

## Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia 5-6 Tahun

Faridah<sup>1\*</sup>, Iin Indrawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>DIII Fisioterapi, STIKes Baiturrahim

<sup>2</sup>DIII Keperawatan, STIKes Baiturrahim

Jl. Prof M.Yamin, SH No. 30 Lebak Bandung, 36135, Jambi, Indonesia

\*Email Korespondensi: [taherfaridah821@gmail.com](mailto:taherfaridah821@gmail.com)

### Abstract

*Gadget are a technology that cannot be released nowadays, including children who use gadget to watch videos, play educational or adventure games. The introduction of gadgets from an early age is very good, because gadget have many benefits that can help humans carry out their activities. However, too early recognition is feared to have an impact on children. This impact can be either a negative impact or a positive impact. The purpose of this study was to describe parents' perceptions of gadget use in children aged 5-6 years. This study uses a qualitative descriptive approach. The results of this study were 32 respondents with an average senior high school 66% (21 people), parents' understanding of gadget was categorized as good 72% (23%), parents' attitudes towards children in using gadget were categorized as good 78% (25 people), so it can be concluded that parents' perceptions of using gadget are good, meaning that parents understand the positive and negative impacts of using gadget. This research is expected to help parents understand the use of gadgets so that children's growth and development can be monitored optimally*

**Keywords:** *gadget, perception, parents*

### Abstrak

*Gadget merupakan teknologi yang tidak bisa dilepaskan sekarang ini, tidak terkecuali bagi anak-anak yang menggunakan gadget untuk menonton video, bermain game edukatif atau petualangan. Pengenalan gadget sejak dini memang sangat baik, karena gadget memiliki banyak manfaat yang dapat membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Akan tetapi pengenalan yang terlalu dini dikhawatirkan akan memberikan dampak kepada anak. Dampak ini dapat berupa dampak negatif ataupun dampak positif. Tujuan Penelitian ini untuk mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini dari 32 responden tingkat Pendidikan rata-rata SMA 66% (21 orang), pemahaman orang tua tentang gadget dikategorikan baik 72% (23%), sikap orang tua terhadap anak dalam penggunaan gadget dikategorikan baik 78% (25 orang), sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget baik artinya orang tua memahami dampak positif dan negative penggunaan gadget. Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua tentang pemahaman penggunaan gadget agar tumbuh kembang anak dapat dipantau dengan maksimal*

**Kata Kunci:** *gadget, orang tua, persepsi*

### PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah merupakan *golden periode* yang sangat penting pada periode pertumbuhan dan perkembangannya. Pencapaian keberhasilan pada masa prasekolah menjadi salah satu penentu keberhasilan pada tahap selanjutnya. *Golden periode* adalah periode lima tahun pertama kehidupan anak sering disebut juga sebagai *window opportunity, critical periode*. Kebiasaan lingkungan sebagai pemberian stimulasi terhadap anak prasekolah akan

membentuk tumbuh kembang anak. Setiap anak yang satu dengan lainnya memiliki kecepatan tumbuh kembang yang berbeda-beda, yang dapat dipengaruhi faktor-faktor lainnya pada fase tumbuh kembangnya. Tumbuh kembang anak sangat dipengaruhi lingkungan dan karakter anak terbentuk dari perilaku orang dewasa sekitarnya (Maimun, 2019).

Seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. Kenyataannya pada umumnya orang tua banyak yang mengabaikan dalam memberikan stimulasi dini bagi anak usia prasekolah. Kebiasaan orangtua dalam mengasuh anak memberikan pengaruh besar bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya, yang perlu menjadi perhatian bahwa semakin hari teknologi berkembang dengan sangat pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi yang begitu cepat tentu dapat merubah pola pikir manusia menjadi serba instan. Perkembangan teknologi ini sangat memacu pekerjaan manusia. Salah satu bentuk teknologi yang banyak beredar dimasyarakat saat ini adalah *gadget*. (Patricia Aguilera-Hermida, 2020). Oleh karena itu sikap berperilaku dalam masyarakat akan sangat dilandasi oleh pendidikan yang utama dan pertama yaitu keluarga.

