

PENGUATAN PERAN ORANG TUA DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GAWAI PESERTA DIDIK TK ISLAM TERPADU PADANG KEMANGI

Ajat, Hotijah, Tutin Rahayu, Entri Mardiyanti, Annisa Hakim

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Email: ajat@panca-sakti.ac.id, hotijahjamhur@gmail.com, tutinrahayu26@gmail.com,
entri.1274@gmail.com, 20.anisahakim@gmail.com

Abstrak

Orang tua memiliki peran krusial dalam mengontrol penggunaan gawai anak. Mereka perlu membimbing, mengawasi, dan membatasi akses anak terhadap media dan aplikasi. Pembimbingan dan pendampingan orang tua saat anak menggunakan gawai membantu mengurangi dampak negatif yang akan terjadi pada anak. Pada lingkungan pendidikan Islam, tantangan terbesar bukan hanya terletak pada bagaimana memperkenalkan teknologi pada anak, tetapi juga sejauh mana penguatan yang diberikan oleh pihak sekolah dalam mengedukasikan para orang tua supaya dapat mengontrol dan mengarahkan penggunaan gawai terhadap anak, sehingga dampak negatif yang mengancam bisa cegah sejak awal. Penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah penyederhanaan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Melalui program kegiatan dan pembinaan sosial emosional, anak-anak mampu menciptakan keseimbangan antara bermain gawai dan aktivitas luar ruangan, memberikan pengalaman yang lebih beragam. orang tua berhasil mengontrol penggunaan gawai dilakukan secara konsisten menjadi tanggung jawab bersama antara ayah dan ibu serta didukung oleh pihak TK Islam Terpadu Padang Kemangi dengan berbagai upaya terutama dengan program kegiatan full day school dengan memberikan rangsangan tambahan dengan melakukan berbagai kegiatan, seperti bermain permainan tradisional atau berkebun, memberikan pengalaman berkualitas yang memperkuat hubungan keluarga

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Penggunaan Gawai

Abstract

Parents play a crucial role in controlling their children's use of gadgets. They need to guide, supervise, and limit their children's access to media and applications. Parental guidance and supervision when children use gadgets help reduce the potential negative impacts on them. In an Islamic educational environment, the greatest challenge lies not only in introducing technology to children but also in the extent to which the school strengthens parents' education to enable them to control and direct gadget use for their children. This proactive approach aims to prevent potential negative impacts from occurring early on.

How to cite:	Ajat, Tutin Rahayu, Hotijah, Entri Mardiyanti, Annisa Hakim. (2022). Penguatan Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Peserta Didik TK Islam Terpadu Padang Kemangi. (7)9. Doi10.36418/syntax-literate.v7i9.14176
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

This research was conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques employed include data simplification, data presentation, and drawing conclusions. Through programs and social-emotional guidance, children can strike a balance between gadget use and outdoor activities, providing them with a more diverse range of experiences. Successful control of gadget use by parents is a joint responsibility between fathers and mothers, supported by the Integrated Islamic Kindergarten Padang Kemangi through various efforts, especially the full-day school program. This program provides additional stimulation through various activities such as traditional games or gardening, offering quality experiences that strengthen family bonds.

Keywords: Parental Role, Gadget Use

Pendahuluan

Penggunaan gawai pada anak usia dini menjadi perhatian utama, seiring dengan pesatnya peningkatan aksesibilitas teknologi di masyarakat. Pada dasarnya anak-anak belum waktunya untuk diberikan sebuah gadget, hal ini akan berakibat anak-anak akan berubah menjadi perilaku yang konsumtif berlebih terhadap penggunaan gawai sehingga diperlukan pengawasan yang ketat dalam mempergunakan gawai dalam aktivitas sehari-hari (Tandi1, Waani2, & Gon, 2023).

Gawai tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gawai yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gawai. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama gawai sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. (Puji Asmaul Chusna, 2017).

Penggunaan gawai pada anak usia dini memiliki implikasi besar terhadap perkembangan sosial-emosional mereka. Risiko penggunaan gawai seperti ketergantungan, gangguan tidur, penurunan konsentrasi, dan hambatan dalam kemampuan berinteraksi langsung menjadi perhatian yang mendalam (Imron, 2017). Pengaruh tersebut juga berdampak kepada aktifitas anak di lingkungan mereka, seperti di lingkungan keluarga dan sekolah.

