

Kampung Lali Gadget?

Kampung Lali Gadget adalah sebuah destinasi edukasi dan rekreasi yang berlokasi di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Tempat ini didirikan dengan tujuan untuk mengedukasi anak-anak agar mengurangi ketergantungan terhadap gadget melalui berbagai kegiatan berbasis alam dan kebudayaan. Di Kampung Lali Gadget, anak-anak diajak untuk bermain permainan tradisional, berkebun, belajar seni, dan berbagai aktivitas kreatif lainnya yang melibatkan interaksi langsung dengan teman-teman sebaya. Selain itu, kampung ini juga berfungsi sebagai tempat pembelajaran bagi keluarga untuk menerapkan pola hidup yang seimbang di era digital.

Pendekatan yang diterapkan di Kampung Lali Gadget sangat menarik, karena tidak hanya berfokus pada anak-anak, tetapi juga melibatkan orang tua dan komunitas. Dengan metode ini, diharapkan anak-anak dapat lebih menghargai waktu, kebersamaan, dan menikmati kehidupan tanpa selalu bergantung pada layar gadget.

Bagaimana Pariwisata di Kota Sidoarjo?

Kota Sidoarjo dikenal sebagai salah satu daerah penyangga Surabaya yang memiliki potensi wisata beragam, mulai dari wisata alam, budaya, hingga edukasi. Selain terkenal dengan julukan "Kota Udang" karena sektor perikanannya, Sidoarjo juga memiliki beberapa destinasi menarik, seperti Lumpur Lapindo, Museum Mpu Tantular, dan Taman Abhirama.

Kampung Lali Gadget menjadi salah satu daya tarik baru di Sidoarjo yang mengusung konsep wisata edukasi. Sebagai kota yang strategis dan terus berkembang, Sidoarjo semakin memperkuat posisinya dalam peta pariwisata Jawa Timur. Kehadiran destinasi unik seperti Kampung Lali Gadget turut memperkaya ragam pilihan wisata di kota ini, sehingga menarik perhatian wisatawan lokal maupun luar daerah.

Perkembangan Kampung Lali Gadget Sejak didirikan, Kampung Lali Gadget telah mengalami perkembangan yang signifikan, baik dari segi fasilitas maupun program yang ditawarkan. Awalnya, kampung ini hanya menyediakan kegiatan sederhana seperti bermain permainan tradisional dan bercocok tanam. Namun, seiring dengan meningkatnya popularitas, berbagai program tambahan telah dikembangkan, seperti kelas seni budaya, pelatihan keterampilan, hingga program kolaborasi dengan sekolah dan komunitas.

Dukungan dari pemerintah daerah dan masyarakat setempat menjadi salah satu faktor utama perkembangan kampung ini. Selain itu, kolaborasi dengan lembaga pendidikan dan universitas juga berperan penting dalam memperluas jangkauan edukasi yang diselenggarakan di Kampung Lali Gadget.

Kampung Lali Gadget mulai dirintis pada tahun 2018 atas prakarsa seorang tokoh masyarakat lokal irfandi yang melihat perubahan pola perilaku anak-anak di desa akibat pengaruh teknologi. Pada awalnya, kegiatan ini hanya berupa ajakan kepada anak-anak sekitar untuk bermain permainan tradisional seperti gobak sodor, egrang, dan petak umpet. Melihat respons positif dari anak-anak dan orang tua, konsep ini kemudian dikembangkan menjadi sebuah program komunitas yang lebih terstruktur. Seiring berjalannya waktu, KLG mendapat perhatian dari berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah, media, dan komunitas pendidikan, sehingga kini menjadi destinasi edukasi yang diminati banyak orang dari berbagai kalangan.

KLG juga menekankan nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong dalam setiap aktivitasnya. Misalnya, anak-anak diajarkan untuk bekerja sama saat bermain, berbagi tugas saat berkebun, hingga belajar menghormati perbedaan saat berinteraksi dengan teman baru. Melalui kebiasaan ini, KLG berharap anak-anak dapat menumbuhkan sikap toleransi, empati, dan kerja sama yang kuat.