Pentingnya penanaman pendidikan karakter harus diperhatikan sejak dini sehingga penanamannya juga harus dilakukan sejak dini. Akan tetapi dalam kenyataannya tantangan pendidikan karakter semakin besar dengan berkembangnya pula teknologi dan media-media pada zaman sekarang ini. Banyak orang tua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan *gadget* sejak usia dini sebelum anak benar-benar menjadi pemuda yang tangguh hal tersebut dilakukan dengan dalih lebih aman dan memudahkan mengawasi anak-anak ketika main *gadget* daripada main di luar. Para orang tua biasanya tidak memikirkan pengaruh jangka panjang yang muncul. (Yanuasa, 2020). Juliansyah (2020) juga menyatakan bahwa beberapa alasan orangtua memberikan fasilitas *gadget* untuk anaknya yaitu sebagai media pembelajaran, alat komunikasi, alat bermain dan untuk membuat anak senang (Juliansyah, 2020)

Menurut *American Academy of Pediatrics* (2016) menyatakan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang ideal pada anak usia sekolah dasar, yaitu tidak boleh lebih dari dua jam dalam sehari (Association., 2015) Artinya, batasan maksimal penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar adalah dua jam dalam sehari. Apabila siswa sekolah dasar menggunakan *gadget* dengan durasi > dua jam dalam sehari, maka termasuk berlebihan atau tidak ideal. Menurut psikologi anak Ifa H Misbach paparan cahaya dari layar yang digunakan untuk melakukan pembelajaran daring akan terlalu ekstrem jika dilihat terlalu lama maka dari itu pembelajaran daring dirumah harus lebih fleksibel, orangtua bisa memberi batasan waktu kapan harus melihat layar dan kapan untuk tidak terpapar radiasi dari layar (Misbach, 2006). Hal ini sesuai hasil penelitian menyatakan bahwa 43,1% anak usia di bawah 15 tahun menggunakan *gadget* selama satu sampai tiga jam dalam sehari dan 28,8% menggunakan *gadget* lebih dari empat jam dalam sehari. (Bansal & Mahajan, 2017)

*Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga sudah pasti dimiliki oleh manusia sekarang ini termasuk anak-anak mampu mengoperasikan *gadget*. Contoh *gadget* yang banyak digunakan adalah *handphone* atau saat ini lebih akrab dengan sebutan *smartphone*, di dalam *smartphone* terdapat beberapa fitur diantaranya kamera, pemutar musik, kalkulator, sosial media, permainan, kalender, telepon dan *massaging*. Banyak fitur yang disediakan oleh *gadget* tentu sangat membantu manusia ketika menjalankan aktivitas sehari-hari. (Arwansyah & Wahyuni, 2019)

*Gadget* mempunyai dampak tersendiri bagi penggunaannya baik positif maupun negatif. Nilai positifnya antara lain mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan, menambah teman. Akan tetapi banyak pula dampak negatifnya seperti dapat merusak mata,, mengganggu postur tubuh, kulit wajah kendur, mengganggu pendengaran, mengganggu saat

istirahat (Puji Asmaul Chusna, 2017). Hasil penelitian Nurmalasari dan Devi yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan konsentrasi siswa. Hal tersebut tentunya juga berdampak pada prestasi siswa. (Nurmalasari & Wulandari, 2018). Hasil penelitian ini senada dengan penelitian Ramadhan, dkk yang menyatakan bahwa ada pengaruh negatif *gadget* terhadap interaksi sosial pada siswa Sekolah Dasar (Ramadhan, 2018)

Didalam *gadget* terdapat berbagai macam konten yang dapat diakses dengan mudah dengan anak. Konten ini ada konten negatif dan konten positif. Kepala Dirjen Aplikasi Informasi Kominfo menuturkan bahwa “ ada 30 juta situs porno yang saat ini beredar di masyarakat dan saat ini pemerintah baru bisa memblock 700 ribu konten pornografi “ (Pratama (Tribun OnLine, 20017). Dari penuturan tersebut masih banyak sekali situs porno yang dapat dengan mudah diakses oleh semua orang. Akan tetapi, selain konten negatif ada juga konten-konten positif yang dapat dilihat oleh anak-anak. Seperti hasil penelitian Wendy et.al (2015) yang menyatakan bahwa penggunaan komputer dirumah ini selain bermain games juga digunakan untuk belajar melalui *e-learning*.

Menurut Puspitasari dan Mitsalia (2016) juga memaparkan bahwa “ aplikasi yang dibuka oleh anak merupakan aplikasi yang positif seperti, hafalan Al-qur’an dan kosa kata bahasa inggris. Semua dampak yang diterima oleh anak, tentu akan berpengaruh terhadap tahap perkembangana anak. Pertumbuhan yang terjadi pada anak usia dini tidak hanya meliputi perubahan fisik, tetapi juga perubahan dan perkembangan dalam berpikir, berperasaan, dan bertingkah laku kedewasaan atau kematangan (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan. Suatu proses perubahan di mana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek gerakan, berpikir, berperasaan, dan berinteraksi pada sesamanya maupun dengan benda-benda dalam lingkungan sekitar kehidupannya. (Susanto, 2014)

Banyak konten yang dilihat oleh anak tentu akan memberikan dampak yang akan diterima, baik itu dampak positif atau dampak negatif dari penggunaan *gadget* bergantung dengan kontrol yang dilakukan oleh orang tua kepada anak ketika sedang menggunakan *gadget*. Biasanya orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya tentu akan memberikan *gadget*nya kepada anaknya supaya anak dapat bermain sendiri dengan tenang. Pendapat ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Noorshahiha Mohd Fadzil yang menyatakan bahwa 75% orang tua mengemukakan bahwa *gadget* dapat menjadi pengasuh kedua, karena dengan menggunakan *gadget* anak akan duduk dan sibuk memainkan *gadget*nya sehingga orang tua bisa melakukan aktivitas tanpa terganggu (Fadzil et al., 2018) Selain itu, ada juga orang tua yang tidak memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*.

Pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap kontrol yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya. Seperti hasil penelitian Hidayatuladkia, dkk (2021) yang menyatakan bahwa peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* bahwa orang tua dapat memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, selektif dalam memilih aplikasi untuk anak, menemani anak saat menggunakan *gadget*, melatih anak untuk bertanggung jawab atas penggunaan *gadget* dan orang tua berusaha anak dalam berinteraksi social dengan baik (Hidayatuladkia et al., 2021)

Peran orang tua menjadi utama dan pertama didalam proses Pendidikan anak-anaknya karena orang tua yang mestinya paling mengerti sifat dan potensi yang dibawa anak-anaknya, termasuk kesenangan atau kesukaannya, apa saja yang tidak disukai, perubahan dan perkembangannya karakter anaknya (Maimun, 2019)

Hasil wawancara pada ibu-ibu yang menyekolahkan anaknya di TK Baiturrahim Jambi menunjukkan bahwa pada saat ibu sedang melakukan aktivitas bersama anak dalam bermain game, seluruh ayah justru melakukan aktivitas lain seperti menonton televisi, bermain catur,

mengobrol dengan tetangga, melakukan pekerjaan, dan sebagainya, namun ada juga alasan orang tua memberikan gadget pada anak untuk mempermudah pengasuhan karena orang tua mengerjakan pekerjaan rumah.

Berdasarkan penjabaran tersebut memberikan gambaran tentang persepsi orang tua dari *gadget* serta pentingnya peranan orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui persepsi orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Baiturrahim Jambi pada bulan Oktober – November 2019> Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan metode total sampling dimana semua jumlah populasi 32 orang tua yang menyekolahkan anaknya di TK Baiturrahim Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metoda yang digunakan dalam pengumpulan adat adalah lembar kuesioner/angket. Sedangkan analisa data menggunakan uji validitas dan uji reabilitas dan data diolah dengan menggunakan program komputer.

## HASIL

### Karakteristik Orang Tua

#### 1. Pendidikan Orang Tua

Tabel 1. Pendidikan Orang Tua

No	Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
1.	SD	2	6
2.	SMP	5	16
3.	SMA	21	66
4.	Perguruan Tinggi	4	12
Jumlah		32	100

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa Pendidikan SD 2 orang (6%), Pendidikan SMP 5 orang (16%), Pendidikan SMA 21 oprang ( 66%) dan Pendidikan Perguruan tinggi 4 orang (12%)>.Hasil tersebut menyatakan bahwa pendidikan orang tua yang menyekolahkan anaknya di TK Baiturrahim berpendidikan SMA dengan prosentase sebanyak 66%.

#### 2. Pemahaman Orang Tua tentang Gadget

Tabel 2. Pemahaman Orang Tua tentang Gadget

No	Katagori	Jumlah	Persentase (%)
1.	Baik	23	72
2.	Cukup	9	28
3.	Kurang	0	0
Jumlah		32	100

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa pemahaman orang tua tentang gadget dengan katagori baik sebanyak 23 orang (72%) . Katagori cukup sebanyak 9 orang (28%) dan katogori kurang tidak ada .

