JURNAL ILMIAH TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (JTIK) VOL 16, No.1, Maret 2025, pp. 41 - 47
p-ISSN : 2087-0868 (media cetak)
e-ISSN : 2598-9707 (media online)
http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP

PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP PERAN KOMUNIKASI DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Nizma Ammara Zahira
Universitas Telkom, Indonesia
Email : Ammarazahira47@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 23 – Desember - 2024
Received in revised form : 24 – Januari - 2025
Accepted : 24 – Januari - 2025
Available online : 1 – Maret - 2025

ABSTRACT

This study explores parents' perspectives on the role of communication in young children's gadget usage. With the increasing prevalence of technology and gadgets among children, it is crucial to understand how parents implement communication strategies to guide gadget usage and mitigate its negative impacts. This research adopts a qualitative approach using simple interview methods involving parents of young children. Data were analyzed descriptively to understand parents' experiences and views on the communication strategies they apply. The findings reveal that parents employ various methods, such as setting time limits and providing simple explanations to their children, although they often face challenges in implementation. This study highlights the importance of consistent and open communication between parents and children in fostering more mindful gadget usage habits.

Keywords: *Parental Communication, Gadget Usage, Young Children*

Received 23 – Desember - 2024*; Revised* 24 – Januari - 2024*; Accepted* 24 – Januari - 2024

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak besar dalam segala aktivitas masyarakat, termasuk di kalangan anak usia dini. Penggunaan gawai (gadget) seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas anak-anak, baik untuk kebutuhan belajar, bermain, maupun hiburan. Gawai tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga sarana edukasi dan eksplorasi yang menawarkan berbagai aplikasi dan konten interaktif yang menarik perhatian anak-anak. Namun, di sisi lain, akses yang mudah terhadap gawai juga menimbulkan berbagai tantangan, seperti potensi ketergantungan, gangguan pada kesehatan fisik dan mental, serta dampaknya terhadap interaksi sosial anak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemakaian *gadget* di lingkungan anak-anak terus mengalami peningkatan setiap tahun mengikuti perkembangan teknologi dan pergeseran pola hidup masyarakat

Anak usia dini rata-rata menghabiskan waktu sampai 3-4 jam per hari, untuk menggunakan gawai [1]. Penggunaan gawai di kalangan anak usia dini juga semakin masif, terutama di masa pandemi COVID-19 ketika mereka harus mengikti pembelajaran secara online [2]. Hal ini dikarenakan *gadget* berperan penting sebagai media utama anak-anak untuk mengakses materi pembelajaran secara daring. Di satu sisi, penggunaan gawai dapat memberikan manfaat bagi anak-anak, seperti memudahkan mereka dalam mengakses informasi, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan keterampilan digital. Namun, di sisi lain, penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak terkontrol juga dapat berdampak negatif, seperti mengganggu pola tidur, menurunkan aktivitas fisik, dan bahkan dapat menyebabkan kecanduan [3].

Anak usia dini merupakan masa yang dikenal sebagai periode *Golden Age*, dalam kehidupan seorang anak [4]. Pada masa ini (antara 0-6 tahun), perkembangan anak terjadi dengan sangat cepat dan stimulasi yang tepat dapat memberikan manfaat jangka panjang pada pertumbuhan mereka [5]. Tingginya tingkat pemakaian *gadget* pada anak usia dini dapat membawa potensi risiko yang serius, termasuk dampak negatif pada perkembangan mereka. Akses mudah ke konten yang tidak sesuai, serta kemungkinan ketergantungan pada gadget, merupakan beberapa risiko yang perlu diatasi. Selama proses pertumbuhan anak, peran orang tua dalam mengasuh dapat menggunakan teknologi yang tersedia secara efektif. Orang tua memiliki peran pengasuhan dalam membentuk kebiasaan yang sehat, memberikan edukasi, dan menetapkan batasan-batasan dalam menggunakan gadget.