Keragaman Permainan Tradisional, salah satu daya tarik utama Kampung Lali Gadget adalah keragaman permainan tradisional yang ditawarkan. Permainan seperti gobak sodor, lompat tali, congklak, egrang, dan balap karung menjadi kegiatan favorit para pengunjung. Permainan-permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pembelajaran penting seperti ketangkasan, strategi, dan semangat kompetisi yang sehat.

Setiap permainan memiliki filosofi tersendiri yang diajarkan kepada anak-anak. Misalnya, dalam gobak sodor, anak-anak belajar tentang kerja sama tim, komunikasi, dan pengambilan keputusan yang cepat. Dalam permainan congklak, mereka diajarkan tentang perencanaan dan perhitungan yang cermat. Dengan cara ini, KLG tidak hanya menjadi tempat bermain, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai kehidupan.

Kampung Lali Gadget tidak hanya menjadi tempat bagi anak-anak untuk belajar, tetapi juga menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan mereka. Setiap tahunnya, kampung ini menerima mahasiswa magang dari berbagai perguruan tinggi, terutama dari jurusan pendidikan, psikologi, seni, dan komunikasi.

Berdirinya Kampung Lali Gadget (KLG) di Desa Pagerngumbuk, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, menjadi sebuah kisah inspiratif yang berawal dari kegelisahan mendalam Achmad Irfandi dan beberapa rekannya. Mereka merasa prihatin melihat fenomena anak-anak yang semakin hari semakin tenggelam dalam penggunaan gadget. Gadget, yang awalnya diciptakan sebagai alat untuk mempermudah komunikasi dan memberikan hiburan, perlahan menjadi pusat perhatian anak-anak hingga melupakan hal-hal penting lainnya, seperti budaya, sopan santun, hingga nilai-nilai akhlak. Kekhawatiran ini semakin menguat karena apa yang mereka konsumsi melalui gawai seringkali diwarnai oleh konten negatif yang dapat merusak pola pikir dan karakter mereka.

Dari keresahan tersebut, pada bulan April 2018, Achmad Irfandi berinisiatif untuk memulai sebuah gerakan yang dapat mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap gadget. Ia mengajak komunitas lokal di Kabupaten Sidoarjo untuk bersama-sama menggelar kegiatan literasi. Kegiatan ini dirancang dengan harapan dapat menjadi rutinitas bulanan, melibatkan anak-anak dan masyarakat setempat dalam aktivitas yang bermanfaat dan membangun. Namun, Irfandi menyadari bahwa hanya mengandalkan literasi saja tidak cukup untuk menarik perhatian anak-anak. Dari sinilah muncul ide untuk mengenalkan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari program. Permainan tradisional dipilih karena tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, dan pendidikan karakter yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak di era modern.

Momentum besar dalam perjalanan Kampung Lali Gadget terjadi pada tanggal 5 Agustus 2018, ketika nama “Kampung Lali Gadget” resmi diperkenalkan dalam sebuah acara besar. Acara tersebut berhasil menarik perhatian ratusan anak-anak dari berbagai wilayah sekitar. Sambutan yang luar biasa dari peserta membuat panitia sempat kewalahan, tetapi hal itu justru menjadi bukti bahwa gagasan ini benar-benar dibutuhkan. Sejak saat itu, kegiatan di Kampung Lali Gadget terus berkembang. Berbagai even rutin digelar dengan fokus utama

mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak. Mulai dari permainan seperti gobak sodor, egrang, hingga lompat tali, semuanya diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. .

Semangat yang dimiliki Irfandi dan tim Kampung Lali Gadget tidak pernah surut. Mereka terus mendampingi anak-anak, mengajak mereka bermain permainan tradisional, dan menciptakan ruang di mana anak-anak dapat belajar dan bersosialisasi dengan cara yang sehat dan menyenangkan. Aktivitas rutin di Kampung Lali Gadget kembali menggeliat, membawa kebahagiaan bagi anak-anak dan harapan baru bagi orang tua yang ingin melihat anak-anak mereka tumbuh dengan karakter yang kuat dan berbudi luhur.

