/wali dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian.

Lokasi penelitian dilakukan di lembaga-lembaga PAUD, yang dipilih secara purposive karena memiliki tingkat penggunaan gawai yang cukup tinggi di kalangan anak-anak usia dini.

Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai metode, yaitu:

1. Observasi, Mengamati secara langsung perilaku anak-anak di lingkungan PAUD, khususnya terkait kebiasaan bermain game, interaksi sosial, dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Observasi juga dilakukan untuk melihat bagaimana guru menerapkan strategi intervensi.
2. Wawancara Mendalam. Dilakukan kepada guru dan orang tua untuk menggali informasi mengenai penyebab kecanduan game, dampak yang ditimbulkan, serta upaya intervensi yang sudah dilakukan baik di sekolah maupun di rumah. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar data yang diperoleh lebih fleksibel dan mendalam.
3. Studi Dokumentasi. Mengkaji dokumen-dokumen pendukung seperti program kegiatan di PAUD, catatan perkembangan anak, kebijakan penggunaan gawai di lembaga PAUD, serta referensi literatur terkait kecanduan game pada anak.

Teknik Analisis Data. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, dengan tahapan sebagai berikut: Reduksi Data: Menyeleksi data penting yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian Data: Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel kategori tema yang muncul. Penarikan Kesimpulan: Menginterpretasikan hasil analisis untuk memperoleh gambaran tentang strategi intervensi yang efektif sebagai upaya mengatasi ketergantungan anak usia dini terhadap permainan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Intervensi Pada Anak Usia Dini

Strategi atau cara merupakan suatu perencanaan manajemen komunikasi. Strategi ini dilakukan oleh organisasi, kelompok, agar mencapai tujuan yang diharapkan. (Dina Bella Permata Sari,2022). Strategi pada dasarnya merupakan suatu perencanaan yang disusun secara sistematis dan matang, baik oleh individu maupun kelompok, dengan tujuan untuk mencapai hasil atau sasaran tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, strategi menjadi pedoman dalam menentukan langkah-langkah yang tepat guna menjawab berbagai tantangan serta memaksimalkan peluang yang ada demi tercapainya tujuan yang diinginkan.

Dengan strategi, rencana akan berjalan dengan baik. Strategi juga digambarkan sebagai salah satu unsur yang mempengaruhi organisasi, strategi juga merupakan sutau rencana jangka panjang. Dalam menetapkan strategi diperlukan yang namanya komunikasi.

Edi suyandi menyatakan strategi dengan pendekatan persuasif, dengan cara menyebarluaskan pesan komunikasi yang bersifat informatif, instruktif, sistematis, pada sasaran untuk memperoleh hasil yang optimal. Strategi komunikasi menjembatani Cultural Gap, dan Cultural Gap dimaknai perbedaan sistematis antara dua budaya, agama, sosial, yang dapat menghambat hubungan di masyarakat. (Edi Suryadi,2018).

Sejalan dengan pendapat yang telah dikemukakan, langkah-langkah dalam perencanaan strategi di atas dapat dianalisis bahwa langkah-langkah dalam perencanaan strategi hendaknya harus disusun secara sistematis. Strategi untuk merubah pengetahuan, sikap dan tingkah laku. Strategi komunikasi dengan mengenal khalayak, menyusun pesan, menetapkan metode yang digunakan. Komunikator yang signifikan akan

menentukan media komunikasi yang digunakan.

Tentunya telah banyak para ahli yang telah membicarakan mengenai cara, pendekatan, atau teori umum mengenai cara untuk membuat strategi komunikasi yang baik ini membagi strategi komunikasi menjadi tiga teori utama, yakni sebagai berikut:

a. Pull Strategi/Strategi Tarik. Strategi komunikasi di mana proses komunikasi menekankan pada keberhasilan meraih khalayak sebanyak mungkin. Tujuan dari upaya ini adalah untuk membangun kesadaran (awareness) di kalangan khalayak serta membentuk sikap (attitude) yang positif terhadap suatu produk atau layanan. Dengan demikian, diharapkan masyarakat tidak hanya mengenal dan memahami nilai dari produk tersebut, tetapi juga terdorong untuk berperilaku sebagai konsumen aktif yang akhirnya masuk ke dalam jaringan pemasaran perusahaan.
b. Push Strategi/Push Marketing. Strategi komunikasi yang diterapkan difokuskan pada penguatan jaringan kemampuan kerja antar anggota yang terlibat. Dalam pelaksanaannya, proses komunikasi tidak hanya sebatas penyampaian informasi secara persuasif, melainkan juga berfungsi untuk memperkuat koordinasi, mendorong partisipasi aktif, serta membangun integritas kolektif di antara para anggota. Pendekatan ini diarahkan untuk menciptakan kekuatan bersama yang mampu menumbuhkan loyalitas dan komitmen, baik dari anggota maupun pihak-pihak yang menjadi sasaran pesan komunikasi tersebut.
c. Profil Strategi. Komunikasi dalam konteks ini berfungsi sebagai sarana untuk mempertahankan citra diri maupun perusahaan. Fokus utamanya terletak pada upaya pengelolaan identitas secara strategis, baik secara internal maupun eksternal, dengan tujuan membangun dan memelihara hubungan yang harmonis dengan relasi, mitra, maupun konsumen. Melalui proses komunikasi yang terencana, citra positif dapat dipertahankan, sehingga kepercayaan dan loyalitas pihak-pihak terkait tetap terjaga. (Arjat Jatmika,2019).