Pendampingan orang tua dalam penggunaan *gadget* sangat diperlukan. Orang tua perlu memberikan pengawasan dan pendampingan yang intensif terhadap anak- anak dalam menggunakan gawai agar pemanfaatannya dapat maksimal dan tidak berdampak negative [6]. Selain itu, dalam penelitian lain ditemukan bahwa orang tua juga perlu memahami jenis-jenis konten yang aman dan sesuai untuk anak-anak, serta memastikan penggunaan gawai tidak mengganggu aktivitas lain seperti belajar dan bermain [7]. Maka dari itu, pentingnya orang tua untuk menerapkan strategi mediasi yang tepat, seperti membatasi waktu penggunaan gawai, mengawasi konten yang diakses, dan melibatkan anak-anak dalam aktivitas lain yang lebih bermanfaat [8].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam penggunaan gawai. Masa pandemi telah mendorong perubahan besar pada pola kehidupan, termasuk dalam cara anak-anak berinteraksi, belajar, dan bermain, yang sebagian besar bergantung pada teknologi digital. Dengan semakin meningkatnya intensitas penggunaan gawai, peran orang tua menjadi sangat penting dalam memastikan penggunaan yang sehat dan produktif bagi anak-anak. Studi ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru bagi orang tua dalam memahami serta mengatur pemakaian *gadget* oleh anak-anak, sehingga dapat meminimalkan risiko yang mungkin timbul, seperti ketergantungan, gangguan kesehatan, dan penurunan interaksi sosial. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan peran keluarga dalam menghadapi tantangan teknologi di era digital, terutama dalam konteks kehidupan anak-anak selama dan setelah pandemi.

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi persepsi orang tua mengenai peran komunikasi dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Penelitian kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari perspektif individu yang terlibat, dengan fokus pada pengalaman, pandangan, dan makna yang diberikan oleh subjek penelitian [9]. Penelitian ini menggunakan tiga ayah dan tiga ibu yang memiliki anak usia dini sebagai sumber penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara sederhana untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai pengalaman dan strategi komunikasi yang diterapkan oleh orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget oleh anak-anak mereka.

Observasi dilakukan menggunakan teknik pasif. Teknik pasif adalah metode di mana peneliti mengamati subjek tanpa berinteraksi langsung atau mempengaruhi perilaku mereka. Teknik ini memudahkan peneliti untuk memperoleh data lebih alami dan tidak terdistorsi oleh kehadiran peneliti [10]. Dalam konteks penelitian ini, teknik pasif digunakan untuk memahami bagaimana orang tua berkomunikasi dengan anak-anak mereka dalam situasi sehari-hari terkait penggunaan gadget. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengungkap tema-tema utama dari pengalaman orang tua. emuan dari analisis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya komunikasi yang terbuka dan konsisten antara orang tua dan anak dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang lebih bijak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Narasumber dalam penelitian ini adalah seorang ibu rumah tangga yang memiliki satu anak perempuan berusia 6 tahun. Narasumber dipilih karena kedekatan hubungan kekerabatan, di mana ia merupakan adik dari ibu peneliti. Narasumber dikenal sebagai pribadi yang sabar dan penuh perhatian dalam membesarkan anaknya, yang kerap disapa Syabilla. Narasumber menjelaskan bahwa pembatasan penggunaan gadget pada Syabilla sangat penting untuk mencegah ketergantungan terhadap teknologi sejak usia dini.

3.1 Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget

Narasumber menerapkan batasan waktu penggunaan gadget untuk putrinya, yaitu sekitar dua jam setiap harinya. Menurut narasumber, penting untuk mengatur waktu penggunaan gadget agar anak tidak terjebak dalam kebiasaan ketergantungan pada teknologi. Batasan ini menunjukkan bagaimana peran aktif membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Sebaliknya, pola asuh yang permisif, seperti membiarkan anak bebas menggunakan gadget tanpa aturan, dapat berdampak negatif [11]. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan pengasuhan permisif dalam penggunaan gadget tidak hanya menurunkan komunikasi orang tua dengan anak, tetapi juga melemahkan pengawasan dan pengaturan batasan waktu maupun jenis konten yang diakses oleh anak.