Seiring berjalannya waktu, nama Kampung Lali Gadget semakin besar dan dikenal luas oleh masyarakat. Irfandi dan timnya berhasil membuktikan bahwa dengan dedikasi dan semangat, sebuah gerakan kecil dapat membawa perubahan besar. Tidak hanya diakui secara lokal, Kampung Lali Gadget juga mendapatkan berbagai penghargaan sebagai apresiasi atas kontribusinya dalam melestarikan budaya dan mendidik generasi muda. Kampung Lali Gadget bukan hanya sekadar tempat bermain, tetapi juga menjadi simbol perjuangan melawan efek negatif teknologi dan upaya untuk menjaga warisan budaya bangsa.

Kampung Lali Gadget terus menjadi inspirasi, mengingatkan kita semua akan pentingnya menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian nilai-nilai budaya. Dengan segala pencapaiannya, Kampung Lali Gadget tidak hanya berhasil mengurangi ketergantungan anak-anak terhadap gadget, tetapi juga membangun fondasi yang kuat bagi generasi mendatang untuk tetap mencintai budaya lokal dan mengedepankan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari

Dengan 11 orang penjawab narasumber

Yusuf, Moc nasron, Achmad heri subagyo, Fardan, Lutfi rochman, Ahmad hari widjaya, safiil anam, Khusnul Arifin, Abdul Rofik, nizar umur dan Mustafa

1. Bagaimana Anda mendeskripsikan pola komunikasi Anda dengan anak terkait penggunaan gadget?
 - a. Memberikan pemahaman melalui diskusi terbuka = ayah Yusuf, Moc nasron, Achmad heri subagyo
 - b. Menetapkan aturan yang harus dipatuhi tanpa banyak diskusi
 - c. Menggunakan pendekatan kombinasi antara aturan tegas dan diskusi terbuka = Fardan, Lutfi rochman, Ahmad hari widjaya, safiil anam, Khusnul Arifin, Abdul Rofik
 - d. Tidak memiliki pola komunikasi yang khusus
2. Apa yang mendorong Anda untuk mengikuti program 'Klinik Kecanduan Gadget' di Kampung Lali Gadget?
 - a. Anak saya sudah menunjukkan tanda-tanda kecanduan gadget = fardan, Khusnul Arifin
 - b. Saya ingin mendapatkan strategi yang lebih baik dalam mengatur penggunaan gadget anak = ayah yusuf, Lutfi rochman, safiil anam, Moc nasron, Achmad heri subagyo
 - c. Saya ingin mencegah anak mengalami kecanduan gadget di masa depan = Abdul Rofik

- d. Saya tertarik dengan metode yang digunakan dalam program ini = Ahmad hari widjaya
3. Apa jenis komunikasi yang paling sering Anda gunakan dalam membatasi atau mengatur waktu penggunaan gadget anak?
 - a. Komunikasi langsung dengan penjelasan tentang manfaat dan risiko penggunaan gadget= ayah yusuf, Lutfi rochman, Ahmad hari widjaya, Abdul Rofik
 - b. Menetapkan aturan tegas yang harus dipatuhi anak = Khusnul Arifin
 - c. Menggunakan pendekatan dialog terbuka untuk mencari solusi Bersama = safiil anam, Moc nasron
 - d. Mengandalkan hukuman atau konsekuensi jika anak melanggar aturan = Fardan, Achmad heri subagyo
4. Menurut Anda, bagaimana pengaplikasian aturan dalam membentuk kebiasaan anak terkait penggunaan gadget di rumah?
 - a. Sangat efektif, anak menjadi lebih teratur dalam penggunaan gadget = Yusuf, Lutfi rochman, safiil anam, Khusnul Arifin, Abdul Rofik
 - b. Cukup efektif, tetapi masih ada tantangan dalam penerapannya= Fardan, Ahmad hari widjaya, Abdul Rofik, Achmad heri subagyo
 - c. Kurang efektif, anak masih sering melanggar aturan yang dibuat
 - d. Tidak efektif, sulit untuk menerapkan aturan di rumah
5. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi dalam mencegah anak Anda kecanduan gadget?
 - a. Anak sulit melepaskan diri dari gadget dan sering tantrum jika dibatasi = Yusuf, Fardan, Ahmad hari widjaya
 - b. Kurangnya waktu untuk mengawasi anak karena kesibukan pekerjaan= Moc nasron, Achmad heri subagyo
 - c. Tekanan sosial dari teman sebaya dan lingkungan yang mendorong penggunaan gadget = Lutfi rochman, safiil anam, Khusnul Arifin
 - d. Tidak memiliki strategi yang efektif untuk membatasi penggunaan gadget= Achmad heri subagyo
6. Bagaimana Anda menilai keberhasilan program 'Klinik Kecanduan Gadget' dalam membantu anak Anda mengatur waktu penggunaan gadget?
 - a. Sangat berhasil, anak menunjukkan perubahan positif yang signifikan = Yusuf, Khusnul Arifin, Moc nasron
 - b. Cukup berhasil, tetapi masih perlu pendampingan lebih lanjut = Fardan, Ahmad hari widjaya, safiil anam, Abdul Rofik, Achmad heri subagyo
 - c. Kurang berhasil, anak masih kesulitan mengatur penggunaan gadget= Lutfi rochman
 - d. Tidak berhasil, tidak ada perubahan yang terlihat
7. Seberapa penting menurut Anda keterlibatan ayah dalam mengatur penggunaan gadget anak dibandingkan dengan ibu?
 - a. Sangat penting, ayah memiliki peran yang besar dalam pengaturan penggunaan gadget anak= Yusuf, safiil anam, Abdul Rofik, Moc nasron

- b. Penting, tetapi peran ibu tetap lebih dominan dalam mengawasi anak= Lutfi rochman, Ahmad hari widjaya, Khusnul Arifin
 - c. Tidak terlalu penting, karena ibu yang lebih sering berinteraksi dengan anak= Fardan, Achmad heri subagyo
 - d. Tidak penting, pengaturan penggunaan gadget bisa dilakukan oleh siapa saja di keluarga
- 8. Seberapa sering Anda mengajak anak untuk beraktivitas di luar rumah sebagai alternatif dari penggunaan gadget?
 - a. Sering, saya rutin mengajak anak bermain di luar atau mengikuti aktivitas non-gadget = Yusuf, Fardan, Khusnul Arifin
 - b. Kadang-kadang, jika ada waktu luang atau kesempatan tertentu= Lutfi rochman, Ahmad hari widjaya, safiil anam
 - c. Jarang, anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dengan gadget = Abdul Rofik, Moc nasron, Achmad heri subagyo
 - d. Tidak pernah, sulit mencari alternatif aktivitas di luar rumah
- 9. Menurut Anda, seberapa efektif permainan tradisional dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak?
 - a. Sangat efektif, anak lebih tertarik dengan permainan tradisional dibanding gadget= Yusuf, Ahmad hari widjaya, Khusnul Arifin, Moc nasron, Achmad heri subagyo
 - b. Cukup efektif, tetapi perlu kombinasi dengan metode lain= Fardan, safiil anam
 - c. Kurang efektif, anak masih lebih memilih gadget daripada permainan tradisional= Lutfi rochman, Abdul Rofik
 - d. Tidak efektif, permainan tradisional kurang menarik bagi anak
- 10. Apa harapan Anda terhadap Kampung Lali Gadget dalam membantu orang tua mengatasi kecanduan gadget pada anak
 - a. Mengadakan lebih banyak program edukasi untuk orang tua dan anak= Yusuf, Fardan, Ahmad hari widjaya, safiil anam, Khusnul Arifin
 - b. Menyediakan lebih banyak permainan tradisional yang menarik bagi anak-anak masa kini= Lutfi rochman, Abdul Rofik, Moc nasron, Achmad heri subagyo

Data tambahan

1. Bagaimana Anda mendeskripsikan pola komunikasi Anda dengan anak terkait penggunaan gadget?

a. nizar; kalau saya sama anak saya sama sekali tidak boleh menggunakan gadget kecuali kalau video call dengan nenek nya, itu pun dimiorring di di tv jadi sama aja kayak gadget tapi tidak langsung in to ke HP interaksinya tidak langsung melalui hp jadi lebih baik diarahkan ke televisi karena televisi yang di rumah saya tidak bisa disentuh secara langsung jadi ada jaraknya,

terus bagaimana anaknya tidak mempunyai keinginan untuk memakai hp itu rendah walaupun umurnya masih 1,5 tahunya tapikan kita sudah melihan banyak anak dari usia 6 bulan saja in to dengan hp. Alhamdulillah anak saya tidak karena kami lebih banyak kegiatan selain

handphone misalnya drounding diluar cari lapangan dan sebagainya kalau siang kita main didalam rumah menggunakan playmate terus kalau malam lebih banyak baca buku.

Saya dengan mamanya selalu ngomong ke anak misalnya waktu dia pingin kalau misalnya ada saudara”nya ya itu pegang hp semua yang lebih besar dari pada usia anak saya itu dia mesti kepingin lihat itu selalu kta kasi pemahaman kalau hp itu gak baik buat adia(nama anak bpk Nizar) gk sehat buat kamu kalo kamu pakek hp kamu jadisuka marah- marah nanti mamah capek ayah capek nanti sama- sama marah-marahnya akhirnya ayah jahat sama adiya, adiyajahat sama ayah ya.. cara ngomong kita disesuaikan dengan usia dia

b. Mustafa: penerapan pola komunikasi saya keanak saya untuk memakai gadget dirumah itu saya berlakukan di hari sabtu dan minggu saja karena untuk senin sampai jumat itu dia sekolah jadi saya fokuskan untuk sekolah jadi hari sabtu dan minggu aja bsaya bolehkan main gadgetnya biar dia bisa focus karena permasalahan anak saya itu kurang focus.

2. Apa yang mendorong Anda untuk mengikuti program 'Klinik Kecanduan Gadget' di Kampung Lali Gadget?

a. nizar: ehhe yang pasti karena dirumah tidak ada tempay yang seperti ini walaupun rumah saya dekat dengan lapangan tapi kitasebagai orang tua butuh grounding yang lebih variatif kalau di kampung lali gadget kan udah tersdia kolamnya adatangkap ikannya dan ada permainan lainnya nahh itu ang dibutuhkan kalau misalnya beli sendiri itu agak mahal sedangkan disini murah 25ribu udah dapat pemandu kalau ditempat playground lain 500ribu misalkan sejam tuh itu belum dapat sama pemandunya kalau disini uda ada pemandunya.

b. Mustafa: alas an untuk mengikuti program ini untuk mendorong anak ini agar lebih aktif dalam komunikasi diluar tanpa gadget dan bisa menjalin komunikasi dengan teman-temannya itu alas an utama saya untuk mengikuti program ini

3. Apa jenis komunikasi yang paling sering Anda gunakan dalam membatasi atau mengatur waktu penggunaan gadget anak?

a. nizar : seperti yang suda sayasampaikan diawal itu tetapi untuk aturan tidak ada aturan karena sewajarnya anak sebelum 2 tahun itu mash bisa dialihkan kayak misalkan dia ehhe kayak mosalkan dia pengen tau waktu video call sama nenknya dia itu pingin tau kok suaranya ada di hp selayaknya komunikasi kan pasti ada feedbacknya terus dia pingin tau suaranya dari mana dll, saya sebagaiayahnya ini langsung menjelaskan dan kadang lebih dialihkan ke becandaan seperti ayo adia main kuda”an ayah jadi kuda, atau main mainan lainnya gitusih

b. Mustafa: Saya jelaskan ke anak bahwa gadget hanya boleh digunakan di hari Sabtu dan Minggu karena hari lain fokus sekolah. Jadi saya sampaikan ke anak dengan cara yang sederhana bahwa hari belajar itu tidak boleh main HP. Kadang saya juga beri pengertian bahwa kalau kebanyakan main HP nanti matanya capek dan jadi tidak bisa fokus belajar. Saya usahakan bicara dengan bahasa yang bisa dia pahami sesuai usianya, dan kalau dia mulai merengek, saya alihkan ke kegiatan lain atau ajak main keluar rumah.

4. Menurut Anda, bagaimana pengaplikasian aturan dalam membentuk kebiasaan anak terkait penggunaan gadget di rumah?

a. nizar : termasuk hmm saya cukup mengaplikasikan pola Pendidikan di kampung lali gadget ini saya pakai dirumah terus saya jugagabungkan dengan yang lain.

b. Mustafa: pengaplikasian itu kita harus mendisiplinkan anak untuk tida, ya kadang kala diaencuri curi untuk bermain gadget diwaktu jam sekolah atau atau waktu hari hari sekolah tapi kita sebagai orang tua harus tegas dalam dalam mendidik untuk tidak memakai gadget

5. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi dalam mencegah anak Anda kecanduan gadget?

a. nizar: saya harus lebih dewasa jadi kalau anak saya tidak mau kecanduan gadget berarti saya juga harus begitu, terus sayabanyak belajar mengenai apa yang dibutuhkan anak – ank agardia tidak nantinya tidak kecanduan gadget terus waktu , selalu menyempatkan waktu buat anak saya sama isrti sama” kerja tapi sebaik mungkin kami mengatur waktu agar kalobisa kalu kita dirumah itu semuanya buat anak

b. Mustafa : tantangan terbesar itu kita sendiri sebagai orang tua kan tidak terlepas dari gadget dan anak itu melihat langsung, nah secara tidak langsung melihat dan itu kadanga kala mereka menegur kita karena kita keseringan main gadget jadi terutama kalu kita main gadget diusahakan untuk tidak didepan mereka karena mereka saat itu tidak megang gadget

c. yusuf: Kalau saya batasi HP, biasanya dia nangis, kadang sampai banting mainan

d. fardan : Kalau HP diambil, biasanya anak saya teriak-teriak, kadang sampai tidak mau makan. Jadi memang susah banget kalau sudah terlanjur pegang HP.

e. Moc Nasron : Anak saya sering bilang malu kalau tidak punya HP sendiri, soalnya teman-temannya sudah banyak yang pegang HP

f. Achmad Heri Subagyo : Kadang pulang kerja sudah capek, jadi tidak sempat dampingi anak lama-lama. Akhirnya mereka main HP sendiri

6. Bagaimana Anda menilai keberhasilan program 'Klinik Kecanduan Gadget' dalam membantu anak Anda mengatur waktu penggunaan gadget?

a. nizar : Menurut saya program Klinik Kecanduan Gadget sangat bermanfaat dan berhasil membantu kami sebagai orang tua dalam mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget. Di sini tidak hanya anak yang diajak bermain, tapi orang tuanya juga dilibatkan, jadi pendekatannya benar-benar menyeluruh. Permainannya variatif, anak jadi tidak merasa butuh HP karena sudah senang dengan aktivitas lain. Saya juga belajar banyak dari kegiatan di Poli Keluarga, jadi bisa menerapkan pola komunikasi dan parenting yang lebih baik di rumah. Kalau di rumah hanya mengandalkan kami sendiri, mungkin anak tetap penasaran sama

gadget. Tapi karena di sini ada tempat, pemandu, dan pendekatan yang pas, kami merasa terbantu sekali.

b. Mustafa: dari yang saya observasi sendiri ya mereka sampai saat ini selama 1,2,3 jam dia tidak tanya handphone cenderung diamengikuti kegiatan dan mengikuti aturan kakak”nya dan suka,menikmati permainanya saya rasa cukup berhasil karena disini saya melihat banyak kakak”nya cukup koperatif dan juga lebih bisa membimbing dan mewadahi selama kegiatan berlangsung cukup berhasil, karena pendekatannya memang menyeluruh—anak diajak bermain secara aktif melalui permainan tradisional yang dikemas menarik, sementara orang tua juga ikut terlibat.

7. Seberapa penting menurut Anda keterlibatan ayah dalam mengatur penggunaan gadget anak dibandingkan dengan ibu?

a. nizar : dua duanya penting jadi tidak harus dititik beratkan kepada satu orang jadi dua”nya harus ikut andil bukan berarti itu tugas ibu jadi ibu harus yang paling dominan sseperti itu

b. Mustafa : sebenarnya dua duanya penting tapi saya lebih ke ibunya ya saya sendiri bekerja jadi kurang lebih 30%lah tapi saya ketika dirumah selalu maksimalkan dengan anak tetapi yak are kerbatasan waktu itu si karena saya kerjanya diluar kota

8. Seberapa sering Anda mengajak anak untuk beraktivitas di luar rumah sebagai alternatif dari penggunaan gadget?

a. nizar: setiap hari

b. Mustafa: hampir setiap hari saya usahakan main diluar rumah dilapangan atau mencari tempat”yang asik untuk main agarmenghindari anak tidak main gadget.