Pemakaian gawai pada anak usia dini hanya boleh 1 jam setiap harinya, Hal ini sejalan dengan *American and Canadian Association of Pediatrics* yang menyatakan bahwa pemakaian gawai pada anak harus disesuaikan durasinya. Anak usia 3-5 tahun 1 jam sehari dan anak usia 6-8 tahun 2 jam sehari (Anggraini, 2019). Penggunaan gawai yang berlebihan menyebabkan anak menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain gawai dan mereka menjadi anak yang emosi dan memberontak karena sering merasa terganggu saat menggunakan gawai, malas melakukan aktivitas harian, bahkan terlalu asik anak menggunakan gawai pada saat makan anak disuapi.

Peran orang tua terhadap perkembangan anak yang salah satunya berupa perkembangan sosial merupakan upaya membantu anak beradaptasi dengan kehidupan bersama dalam masyarakat. Salah satu cara orang tua yaitu mengatasi dampak

penggunaan gawai terhadap perkembangan sosial anak dengan membimbing serta melakukan pengawasan terhadap pemakaian gawai, mulai dari media, fitur, dan aplikasi yang digunakan, orang tua tidak memfasilitasi gawai pribadi pada anaknya atau mengizinkan tanpa adanya pengawasan anak dalam mengakses dan dapat menetapkan aturan dalam pemakaian dengan cara membatasi atau mengurangi anak menggunakan gawai.

Dalam menanggulangi dampak negatif penggunaan gawai, orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini. Peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak adalah harus bersikap tegas dan tidak boleh memanjakan anaknya yang masih usia dini untuk menggunakan gawai secara terus menerus karena lebih banyak dampak negatif yang timbul apabila seorang anak di bawah umur telah diberikan gawai (Putriana, Pratiwi, & Wasliah, 2019). Kegiatan pendampingan dan bimbingan orang tua terhadap anak saat menggunakan gawai harus selalu diterapkan agar anak sudah terlanjur pengguna berat gawai berangsur-angsur dapat mengurangi aktivitasnya dalam penggunaan gawai (Karwati, Kurniawan, & Anggraeni, 2020). Peran orang tua dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan gawai sangatlah penting, yaitu orang tua membantu menjelaskan dan membimbing anak ketika sedang belajar (Asmuni, 2020). Berdasarkan jabaran-jabaran tersebut memberikan gambaran tentang pentingnya peranan orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak. Sehingga dilakukan penelitian ini untuk mengetahui peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak. Dengan mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak akan membantu orang tua mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan atas penggunaan gawai.

Di TK Islam Terpadu Padang Kemangi Penggunaan gawai pada anak usia 3-4 tahun merupakan sebuah dinamika menarik yang perlu dicermati dengan seksama. Dalam lingkungan pendidikan Islam, tantangan terbesar bukan hanya terletak pada bagaimana kita memperkenalkan teknologi pada anak-anak usia dini, tetapi juga sejauh mana orang tua dapat mengontrol dan mengarahkan penggunaan gawai agar sejalan dengan nilai-nilai agama dan pendidikan yang diterap pada TK Islam Terpadu Padang Kemangi.

TK Islam Terpadu Padang Kemangi menyadari akan urgensi ini dan telah membuat program yang tidak hanya mendukung pengontrolan penggunaan gawai pada anak usia 3-4 tahun, tetapi juga memberikan landasan yang kokoh untuk pengembangan sosial emosional mereka. Program Full Day School yang dilaksanakan oleh TK Islam Terpadu Padang Kemangi menjadi pilar utama dalam memberikan dukungan terhadap penguatan peran orang tua, memberikan alternatif kegiatan permainan yang lebih bermanfaat dan membangun dasar sosial emosional anak-anak melalui berbagai kegiatan interaktif di kelas full day school.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak usia 3-4 tahun. Untuk mengatasi dampak penggunaan gawai pada anak juga bisa menemani anak pada saat mengakses gadget, mengarahkan anak agar mengakses aplikasi maupun fitur yang sesuai dengan tahapan perkembangannya serta memberikan batasan pada anak saat menggunakan gawai