Narasumber mengakui bahwa meskipun ia memiliki laptop, penggunaan ponsel lebih praktis dan lebih mudah dipantau oleh anak berusia 6 tahun. Pemakaian gadget secara berlebihan dapat memengaruhi secara negatif perkembangan sosial dan emosional anak, sehingga pengawasan orang tua sangat penting [12]. Narasumber memilih **YouTube Kids** sebagai aplikasi pilihan karena kontennya dapat disesuaikan dengan usia anak. Dengan aplikasi ini, anak dapat menonton tayangan yang sesuai dengan karakter usianya. YouTube Kids memang dibuat untuk memberikan konten yang sesuai dengan usia anak, sehingga mengurangi risiko paparan terhadap konten yang tidak pantas [13]. Ditegaskan pula, bahwa aplikasi ini memiliki manfaat besar dalam membantu anak memahami suatu hal secara visual dan interaktif, yang kadang sulit dijangkau hanya melalui penjelasan orang tua [14]. Narasumber menambahkan bahwa pengawasan terhadap konten-konten yang ditonton sangatlah penting, agar anak tetap dalam batas yang wajar dan tidak mengakses hal-hal yang belum sesuai usianya.

Dalam praktiknya, Narasumber menilai bahwa pembatasan waktu penggunaan gadget membuat anak lebih terbiasa dengan aktivitas lainnya seperti bermain, belajar, dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Anak yang memiliki batasan waktu dalam menggunakan gadget cenderung lebih aktif dalam berinteraksi sosial dan memiliki

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

kemampuan motorik yang lebih baik [15]. Beliau pun percaya bahwa anak yang terbiasa bermain dengan perangkat non-gadget cenderung memiliki kemampuan motorik dan sosial yang lebih baik dibandingkan yang terlalu bergantung pada teknologi. Namun, meskipun pembatasan waktu ini diterapkan, Narasumber juga mengakui bahwa terkadang anak tetap merasa ingin bermain gadget lebih lama, terutama saat merasa lelah atau bosan. Untuk menghadapi situasi ini, Narasumber memilih pendekatan dengan memberikan pengertian kepada anak bahwa penggunaan gadget harus seimbang dengan aktivitas lainnya, seperti bermain di luar rumah atau membaca buku. bahwa pendekatan edukatif kepada anak tentang pentingnya keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata dapat membantu mereka memahami batasan dalam penggunaan gadget [16].

3.2 Pengawasan dan Pendampingan

Narasumber selalu mendampingi putrinya saat menggunakan gadget. Pendampingan ini dilakukan untuk memastikan anak hanya mengakses konten yang tepat untuk usia mereka. Pengawasan ini dapat membantu mengurangi risiko kecanduan dan dampak negatif lainnya [17]. Dalam hal ini, Narasumber memantau aktivitas putrinya dengan cara memeriksa jenis video yang ditonton dan memantau waktu penggunaannya secara berkala. Narasumber mengakui bahwa proses pendampingan ini tidak selalu mudah, namun paling efektif untuk mengawasi anak-anak agar tetap berada dalam lingkungan digital yang aman. Menurutnya, komunikasi yang terbuka dan adanya orang tua ketika anak memainkan gadget sangat penting. Interaksi positif antara orang tua dan anak dapat memperkuat pemahaman anak tentang penggunaan gadget yang sehat [18]. Ia percaya bahwa pendekatan ini membantu anak merasa lebih nyaman dan percaya diri saat berbicara tentang apa yang telah mereka lihat atau temui di internet.

Narasumber juga menyadari bahwa anak pada usia 6 tahun membutuhkan bimbingan lebih dalam dalam memahami konsekuensi dari penggunaan gadget. Narasumber berusaha menjelaskan kepada anaknya bahwa tidak semua konten di internet dapat diterima untuk usia mereka. Narasumber mengungkapkan bahwa saat putrinya menonton video di **YouTube Kids**, ia secara aktif memberikan penjelasan jika ada konten yang dirasa kurang sesuai dengan usia anak. Pendampingan ini tidak hanya bertujuan untuk mengawasi, tetapi juga untuk membangun pemahaman anak bahwa ada batasan-batasan tertentu yang perlu dihormati dalam penggunaan gadget. Narasumber berharap bahwa dengan pendekatan ini, anak akan memahami pentingnya menjaga batasan dan mematuhi aturan yang ada. Oleh karenanya, orang tua berperan penting untuk menjelaskan tentang konten yang sesuai dan tidak sesuai, sehingga anak dapat membuat keputusan yang lebih baik [19].

3.3 Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Gadget

Narasumber mengakui bahwa tantangan terbesar dalam penggunaan gadget adalah saat anak mengalami tantrum ketika gadget dimatikan atau diambil. Narasumber tetap pada pendiriannya bahwa anak tidak boleh diberikan gadget saat sedang marah atau tantrum, karena hal tersebut bisa memperkuat perilaku yang kurang sesuai. Narasumber memilih pendekatan dengan menunggu hingga anak mereda setelah itu baru diajak bicara secara baik-baik. Narasumber menjelaskan bahwa penjelasan yang diberikan harus sederhana dan dapat dipahami oleh anak, agar anak dapat belajar mengontrol emosinya. Narasumber menekankan bahwa komunikasi yang terbuka dan penuh kasih sayang adalah kunci untuk membantu anak memahami batasan-batasan yang diterapkan.

Terkait tantangan ini, Narasumber juga menekankan pentingnya tidak memberikan contoh penggunaan gadget secara berlebihan di hadapan anak. Beliau percaya bahwa anak cenderung meniru apa yang dilakukan oleh orang tua mereka. Jika orang tua sering menggunakan gadget, anak akan merasa bahwa penggunaan gadget adalah hal yang wajar dan dapat diterima. Oleh karena itu, Narasumber berusaha untuk mengurangi penggunaan gadget di depan anak dan mengutamakan interaksi langsung dengan anak melalui aktivitas yang lebih bervariasi seperti bermain bersama atau membaca buku. Narasumber berharap bahwa dengan cara ini, anak akan lebih terfokus pada aktivitas yang mendukung perkembangan sosial dan emosionalnya.

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

3.4 Kontrol Sosial dan Emosional pada Anak

Narasumber menyadari bahwa kontrol terhadap penggunaan gadget sangat penting untuk membentuk keterampilan sosial dan emosional anak. Keterlibatan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak dapat mengurangi durasi penggunaan gadget dan meningkatkan interaksi sosial anak, yang sangat penting bagi perkembangan mereka [20]. Narasumber yakin bahwa anak yang diberikan batasan dan pengawasan akan lebih mampu menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas lainnya, sehingga perkembangan mereka tidak terhambat. Narasumber menambahkan bahwa pengawasan ini tidak hanya membantu anak memahami batasan penggunaan gadget, tetapi juga mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Selain itu, Narasumber juga menekankan pentingnya transparansi dalam komunikasi orang tua dengan anak. Beliau percaya bahwa anak yang diberikan penjelasan mengenai alasan di balik pembatasan penggunaan gadget akan lebih memahami dan tidak merasa tertekan. Narasumber berpendapat bahwa anak yang memiliki pemahaman yang baik tentang batasan gadget cenderung memiliki rasa percaya diri lebih besar serta mudah diajak berbicara tentang hal-hal yang terkait dengan internet. Ini sejala dengan temuan yang menunjukan bahwa anak yang mendapatkan dukungan dan pengawasan dari orang tua cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih bail, lebih dari itu mereka memiliki rasa percaya diri yang lebih [21].

Narasumber berharap bahwa pendekatan ini akan membantu membangun kedekatan emosional antara dirinya dan anak, sehingga anak merasa nyaman berbagi pengalaman dan pertanyaan terkait penggunaan gadget. Kedekatan emosional ini sangat penting agar anak merasa nyaman berbagi pengalaman dan pertanyaan terkait penggunaan gadget. Didukung pual dengan adanya penelitian yang juga menunjukkan bahwa hubungan yang baik antara orang tua dan anak dapat memfasilitasi diskusi tentang penggunaan teknologi dengan cara yang positif, sehingga membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk berinteraksi di dunia digital [22].

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan dan pendampingan orang tua sangat penting dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini. Narasumber menyadari bahwa tantangan utama seperti tantrum dan ketidaksesuaian konten yang diakses anak dapat diatasi melalui komunikasi terbuka dan pendampingan langsung. Narasumber juga menekankan bahwa kontrol penggunaan gadget tidak hanya membantu mengurangi risiko kecanduan, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak berperan penting dalam membangun pemahaman anak tentang batasan penggunaan gadget, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berinteraksi di dunia digital.

4.2 Saran

Adapun saran yang diberikan penulis mencakup beberapa poin diantaranya:

1. **Pendampingan Konsisten:** Orang tua perlu terus mendampingi anak dalam penggunaan gadget, memantau konten yang diakses, dan menjelaskan alasan di balik pembatasan.
2. **Komunikasi Terbuka:** Mengembangkan komunikasi yang jujur dan terbuka antara orang tua dan anak dapat membantu anak memahami penggunaan gadget dengan lebih baik, sehingga mereka merasa didukung dan nyaman berbagi pengalaman.
3. **Batasi Konten Tidak Sesuai:** Penting bagi orang tua untuk memberikan penjelasan kepada anak tentang konten yang tidak sesuai usia, serta mengarahkan mereka pada platform yang aman, seperti YouTube Kids.
4. **Role Model Positif:** Orang tua harus memberikan contoh penggunaan gadget yang bijak agar anak meniru perilaku yang sejalan dengan aktivitas positif, seperti interaksi sosial dan membaca buku.

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

5. **Dorong Aktivitas Alternatif:** Mengajak anak untuk terlibat dalam aktivitas lain, seperti bermain bersama atau membaca, dapat membantu mengurangi waktu penggunaan gadget dan mendukung perkembangan sosial serta emosional anak.

Dengan menerapkan saran ini, orang tua dapat membantu anak mengelola penggunaan gadget secara sehat dan seimbang, sekaligus mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka.

DAFTAR PUSTAKA

[1] E. Kurniati, D. K. Nur Alfaeni, and F. Andriani, "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 241, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.541.

[2] H. Zakiyya and N. Nurwanto, "Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar dari Rumah (BDR) pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Terpencil," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7050–7056, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3079.

[3] A. Hamsa, A. Arniyanti, E. Kasim, and N. Nurbaiti, "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Masa Pandemi Covid 19," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, vol. 11, no. 1, pp. 96–101, 2022, doi: 10.35816/jiskh.v11i1.713.

[4] Y. Fitriana and E. Revika, "Pendampingan 1000 Hari Pertama Kehidupan guna Meningkatkan Kesehatan Ibu dan Anak di Masa Pandemi," *Ahmar Metakarya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 75–80, 2023, doi: 10.53770/amjpm.v2i2.135.

[5] A. Atiasih, A. N. Hadianti, and L. Hamid, "Pendidikan Anak Usia Dini dan Tumbuh Kembang Anak serta Tantangan Era Super Smart Society 5.0," *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, vol. 4, no. 5, pp. 622–629, 2023, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v4i5.293.

[6] W. Noviati and H. Belajar, "Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Kependidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 19–27, 2022.

[7] S. T. Hidayatuladkia, M. Kanzunnudin, and S. D. Ardianti, "Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 5, no. 3, p. 363, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i3.38996.

[8] W. Shin and B. Li, "Parental mediation of children's digital technology use in Singapore," *J Child Media*, vol. 11, no. 1, pp. 1–19, 2017, doi: 10.1080/17482798.2016.1203807.

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 2018.

[10] L. J. Moleong, "Metode Penelitian Kualitatif," 2017.

[11] S. Regiana, L. Suzanti, and R. Deni Widjayatri, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia 4-5 Tahun dalam Keluarga dengan Pola Asuh Permisif," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 446–458, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.575.

p-ISSN : 2087-0868 e-ISSN : 2598-9707

[12] C. Chrisnawati, L. Lanawati, and N. Isabela, “Penyuluhan Kesehatan Tentang Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Kepada Orang Tua Murid TK Tunas Mulia Wilayah Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan,” *Jurnal Suaka Insan Mengabdi (Jsim)*, vol. 2, no. 2, pp. 69–72, 2021, doi: 10.51143/jsim.v2i2.282.

[13] N. C. Apsari, L. S. Nurfauziah, and D. H. S. Asiah, “Dampak Penggunaan Gawai (Gadget) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini,” *Share : Social Work Journal*, vol. 13, no. 1, p. 11, 2023, doi: 10.24198/share.v13i1.40927.

[14] T. Sensussiana, M. S. Irdiyanti, and M. Dewi, “Program ‘GAMES (Gadget Manajemen and Mother’s Skill)’ dalam Pencegahan Kegawatan Perilaku Agresif Anak Usia 3-5 Tahun,” *Journal of Innovation in Community Empowerment*, vol. 5, no. 1, pp. 7–12, 2023, doi: 10.30989/jice.v5i1.770.

[15] S. Anggraeni, “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin,” *Faletehan Health Journal*, vol. 6, no. 2, pp. 64–68, 2019, doi: 10.33746/fhj.v6i2.68.

[16] W. Purwasih and A. Sahnan, “Problematika Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bagi Orang tua Pekerja Pabrik,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 173–184, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3019.

[17] W. Sari, H. Machmud, and L. Anhusadar, “Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini,” *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 73–83, 2024, doi: 10.21093/bocah.v3i2.8251.

[18] A. Widiastuti and S. Silfiana, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Pulau Jawa,” *Jurnal Ekonomi-Qu*, vol. 11, no. 1, p. 97, 2021, doi: 10.35448/jequ.v11i1.11278.

[19] D. Fernando, D. Karyaningsih, and E. Safaah, “Jurnal Dhamabakti Nagri Jurnal Dhamabakti Nagri,” vol. 1, no. 1, pp. 39–42, 2023.

[20] N. L. M. A. Dewi, W. Astutik, and K. Widayati, “Pengaruh Keterlibatan Orangtua Membuat Mainan Kardus terhadap Durasi Penggunaan Gadget Anak Prasekolah,” *Media Karya Kesehatan*, vol. 4, no. 1, pp. 99–108, 2021, doi: 10.24198/mkk.v4i1.30025.

[21] W. Ramdhan, N. Nurwati, and R. A. Yusda, “Pelatihan Teknis Parenting Kontrol Dalam Media Pengawasan Penggunaan Gadget Pada Anak Untuk Ibu-Ibu Pkk Di Desa Teluk Dalam,” *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, vol. 4, no. 1, p. 116, 2024, doi: 10.54314/jpstm.v4i1.2116.

[22] S. Agung, C. Z. Ainia, S. Y. Sholikhah, and S. M. Ulfa, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kontrol Diri Siswa di Sekolah Dasar,” *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, vol. 1, no. 2, p. 100, 2024.