#### 3. Sikap Orang Tua tentang Gadget

Tabel 3 Sikap Orang Tua tentang Penggunaan Gadget

No	Katagori	Jumlah	Persentase (%)
1	Baik	25	78
2	Cukup	5	16
3	Kurang	2	6
Jumlah		32	100

Berdasarkan table diatas dapat diketahui bahwa sikap orang tua tentang Penggunaan gadget dengan katagori baik sebanyak 25 orang ( 78%) . Katagori cukup 5 orang ( 16%) dan kategori kurangb sebanyak 2 orang (6%). Hasil tersebut menyatakan bahwa sikap orang tua tentang penggunaan gadget dengan katagori baik yaitu sebanyak 25 orang dengan prosentase 72 %

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa pemahaman orang tua mengenai *gadget* sudah cukup, dilihat dari segi pengetahuan mengenai *gadget* dan mengenai dampak dari penggunaan *gadget*. Hal ini juga didasari oleh latar belakang orang tua yang memiliki latar belakang rata-rata SMA (66 %)

Keterlibatan sebagian besar ibu yang berpendidikan yaitu berinteraksi dengan anak melalui kegiatan belajar mengajar antara ibu dan anak melalui video *youtube* atau dengan bermain *game*. Sedangkan hasil observasi pada ibu yang tidak berpendidikan menunjukkan bahwa ibu melakukan aktivitas seperti menyelesaikan pekerjaan rumah atau menonton televisi dan sama sekali tidak turut terlibat pendampingan ketika anak bermain *gadget*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Astawa (2019) mengatakan pendidikan orangtua merupakan dasar yang sangat dibutuhkan dalam menentukan bagaimana orangtua akan berperilaku semakin tinggi pendidikan yang dimiliki maka kecenderungan orangtua akan memiliki perilaku yang baik dalam berperan sebagai orangtua( Astawa,2019 dalam (Hardiyanti et al., 2021)

Pemahaman orang tua mengenai gadget pada penelitian ini baik yaitu 72%. Hasil penelitian ini sejalan dengan dengan penelitan Ni Luh Made (2022) yang menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan orang tua tentang penggunaan gadget pada anak pra sekolah di kategori baik (68,2%). Dari Pendidikan orang sudah dapat diprediksikan bahwa tingkat pengetahuan orang tuanya. Sehingga dapat di asumsikan bahwa semakin tinggi tingkat Pendidikan seseorang, maka akan memiliki lebih banyak mendapatkan informasi yang didapat, termasuk informasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget.

Peran orang tua dalam pendampingan anak-anak prasekolah memiliki perbedaan antara ayah dan ibu , sebagaimana yang di sebutkan Kiftiyah, Sagita, dan Ashar (2017) menyebutkan bahwa salah satu peran orangtua dalam mendampingi penggunaan gawai pada anak prasekolah adalah dengan cara menstimulasi perkembangankognitif anak melalui video *youtube*. Orangtua yang bersama-sama dengan anak untuk berinteraksi dengan video secara tidak langsung akan merangsang audio visual anak dengan kompleks (Kiftiyah et al., 2017) Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Eklesia, 2020) dimana peran orangtua sangat penting dalam proses tumbuh dan kembang anak, dalam memberikan didikan dan juga nasihat pada anak mengenai penggunaan *gadget*.(Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, 2020)

Menurut Lempang (2019) faktor yang menentukan peran orangtua terutama peran ibu dalam mendampingi penggunaan *smartphone* pada anak adalah dari latar belakang pendidikannya. Lempang, 2019 dalam (Hardiyanti et al., 2021) Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sunita,2018) menunjukkan bahwa 62% orangtua mempersepsikan bahwa *gadget* memberikan dampak positif pada anaknya dan 64% orangtua sudah memberikan pengawasan yang baik dalam mengawasi anak ketika bermain *gadget*.(Sunita & Mayasari, 2018). Interaksi dan komunikasi orang tua dengan anak, memegang peranan penting bagi orang tua untuk melakukan kontrol, pemantauan tumbuh kembang , dan dukungan pada anak. Keterlibatan sebagian besar dalam pengasuhan anak di keluarga adalah ibu yaitu turut bermain gawai bersama anak dan mengarahkan anak untuk membuka aplikasi atau konten-

konten yang positif dan bermanfaat bagi pembelajaran anak antara lain mengajari anak mengenal warna, mengenal nama-nama tumbuhan dan hewan, belajar membaca dan berhitung, belajar bahasa Inggris, mengenal berbagai lagu anak-anak, dan mengenalkan cerita kisah-kisah legenda serta kisah para nabi kepada anak baik melalui video *youtube* maupun dengan bermain *game* (Lestari, 2012)

Menurut Nuredah (2016) peran orangtua diartikan sebagai hak dan kewajiban orangtua dalam mendidik anak dan sosialisasi anak terdapat empat peran orangtua yaitu *attachment* (kasih atau partisipasi), *commitment* (tanggung jawab), *involvement* (keterlibatan) dan *belief* (kepercayaan, kesetiaan dan kepatuhan). (Nuredah, 2016) Pada peran *attachment* (kasih atau partisipasi) Pratama (2020) mengatakan bahwa permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya komunikasi yang terjadi antara orangtua dan anak dalam mendidik banyak menimbulkan. (Pratama, 2020)