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan di TK Islam Terpadu Padang Kemangi Kelurahan Bandarsyah Kecamatan Bunguran Timur. Dalam melakukan penelitian studi kasus, peneliti dapat berinteraksi terus menerus dengan data-data yang dikumpulkan (Farida, 2008). Selain itu juga dapat menggunakan berbagai sumber bukti penelitian tentang peristiwa yang berkonteks kehidupan nyata. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah orang tua peserta didik TK Islam Terpadu Padang Kemangi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni dengan 1) Observasi, Observasi ini dilakukan dengan melibatkan peneliti sebagai anggota lembaga atau kelompok masyarakat yang diteliti. 2) wawancara mendalam, yang dilakukan secara terencana dengan mempersiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan secara bebas, dimana peneliti tidak perlu pedoman wawancara yang disusun secara sistematis (Sugiyono & Kuantitatif, 2013). 3) dokumentasi, dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu (Sugiyono & Kuantitatif, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Orang tua mempunyai tanggung jawab yang besar dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya. Peran orang tua sangatlah penting bagi pendidikan anak usia sekolah dasar pada saat pembelajaran daring saat ini (Hidayatuladkia, Kanzunudin, & Ardianti, 2021). Orangtua sebaiknya memberikan perhatian terhadap anak dalam belajar agar anak termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Beberapa cara yang digunakan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dengan gawai yakni peran orang tua menjadi contoh yang baik bagi anak, tetapkan aturan waktu penggunaan gawai, tetapkan aplikasi apa saja yang bisa dipakai oleh anak, pengawasan orang tua ketika anak diberi Gawai, imbangi pemakaian Gawai dengan aktivitas yang lain, dan penggunaan gawai tidak boleh menggantikan peran orang tua sebagai guru utama bagi anak (Suryameng, 2019).

Dalam penelitian yang dilaksanakan di TK Islam Terpadu Padang Kemangi, terletak di Kelurahan Bandarsyah, Kabupaten Natuna, peneliti bertujuan untuk menyelidiki peran orang tua dalam mengelola dan mengawasi penggunaan gawai pada anak mereka. Pihak sekolah telah mengambil sejumlah upaya proaktif untuk memberikan penguatan kepada orang tua mengatasi keterlibatan anak-anak dalam bermain gawai. Selain itu, mereka juga memberikan solusi praktis dengan menitipkan anak-anak mereka pada program Full Day School hingga sore hari. Berikut adalah upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk memberikan penguatan serta memberikan solusi kepada orang tua:

Pertama, workshop pendidikan orang tua. Sekolah melakukan workshop berkala yang fokus pada pendidikan orang tua terkait pengelolaan waktu anak-anak dalam bermain gawai. Workshop ini memberikan panduan praktis dan strategi untuk menciptakan keseimbangan yang sehat antara kegiatan online dan offline.

Kedua, sosialisasi manfaat program full day school. Sekolah menyelenggarakan pertemuan sosialisasi khusus yang menekankan manfaat program Full Day School dalam memberikan lingkungan pendidikan yang terawasi dan berimbang. Hal ini mencakup pemaparan program harian dan kegiatan positif yang diintegrasikan.

Ketiga, kegiatan penanaman nilai. Sekolah mengintegrasikan kegiatan penanaman nilai dalam kurikulum harian untuk membantu anak-anak mengembangkan

pemahaman yang baik terkait penggunaan gawai. Kegiatan ini dapat mencakup nilai-nilai seperti kreativitas, interaksi sosial, dan keseimbangan hidup.

Keempat, sistem pemantauan penggunaan gawai. Sekolah menerapkan sistem pemantauan di sekolah yang mencatat dan melaporkan waktu dan jenis aktivitas yang dihabiskan anak-anak di perangkat gawai. Informasi ini dapat diakses oleh orang tua untuk meningkatkan transparansi.

Kelima, program pengembangan keterampilan sosial, sekolah mengadakan program ekstrakurikuler yang berfokus pada pengembangan keterampilan sosial anak-anak. Kegiatan ini dirancang untuk mempromosikan interaksi langsung, kerjasama, dan komunikasi interpersonal.

Keenam, fasilitas penitipan dan pembelajaran lanjutan. Sekolah menyediakan fasilitas penitipan setelah jam sekolah sebagai bagian dari program full day school. Selama waktu ini, anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat, mengurangi waktu mereka untuk bermain gawai.

Ketujuh, buletin informasi untuk orang tua. Sekolah menerbitkan buletin informasi reguler yang berisi tips, saran, dan informasi terbaru terkait pengelolaan keterlibatan anak-anak dalam gawai. Buletin ini dapat membantu orang tua tetap terinformasi dan terlibat.

Kedelapan, sesi konseling keluarga, sekolah menyediakan sesi konseling keluarga secara pribadi atau kelompok. Ini memberikan kesempatan bagi orang tua untuk berbicara tentang tantangan yang mereka hadapi dan mendapatkan saran khusus untuk situasi mereka.

Kesembilan, pertemuan rutin dengan guru pembimbing. Sekolah menjadwalkan pertemuan rutin antara orang tua dan guru pembimbing untuk membahas perkembangan anak-anak, termasuk cara mengelola waktu di rumah dan di sekolah.