Mengatasi Kecanduan Game Pada Anak Usia Dini Di Lingkungan Paud.

Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. (Zakiah Daradjat, 2014). Salah satu bentuk tanggung jawab orang tua terhadap anak di dalam keluarga adalah

dengan mendidik anak-anaknya. Bentuk tanggung jawab tersebut menjadi kewajiban dan kewajiban tersebut dipertegas dalam al-Quran Allah berfirman dalam surah At-Tahrim ayat 6:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا قُوْٓا اَنْفُسَكُمْ وَاَهْلِيْكُمْ نَارًا وَّقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلٰۤىِٕكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَّا يَعْصُوْنَ اللّٰهَ مَآ اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.

Ayat di atas mengandung perintah kepada para orang tua untuk senantiasa menjaga dan membimbing anak-anak mereka melalui proses pendidikan yang benar. Anak merupakan amanah yang harus dijaga dari segala bentuk sifat, sikap, dan perbuatan yang haram atau tercela, karena jika dibiarkan terjerumus dalam hal-hal tersebut, maka dikhawatirkan mereka akan tergelincir ke dalam azab neraka. Proses penjagaan ini tidak cukup hanya dengan pengawasan fisik semata, tetapi harus diwujudkan melalui pendidikan yang menyeluruh. Pendidikan tersebut dapat berupa pemberian nasihat yang menyejukkan hati, perintah yang mendidik, larangan yang melindungi, pembiasaan terhadap perilaku positif, pengawasan yang bijak, serta penanaman ilmu pengetahuan yang membekali anak untuk menghadapi kehidupan sesuai dengan tuntunan agama. Orang tua berfungsi sebagai pendidik kepada anak-anaknya, sedangkan anak-anak adalah titipan Allah atau amanah yang diberikan kepada orang tua. Di pihak lain, anak sebagai titipan Allah SWT., itu tidak sekedar sebagai anugerah bagi orang tua, tetapi dapat pula sebagai ujian atau fitnah. Dalam Islam pun, orang yang paling bertanggung jawab tersebut adalah orang tua (ayah dan ibu) anak didik.

Orang tua atau keluarga merupakan unit terkecil dalam struktur masyarakat yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan individu. Keluarga adalah lingkungan pertama yang membentuk dan memengaruhi perkembangan anak, terutama saat anak mulai memasuki masa remaja. Dalam tahap ini, peran keluarga menjadi sangat krusial karena bertanggung jawab terhadap pertumbuhan dan pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, keluarga harus dipelihara dan dijaga dengan baik agar berbagai permasalahan yang mungkin muncul tidak mengganggu aktivitas dan keharmonisan seluruh anggota keluarga. Dengan lingkungan keluarga yang sehat dan stabil, proses

perkembangan anak dapat berjalan dengan optimal.

Salah satu fenomena yang saat ini banyak terjadi di kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa terutama pada laki-laki adalah kebiasaan bermain game online. Aktivitas ini telah menjadi bagian umum dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menimbulkan berbagai dampak yang perlu diperhatikan. (Heri Dermawan,2021). Game online adalah sebuah aktivitas yang mengandung unsur hiburan, biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang dan memberikan kesenangan bagi para penggunanya. Namun, aktivitas ini dapat berubah menjadi masalah ketika seseorang mulai menunjukkan tanda-tanda kecanduan, sehingga mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari.

Keluarga, terutama orang tua, merupakan lembaga pendidikan pertama dan paling utama bagi seorang anak. Sejak awal peradaban manusia hingga saat ini, keluarga selalu memiliki pengaruh yang sangat besar dalam membentuk perkembangan anak. Peran orang tua sangat krusial dalam mengatur dan mengarahkan berbagai faktor yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam perspektif Islam, orang tua memegang tanggung jawab besar dalam mendidik anak-anaknya, terlebih saat mereka mulai memasuki masa remaja—sebuah fase kritis dalam pembentukan karakter dan keimanan. Tanggung jawab ini ditegaskan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an, sebagaimana dalam Surat Luqman ayat 13, yang berisi nasihat Luqman kepada anaknya agar tidak mempersekutukan Allah. Allah SWT berfirman:

وَاِذْ قَالَ لُقْمٰنُ لِابْنِهٖ وَهُوَ يَعِظُهٗ يٰبُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللّٰهِ ۗاِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيْمٌ

> Artinya: Ketika Luqman menasihati putranya, ia berkata: 'Wahai anakku, jangan pernah menyekutukan Allah, karena syirik adalah bentuk kezaliman yang paling besar.

Fungsi utama keluarga adalah menumbuhkan rasa memiliki, menciptakan rasa aman, memberikan kasih sayang, serta membina hubungan yang harmonis antar anggota keluarga. (Syamsu Yusuf,2009). Peran keluarga merujuk pada perilaku khusus yang diharapkan dari setiap individu dalam konteks keluarga, yang mencakup seperangkat interaksi interpersonal, sifat, dan aktivitas yang terkait dengan masing-masing anggota. Setiap anggota keluarga memiliki peran dan tanggung jawabnya sendiri-sendiri yang bersama-sama membentuk dinamika dan fungsi keluarga secara keseluruhan. Menurut Effendy peran itu dibagi menjadi tiga, (Narul Effendy,1998) yaitu:

1). Peran ayah dalam keluarga sangatlah vital. Sebagai suami dan kepala keluarga, ayah

berfungsi sebagai pencari nafkah yang menyediakan kebutuhan ekonomi keluarga. Selain itu, ayah juga berperan sebagai pendidik, pelindung, dan sumber rasa aman bagi istri dan anak-anaknya. Di luar peran dalam keluarga, ayah juga merupakan anggota aktif dari kelompok sosial dan masyarakat di lingkungannya, sehingga perannya meluas tidak hanya dalam ranah domestik tetapi juga dalam kehidupan sosial yang lebih luas.

2). Peran ibu dalam keluarga sangat penting sebagai istri dan juga sebagai ibu bagi anak-anaknya. Ibu bertanggung jawab mengurus rumah tangga sekaligus berperan sebagai pengasuh dan pendidik utama bagi anak-anak. Selain itu, ibu juga berfungsi sebagai pelindung dan menjalankan peran sosialnya sebagai anggota kelompok masyarakat di lingkungannya. Tak hanya itu, ibu juga dapat berkontribusi sebagai pencari nafkah tambahan untuk mendukung kebutuhan keluarga.

3). Anak-anak menjalankan peran psikososial yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, meliputi aspek fisik, mental, sosial, serta spiritual. Peran ini berkembang seiring dengan pertumbuhan dan kematangan mereka dalam berbagai dimensi kehidupan.

Selain itu, fungsi orang tua yang tak kalah penting adalah memberikan bimbingan kepada anak-anaknya. Tujuan utama dari bimbingan ini adalah mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu secara maksimal, sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri, lingkungan sekitar, serta masyarakat secara luas. (Hallen.2002).

Jika ditinjau dari segi statusnya, bimbingan memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

a) Fungsi pencegahan (preventif) dalam bimbingan adalah sebagai upaya untuk mencegah munculnya masalah-masalah yang berpotensi menghambat perkembangan anak. Dengan demikian, bimbingan berperan penting dalam menjaga agar proses pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan dengan lancar tanpa gangguan.

b) Fungsi penyaluran dalam bimbingan adalah memberikan bantuan kepada anak agar dapat menyalurkan potensi yang dimilikinya secara optimal, sehingga potensi tersebut dapat berkembang dengan baik. Bimbingan ini memfasilitasi anak untuk menemukan dan mengarahkan kemampuannya ke arah yang sesuai.

c) Fungsi pemeliharaan dan pengembangan adalah fungsi bimbingan yang dapat

mendorong peserta didik dapat mencapai berbagai perkembanagan potensi secara optimal. (Hallen.2002).

Peran guru dalam mengatasi kecanduan gime online pada anak

Guru berperan sebagai orang tua kedua di sekolah bagi para pelajar, sehingga tanggung jawab mereka hampir sama pentingnya dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak-anak, guru sering kali menjadi figur utama yang dijadikan contoh setelah orang tua. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat secara aktif mengawasi dan mendampingi perkembangan anak, termasuk dalam mencegah kecanduan bermain game online agar tidak mengganggu keseimbangan belajar dan kehidupan mereka. (Rini,2011). Terdapat beberapa langkah yang dapat diambil oleh guru untuk membantu mengatasi kecanduan anak terhadap permainan game online, antara lain:

1). Memberikan pengertian adalah salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Saat menyampaikan materi kepada siswa, guru bisa sekaligus menyisipkan pesan-pesan yang menginformasikan tentang bahaya atau dampak negatif dari kebiasaan bermain game online secara berlebihan. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mendapat kesadaran akan risiko yang mungkin timbul akibat kecanduan game online.

2). Melakukan razia secara berkala dapat menjadi langkah efektif yang diambil oleh guru atau pihak sekolah untuk mengurangi penggunaan benda-benda yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar, seperti perangkat game, PSP, dan ponsel. Dengan cara ini, diharapkan siswa lebih fokus pada proses pembelajaran dan terhindar dari godaan bermain game secara berlebihan di lingkungan sekolah.

3). Untuk mencegah anak semakin kecanduan game online, guru sebaiknya menjalin kerja sama yang erat dengan orang tua. Kolaborasi ini bertujuan untuk menyusun dan melaksanakan upaya bersama dalam mengawasi serta membimbing anak agar perilakunya tetap terkontrol, baik di sekolah maupun di rumah.

4). Guru dapat memberikan pekerjaan rumah atau tugas berkelompok sebagai strategi untuk mendorong anak berinteraksi dengan teman-temannya. Dengan cara ini, perhatian anak dapat dialihkan dari kebiasaan bermain game online menuju aktivitas sosial yang lebih positif dan produktif. (Sri Wahyuni Adiningtiyas,2017).

KESIMPULAN

Kecanduan game pada anak usia dini merupakan fenomena yang tidak bisa diabaikan di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Lingkungan PAUD sebagai tempat awal pembentukan karakter anak memiliki peran penting dalam menangani persoalan ini. Upaya mengatasi kecanduan game tidak bisa dilakukan secara parsial, melainkan memerlukan strategi intervensi yang terarah dan menyeluruh.

Strategi tersebut dimulai dengan memberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan gadget secara bijak, diikuti dengan penguatan peran guru dan orang tua dalam mengawasi serta membimbing aktivitas digital anak. Tidak kalah penting, menghadirkan kegiatan alternatif yang menarik, seperti permainan tradisional, aktivitas seni, dan kegiatan fisik, menjadi cara efektif untuk mengalihkan perhatian anak dari game digital. Selain itu, intervensi emosional juga diperlukan agar anak mampu mengelola perasaannya tanpa harus bergantung pada game sebagai pelarian. Kerja sama antara pihak PAUD dan orang tua menjadi kunci utama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung tumbuh kembang anak secara sehat, baik dari sisi fisik, sosial, maupun emosional.

Dengan penerapan strategi intervensi yang konsisten dan berkelanjutan, diharapkan kecanduan game pada anak usia dini dapat diminimalisir. Lingkungan PAUD pun dapat berfungsi optimal sebagai tempat yang tidak hanya mendidik, tetapi juga membentuk kebiasaan positif sejak usia dini di tengah tantangan dunia digital.

REFERENSI

Arjat Jatmika, 2019, Komunikasi Kelompok, Bandung: Penerbit Alfabet.

Dina Bella Permata Sari, 2022, Strategi Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online Mobile Legend Di Labuhan Ratu Empat Kecamatan Labuhan Ratu Kabupaten Lampung Timur, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah, ISNTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO.

Edi Suryadi, 2008, Strategi Komunikasi Sebuah Analisis Teori dan Praktis di Era Global, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Fricilia E, A. Y. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi Di RSUP D Kandou

Manado. Jurnal Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran .

Hallen. 2002, Bimbingan dan konseling. Jakarta: Ciputat pers.

Heri Hermawan Dan Abdul Kudus,2021, Peran Orang Tua dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital”, Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol. 2 No. 5.

Muazar Habibi, 2022, Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain, urnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 7 Nomor 1 Maret 2022.

Narul Effendy, 1998, Keperawatan Kesehatan Masyarakat, Jakarta: EGC 1998.

R. Mashar, (2014). emosi anak usia dini dan strategi penanganannya. Jakarta: kencana perdana media grup

Rini, A. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina.

Sri Wahyuni Adiningtiyas, 2027, Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online, Jurnal KOPASTA, 4.

Syamsu Yusuf, 2009, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Bandung: Rosdakarya.

Zakiah Daradjat, 2014, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta: Bumi Aksara.