Adapun solusi yang bisa diterapkan oleh orang tua adalah melakukan pendampingan ketika anak bermain *gadget*, menerapkan batas waktu penggunaan *gadget*, memberikan permainan edukasi pada *gadget*, seperti yang diungkapkan Rozalia (2017) salah satu pengaruh negatif dari penggunaan gawai yaitu menimbulkan gangguan kesehatan, karena paparan radiasi sinar biru yang terdapat pada gawai dapat merusak kesehatan mata anak. (Rozalia, 2017)

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan orang tua dan sikap terhadap penggunaan gadget pada anak usia 6-7 tahun baik, Hal ini juga didasari oleh latar belakang orang tua yang memiliki latar belakang rata-rata SMA banyak mendapatkan informasi yang didapat, termasuk informasi dampak positif dan negatif penggunaan gadget.

## **SARAN**

Harapan penelitian ini orangtua memberikan pengertian dan edukasi mengenai penggunaan *gadget* yang baik serta dampak baik dan buruk, orangtua membatasi aplikasi yang menyebabkan ketergantungan pada anak dan diawasi, membatasi waktu penggunaan *gadget*, dampak negative dari penggunaan *gadget* pada anak yaitu mengganggu kesehatan dan dampak positif adalah menambah wawasan.

## **UCAPAN TERIMAKASIH**

Terimakasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Baiturrahim Jambi yang telah memfasilitasi penelitian ini dan STIKes Baiturrahim Jambi yang telah memberikan dukungan dana penelitian

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arwansyah, & Wahyuni, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan smk al-wasliyah pasar senenmedan t.a 2018/2019. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 7(1), 31–44. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/issue/archive>
- Association., A. P. (2015). *Digital guidelines: Promoting healthy technology use of children*.
- Bansal, S., & Mahajan, R. C. (2017). Impact of mobile use amongst children in rural area of Marathwada region of Maharashtra, India. *International Journal of Contemporary Pediatrics*, 5(1), 50. <https://doi.org/10.18203/2349-3291.ijcp20175138>
- Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, E. (2020). (2020). *Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan*

- Karombasan Utara. Acta Diurna Komunikasi*, 2(3). 5(3), 248–253.
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., Azul, M., & Salleh, M. (2018). *the Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets By Parents Lead To Nomophobia : Early Age*. 09(02), 615–622.
- Hardiyanti, Y., Parulian, T. S., & Sihombing, F. (2021). Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah Selama Pandemi Covid-19. *Carolus Journal of Nursing*, 4(1), 67–81. <https://doi.org/10.37480/cjon.v4i1.91>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (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>
- Juliansyah, M. A. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *Jprmedcom*, 2(2), 20–34.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Prosidi SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi, 1998*, 199–208. [http://hdl.handle.net/11617/9276%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9276/Iva Nur Kiftiyah.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://hdl.handle.net/11617/9276%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9276/Iva%20Nur%20Kiftiyah.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lestari. (2012). *Psikologi Keluarga*.
- Maimun. (2019). *Psikologi Pengasuhan : Mengasuh Tumbuh Kembang Anak dengan Ilmu*. [http://repository.uinmataram.ac.id/527/4/Psikologi Pengasuhan %281%29\\_Compresed.pdf](http://repository.uinmataram.ac.id/527/4/Psikologi%20Pengasuhan%281%29_Compresed.pdf)
- Misbach, I. H. (2006). Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter an Identitas Bangsa. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–24.
- Nuredah. (2016). Peran Orangtua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak (Studi di SMPN 5 Yogyakarta). *Uin-Suka.Ac.Id*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/20880>
- Nurmalasari, & Wulandari, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Tingkat Prestasi. *Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8.
- Patricia Aguilera-Hermida, A. (2020). College students' use and acceptance of emergency online learning due to COVID-19. *International Journal of Educational Research Open*, 1(July), 100011. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100011>
- Pratama. (2020). Peran Orang Tua Dalam MengawasiI Penggunaan Gadget Pada Usia Dini. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002%0Ahttp://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049%0Ahttp://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391%0A>
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Ramadhan. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SEKOLAH DASAR. *Pedagogik*, 1(1), 9–20.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan anak usia dini*.
- Yanuasa, N. (2020). *PENGARUH GADGET Pada ANAK-ANAK* (Vol. 1, Issue 55).