Kesepuluh, partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah. Sekolah mendorong partisipasi aktif orang tua dalam kegiatan sekolah, seperti acara olahraga, pertunjukan seni, dan proyek bersama. Ini memperkuat keterlibatan orang tua dalam kehidupan sekolah anak-anak.

Melalui kombinasi upaya ini, sekolah berkomitmen untuk memberikan dukungan penuh kepada orang tua dalam menghadapi tantangan keterlibatan anak-anak dalam bermain gawai, sambil menawarkan solusi praktis melalui program full day school yang merangsang dan terawasi. Pentingnya peran orang tua dalam mengelola penggunaan gawai pada anak usia 3-4 tahun tergambar jelas dalam beberapa aspek:

Pertama, orang tua berperan sebagai pembatas waktu, memastikan anak tidak terlalu lama terpaku pada layar gawai. Namun, seiring dengan kesibukan orang tua dalam bekerja, seringkali pengelolaan waktu menjadi tantangan tersendiri. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menekankan bahwa batasan waktu yang baik dapat membantu anak menghindari dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan (Ebi, 2017; Edy, 2015).

Kedua, selektivitas dalam memilih aplikasi menjadi kunci penting. Orang tua berusaha membimbing anak untuk mengakses konten positif, dengan tujuan agar anak tidak terjebak pada konten yang bersifat negatif atau tidak sesuai dengan nilai-nilai yang diinginkan oleh orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan aktif dari orang tua sangat diperlukan untuk memastikan anak tidak terpapar konten berbahaya (Puji Asmaul Chusna, 2017) yakni semua permainan, sosial media, video itu semua harus melewati pengawasan orangtua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah didapatkan pada konten tersebut. Orang tua juga harus menemani

anaknya dalam penggunaan gawai. Sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Roza, Kamayani, & Gunawan, 2018) yakni orang tua harus memahami bahwa penggunaan Gawai pada anak perlu selektif dalam memilihkan aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan anak dan pola pikir anak.

Ketiga, peran orang tua dalam menemani anak saat menggunakan gawai memegang peranan penting. Dengan mengawasi dan menemani anak, orang tua dapat melindungi mereka dari akses ke konten yang tidak sesuai. Meskipun sibuk dengan pekerjaan, orang tua harus menyempatkan waktu untuk menemani anak. maka orang tua menyempatkan untuk menemani anak saat ia menggunakan gawai. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abdulatif & Lestari, 2021) menjelaskan bahwa pada masa teknologi seperti sekarang ini mengharuskan pengawasan yang sangat ekstra dari orang tua sangat dibutuhkan dan sangat diperlukan. Jika anak terus diawasi ketika proses pembelajaran yang menggunakan gawai, maka anak akan menggunakan dengan baik. Namun sebaliknya, apabila tidak diawasi dan diperhatikan, maka gawai tersebut akan disalahgunakan, contohnya, mereka lebih tertarik bermain game. Orang tua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan gawai. Terkait dengan hal tersebut, diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Alwie, Oktavianti, & Ismaya, 2023) dalam pola asuh orang tua dalam penggunaan gawai pada anak sekolah dasar. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa anak yang kurang mendapatkan informasi dan arahan dari orang tua mengenai penggunaan gawai akan salah dalam memanfaatkan gawai yang mereka miliki. Anak akan lupa waktu dalam melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar dan akan berdampak pada penurunan prestasi belajarnya.

Keempat melatih tanggung jawab penggunaan gawai. Anak sudah dibelikan orang tua sebuah gawai maka harus dapat bertanggung jawab atas pemakaiannya. Tanggung jawab sangat diperlukan agar anak tetap disiplin dan mengetahui aturan-aturan yang diberikan orang tua terhadap anak dalam penggunaan gawai.

Kelima interaksi sosial anak menjadi perhatian khusus. Orang tua berupaya mengontrol anak agar tidak terlalu asik dengan gawai sehingga mengabaikan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Temuan penelitian mendukung hal ini, menunjukkan bahwa anak yang terlalu fokus pada gawai dapat mengalami penurunan interaksi sosial (Hidayatuladkia et al., 2021) yakni penggunaan gawai pada anak usia dini dapat mengurangi interaksinya dalam kehidupan sehari-hari, baik dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat.