9. Menurut Anda, seberapa efektif permainan tradisional dalam mengurangi kecanduan gadget pada anak?

a. nizar : paling tidak yang saya lihat itu sangat” efektif karena permainan tradisional atau permainan rakyat itu memenuhi segala aspek kebutuhan dari anak itu sendiri seperti missal kalo dia ingin main sendiri dia bisa main gasing kalau dia butuh main sama temennya 2 orang itu disa bisa bermain dakon, bakiak Panjang, atau lompat tali itu yang kelompok kecil atau kalo missal mau kelompok besar itu bisa main gobakk sodor ada petak kumpet jadi anak juga bisa bersosialisasi dengan lingkungan dan teman”nya

b. Mustafa : kalau seberapa efektif itu tergantung dengan temannya, ini sih kalau temannya cuman sedikit dia kurang interest tapi kalau banyak itu sangat efektif ya untuk main permainan tradisional dengan teman”nya itu

c. fardan : Anak saya sudah menunjukkan tanda-tanda kecanduan gadget, jadi saya butuh bantuan.

d. yusuf : Saya ingin dapat strategi yang lebih baik untuk ngatur penggunaan gadget anak. Permainan tradisional itu sangat efektif, anak jadi lebih tertarik dibanding gadget jadi anak jadi lebih mau main di luar dan tidak cari” HP lagi..

e. Ahmad Hari Widjaya: saya sangat setuju dimana anak jadi lebih aktif, nggak Cuma duduk main HP.

f. Khusnul Arifin :cukup berhasil mengurangi durasi anak bermain gadget tapi kalo dirumah y acari hp lagi mbk.

g. Lutfi Rochman : Anak saya masih sering lebih milih gadget dari pada kegiatan lain.

10. Apa harapan Anda terhadap Kampung Lali Gadget dalam membantu orang tua mengatasi kecanduan gadget pada anak

a. Nizar: saya berharap kampung lali gadget beberapa areanya dibangun pemandunya juga lebih banyak lagi karena saya lihananya sih ini trafiknyakan terus naik ya yang diupload di media sosialnya kampung lali gadget setiap tahun itu terus naik itu kalo bisa tambah expertis misalnya psikolog, psikolog anak samapi orang tua terus lebih banyak pemahaman untuk parenting orangtua

b. muustafa: ya mungkin fasilitasnya ya lebis diperbanyak dan saya lihat kakak”nya banyak yang bermain disini ataupun kampus” ini banyak juga yang mengetahui dan juga saya lihat ini hari “ minggu ini masi kurang pengunjung dari luar karenakan disini langsung dari sekolah” ya dan untuk orang yang personal kayaknya kurang dan mungkin diperbanyak program” prenting yang sangat berguna bagi kita sebagai orang tua ya

“selogan dari klinik kecanduan gadget adalah nikmati pengobatan menyenangkan dengan permainan semoga lekas sembuh dari kecanduan”

nadia atuwu parenting dengan tema kehadiran ayah dalam pengasuhan menuturkan pada penjelasan materinya mengenai parenting tentang definisi bermain ada 3 yaitu

1. plaget kegiatan yang membantu anak mempraktekkan dan menkonsolidasi konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya
2. vygotiky dimana kegiatan memajukan kemampuan berpikir, abstrak, belajar dalam kaitan zpd(zone of Proximal development) dan pengaturan diri
3. garvey dimana bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, dilakukan secara suka rela dan tidak diarahkan pada hasil akhir tertentu

bermain materi dari psikolog nadia atuwi dan perkembangan anak mengembangkan fisi,emosional, intelektual anak

nadia atuwi menuturkan mengapa kehadiran ayah penting ayah mempunyai peran yang penting

karena ayah berperan sebagai role model pengasuhan, kehadiran ayah mempengaruhi perkembangan emosional dan sosial anak, menyeimbangkan peran ibu dan ayah dalam keluarga

peran aktif ayah dalam kegiatan harian anak yaitu menyediakan dukungan emosi, komunikasi 2 arah yang harus dilakukan oleh ayah seperti mengajak bermain Bersama, makan Bersama, membantu menyelesaikan pr ,meminimalisir tekanan pada anak saat belajar

manfaat dari kehadiran ayah dari penjelasan nadia atuwy membangun kepercayaan diri dan kemandirian, membantu anak memahami peran gender dan identitas diri, mengurangi resiko