Keenam pengaruh program kegiatan dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak usia 3-4 Tahun. Pengenalan nilai-nilai Agama seperti program kegiatan yang diimplementasikan oleh TK Islam Terpadu Padang Kemangi telah membantu orang tua dalam mengenalkan nilai-nilai agama kepada anak usia 3-4 tahun. Ini memberikan dasar moral yang kuat dan menjadi panduan dalam penggunaan gawai. Keterlibatan sosial emosional melalui berbagai permainan. Melalui beragam permainan sosial emosional, TK ini berhasil melibatkan anak-anak secara positif. Aktivitas bersama ini bukan hanya memberikan alternatif yang sehat untuk bermain gawai, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial anak-anak. Pengembangan keterampilan sosial seperti Program Full Day School memberikan kesempatan ekstra bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka. Interaksi yang lebih lama dan berbagai kegiatan mengajarkan mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengelola emosi secara sehat. Peran orang tua dalam pengontrolan penggunaan gawai pengawasan aktif melalui wawancara dan observasi, terlihat bahwa orang tua yang aktif mengawasi penggunaan

gawai anak-anaknya mampu lebih efektif mengontrol waktu dan konten yang diakses oleh anak. Pembuatan aturan bersama seperti orang tua yang terlibat dalam merumuskan aturan bersama dengan anak-anak cenderung mendapatkan kerjasama yang lebih baik. Ini menciptakan pemahaman bersama mengenai batasan penggunaan gawai. Keterlibatan dalam program sekolah seperti orang tua yang terlibat secara aktif dalam program-program sekolah, seperti acara kegiatan sosial emosional, memiliki pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan anak. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih baik mengarahkan anak-anak di rumah.

Kesimpulan

Pihak sekolah telah mengambil langkah-langkah proaktif untuk mengatasi keterlibatan anak-anak dalam bermain gawai dengan memberikan penguatan kepada orang tua. Upaya ini mencakup workshop pendidikan orang tua, sosialisasi manfaat program Full Day School, kegiatan penanaman nilai, sistem pemantauan penggunaan gawai, program pengembangan keterampilan sosial, fasilitas penitipan dan pembelajaran lanjutan, buletin informasi, sesi konseling keluarga, pertemuan rutin dengan guru pembimbing, dan partisipasi orang tua dalam kegiatan sekolah.

Sekolah berkomitmen untuk memberikan dukungan penuh kepada orang tua dan menawarkan solusi praktis melalui program Full Day School yang merangsang dan terawasi. Pentingnya peran orang tua sebagai pembatas waktu dalam mengelola penggunaan gawai pada anak usia 3-4 tahun sangat ditekankan, dan tantangan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyoroti pentingnya batasan waktu yang baik untuk menghindari dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan. Dengan mengintegrasikan berbagai strategi dan program, sekolah berusaha menciptakan lingkungan pendidikan yang seimbang dan mendukung perkembangan anak-anak dalam era teknologi.

BIBLIOGRAFI

- Abdulatif, Sofian, & Lestari, Triana. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1494.
- Alwie, Fahmi Naufal, Oktavianti, Ika, & Ismaya, Erik Aditia. (2023). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 44–48. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.9708>
- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=m-7CDwAAQBAJ>
- Asmuni, Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Ebi, Shantika. (2017). Golden age parenting. *Yogyakarta: Psikologi Corner*.
- Edy, Ayah. (2015). Ayah Edy Menjawab. *Bandung: Naura Books*.
- Evi Nur Khofifah, & Siti Mufarochah. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *AT-THUFULY : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 60–65. <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.579>
- Farida, Nugrahani. (2008). dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. *I(1)*, 305.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Kanzunnudin, Mohammad, & Ardianti, Sekar Dwi. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Imron, Riyanti. (2017). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sos. *Jurnal Keperawatan*, XIII(2), 150–153.
- Karwati, Lilis, Kurniawan, Didik, & Anggraeni, Rena. (2020). Parent Accompaniment to Their Children Who Used Gadget. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 15(1), 33–40.
- Kurniati, Euis, Nur Alfaeni, Dina Kusumanita, & Andriani, Fitri. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Putriana, Khairul, Pratiwi, Eka Adithia, & Wasliah, Indah. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5–13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Rosowati, Atik, Amanah, Nunuk Fitrotul, & Nashiruddin, Ahmad. (2023). Parenting Style pada Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Al-Fitrah : Jurnal Pendidikan*

Islam Anak Usia Dini, 2(1), 34–44.

Roza, Emilia, Kamayani, Mia, & Gunawan, P. (2018). Pelatihan memantau penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Solma*, 7(2), 208.

Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. Cet. VII.

Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49. Retrieved from <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD>

Tandi1, Zet, Waani2, Fonny, & Gon, Shirley Y. V. I. (2023). Jurnal ilmiah society. *Journal Ilmiah Society*, 3(1), 1–7. Retrieved from <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8077>

Copyright holder:

Nama Author (Tahun Terbit)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under: