

ANALISIS STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGATASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR

Imam Rizaldi^{1,*}, Fahmi Surya Adikara², Esti Susiloningsih²

¹Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

²Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: imrzal25@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di wilayah pemukiman asrama dan rusun mahasiswa Universitas Sriwijaya atau tepatnya di Kelurahan Timbangan Kecamatan Indralaya Utara Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan dengan jumlah narasumber lima orang tua. Hasil penelitian yang dilakukan adalah terdapat lima strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar yaitu membatasi waktu penggunaan gadget, menyediakan tempat khusus belajar, melakukan komunikasi terbuka, pengawasan aktif dan memberikan nasihat dan contoh positif.

Kata-kata Kunci: Dampak Penggunaan Gadget, Strategi Orang Tua, Konsentrasi Belajar

ANALYSIS OF PARENTS STRATEGIES IN OVERCOMING THE IMPACT OF GADGET USE ON PRIMARY SCHOOL CHILDREN'S LEARNING CONCENTRATION

Abstract: The aim of this research is to determine parents' strategies for overcoming the impact of gadget use on elementary school children's learning concentration. The research method used is a qualitative method with a descriptive approach, the data collection techniques used are observation, interviews and documentation. This research was conducted in the residential area of Sriwijaya University student dormitories and flats, or precisely in Timbangan Village, North Indralaya District, Ogan Ilir Regency, South Sumatra Province with five parents as resource persons. The results of the research carried out are that there are five strategies for parents to overcome the impact of gadget use on elementary school children's learning concentration, namely limiting the time they use gadgets, providing a special place to study, carrying out open communication, active supervision and providing advice and positive examples.

Keywords: Impact of Using Gadgets, Parental Strategies, Learning Concentration

PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi) dewasa ini banyak membawa pengaruh positif maupun negatif bagi penggunaannya.

Apabila generasi muda menyalah gunakan kecanggihan IPTEK tersebut maka akan merugikan dirinya sendiri bahkan juga merugikan orang lain. Melihat kenyataan di lapangan keadaan tersebut merupakan tantangan bagi generasi muda. Pada zaman

modern saat ini, teknologi informasi dan komunikasi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat serta semakin canggih. Ditunjukkan dengan hadirnya teknologi Gadget, seperti i-Pad, tablet, smartphone, komputer dan televisi, yang bermanfaat untuk memudahkan semua aktivitas (Kumar & Sherkhane, 2018).

Indonesia merupakan negara berkembang dengan populasi penduduk yang sangat tinggi dengan perekonomian yang mendukung sehingga kebutuhan dan daya beli terus meningkat termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu Gadget. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Mitsalia, 2016) bahwa dalam kelompok kasus maupun kelompok kontrol, sebanyak 38 orang semuanya dapat mengoperasikan Gadget atau smartphone.

Fakta hingga saat ini didapatkan hasil bahwa Gadget tidak hanya dipergunakan oleh orang dewasa saja apalagi orang tua yang sudah lanjut usia. melainkan dipergunakan di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun, dan di kalangan anak-anak yang berusia 7-11 tahun, serta lebih ironisnya lagi Gadget digunakan untuk kalangan anak-anak yang berusia 3-6 tahun yang seharusnya pada usia tersebut anak-anak belum pantas untuk menggunakan Gadget (Novitasari, 2019).

Selain itu, Gadget kerap dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak supaya tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas Gadget untuk anaknya yang masih tergolong usia dini. Hal ini seharusnya orangtua mengawasi saat anak mempergunakan Gadget sehingga terjalin interaksi antara anak maupun orangtua sehingga dapat mencegah dampak negatif dari penggunaan Gadget, seperti membuat anak menjadi malas untuk bergerak dan beraktivitas yang sesuai dengan usianya (Novitasari, 2019).

Masa sekolah dasar merupakan masa orientasi yang dialami setiap manusia untuk

berinteraksi terhadap lingkungan dan sekitarnya. Oleh karena itu, berbagai pengaruh yang masuk kepada siswa SD khususnya akan berdampak terhadap pikirannya di masa depan. Siswa SD kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan Gadget yang menjadikan mereka sebagai sasaran pasar. Dilihat dari kenyataannya sekarang, sudah menjadi hal yang biasa bahwa siswa SD sudah memiliki Gadget berupa smartphone atau handphone sebagai bahan mainan mereka. Melalui Gadget, siswa SD telah mengenal film, game online, dan lain-lain. Pengaruh penggunaan Gadget pada anak dapat dipengaruhi oleh kebijakan orang tua yang terlalu memanjakan anak dengan membelikan Gadget ketika anak belum menginjak usia yang seharusnya. Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti akan mengkaji bagaimana strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan Gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di wilayah pemukiman asrama dan rusun mahasiswa Universitas Sriwijaya atau tepatnya di Kelurahan Timbangan Kecamatan Indralaya Utara Kabupaten Ogan Ilir Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian dilakukan selama satu bulan sejak awal observasi sebagai persiapan penulisan proposal sampai penulisan laporan penelitian.

Pemukiman asrama dan rusun mahasiswa Universitas Sriwijaya terletak dibagian belakang universitas sriwijaya, dimana pada pemukiman rusun dan asrama mahasiswa ini dihuni oleh lima keluarga yang bertugas untuk menjaga asrama maupun rusun serta mereka juga mendirikan usaha berupa kantin untuk mahasiswa yang tinggal di rusun maupun asrama.

Dalam penelitian ini kami akan meneliti bagaimana strategi orang tua yang tinggal di pemukiman asrama dan rusun

mahasiswa Universitas Sriwijaya dalam menanggulangi dampak penggunaan *Gadget*. Adapun jumlah orang tua yang kami wawancarai yaitu sebanyak lima orang tua.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut (Arifin, 2011) Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif. Penelitian dilakukan ketika proses interaksi sedang berlangsung secara alami di tempat kejadian. Kegiatan peneliti dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi dan dokumentasi tentang Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *Gadget* terhadap konsentrasi belajar anak. Peneliti mendeskripsikan strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *Gadget* terhadap konsentrasi belajar anak

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif. Menurut (Arifin, 2011) penelitian deskriptif adalah penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan persoalan-persoalan suatu fenomena atau peristiwa yang terjadi saat ini tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Tujuan penelitian deskriptif untuk menjelaskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu. Dalam penelitian ini data yang diperoleh akan dipaparkan melalui suatu deskripsi, yaitu strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *Gadget* terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar akan dikaji melalui kalimat bukan angka.

Data penelitian merupakan suatu informasi atau keterangan yang dapat berupa fakta yang berkaitan dengan strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *Gadget* terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar. Data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi saat proses wawancara berlangsung. Adapun sumber data merupakan subjek dari mana

data dapat diperoleh. Sumber data merupakan faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data. Sumber data penelitian ini adalah orang tua yang ada di pemukiman asrama dan rusun mahasiswa universitas sriwijaya.

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama yaitu tahap perencanaan dengan mengamati kondisi tempat pengumpulan data dan pengajuan judul berdasarkan latar belakang yang diperoleh saat observasi awal. Tahap kedua yaitu tahap pengumpulan data dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap terakhir yaitu tahap analisis hasil dan membuat laporan hasil penelitian berdasarkan data-data yang telah diperoleh.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung. Observasi digunakan untuk mengetahui strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *Gadget* terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai segala sesuatu yang terjadi pada saat itu.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data melalui tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara (Bungin, 2010). Wawancara dalam penelitian ini menggunakan bahasa lisan secara tatap muka dengan orang tua. Sebelum melakukan wawancara peneliti harus menyusun pedoman wawancara. Dalam pedoman

tersebut ditulis pokok-pokok pertanyaan yang akan diajukan secara singkat dan jelas. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat disusun dengan baik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang berupa gambar, video, maupun tertulis yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

Model analisis interaktif menurut Miles dan Huberman yaitu dalam penelitian kualitatif memungkinkan dilakukan analisis data ketika peneliti berada di lapangan ataupun sesudah kembali dari lapangan baru di adakan analisis. Dalam penelitian ini analisis data telah dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Miles & Huberman, 1992) alur analisis mengikuti model analisis interaktif. Dalam penelitian proses analisis ini dilakukan melalui 4 tahap, berikut ini:

1. Pengumpulan Data

Data yang didapat dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dicatat pada catatan lapangan yang terdiri atas 2 bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Pengertian catatan deskriptif yaitu catatan alami, (merupakan catatan mengenai apa yang disaksikan, didengar, dilihat dan dialammi sendiri oleh peneliti tanpa adanya penafsiran dan pendapat dari peneliti terhadap fenomena yang dialaminya). Catatan reflektif adalah catatan yang isinya kesan, pendapat, komentar serta tafsiran peneliti mengenai apa penemuan yang dijumpai. Selain itu merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap selanjutnya.

2. Reduksi Data

Selanjutnya sesudah data terkumpul dibuat reduksi data, untuk menentukan data yang relevan dan mempunyai makna, memfokuskan data yang mengarah pada pemecahan masalah, penemuan, pemaknaan

atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Selanjutnya melakukan penyederhanaan serta menyusun secara sistematis dan menjabarkan hal-hal penting mengenai hasil penemuan dan maknanya. Dalam proses reduksi data, hanya temuan data atau temuan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian yang direduksi. Sedangkan untuk data yang tidak ada kaitannya dengan masalah penelitian dibuang. Atau dengan kata lain reduksi data dipakai untuk analisis yang mengarahkan, menggolongkan, menajamkan dan membuang yang tidak penting dan mengorganisasikan data. Dengan begitu maka akan mempermudah peneliti untuk menarik sebuah kesimpulan.

3. Penyajian Data

Penyajian data bisa berbentuk tulisan, gambar, tabel dan grafik. Tujuan penyajian data untuk menggabungkan informasi sehingga bisa memberikan gambaran terhadap keadaan yang terjadi. Dalam hal ini, supaya peneliti tidak mengalami kesulitan dalam penguasaan informasi secara baik dan menyeluruh dan juga bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian. Maka dari itulah peneliti harus membuat naratif, grafik atau matrik untuk mempermudah penguasaan data atau informasi tersebut. Dengan cara seperti itu maka peneliti bisa tetap menguasai data dan tidak tenggelam dalam kesimpulan informasi yang bisa membosankan. Hal seperti ini dilakukan karena data yang tersusun kurang baik dapat mempengaruhi peneliti dalam mengambil kesimpulan yang memihak dan dalam bertindak secara ceroboh, dan tidak mendasar. Mengenai display data harus disadari sebagai bagian di dalam analisis data.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama berlangsungnya penelitian, seperti halnya proses reduksi data, sesudah data telah terkumpul memadai maka akan dapat diperoleh kesimpulan sementara, dan sesudah data benar-benar lengkap maka dapat diperoleh kesimpulan akhir.

Mulai dari awal penelitian, peneliti selalu ingin berusaha menemukan makna data yang terkumpul. Oleh sebab itu perlu untuk menemukan tema, pola, persamaan, hubungan, hipotesis, hal-hal yang sering muncul dan lain-lain. Awalnya kesimpulan yang diperoleh bersifat kabur, tentatif dan diragukan namun dengan bertambahnya data baik itu dari hasil observasi maupun wawancara dan dari diperolehnya keseluruhan data hasil penelitian. Maka kesimpulan-kesimpulan tersebut harus diklarifikasikan dan diverifikasikan selama berlangsungnya penelitian. Selanjutnya data-data yang ada disatukan ke dalam unit-unit informasi yang menjadi rumusan kategori-kategori dengan berpegang pada prinsip holistik dan bisa ditafsirkan tanpa adanya informasi tambahan. Data tentang informasi yang dirasa sama disatukan dalam satu kategori, sehingga memberikan kemungkinan munculnya kategori baru dari kategori yang telah ada.

Dalam penelitian ini uji keabsahan data yang akan dilakukan peneliti, yaitu pertama, menggunakan bahan referensi. Yang dimaksud dengan bahan referensi disini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Sebagai contoh data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara dan foto-foto hasil observasi sebagai bahan referensi sehingga data yang didapat menjadi kredibel atau lebih dapat dipercaya. Kedua, yaitu melakukan diskusi dengan teman sejawat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi di pemukiman asrama dan rusun mahasiswa universitas sriwijaya. Dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar dilakukan dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, menyediakan tempat khusus belajar, melakukan komunikasi

terbuka, pengawasan aktif dan memberikan nasihat dan contoh positif. Berikut pemaparan dari strategi dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar.

Pembahasan

1. Membatasi Waktu Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber mengenai strategi dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar, salah satu strategi yang digunakan adalah dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*. Dimana orang tua akan memberikan waktu khusus untuk anak bisa menggunakan *gadget*, seperti ketika anak sudah mengerjakan semua tugas sekolahnya atau pada akhir pekan.

Dengan melakukan hal ini, diharapkan dapat menghindari penggunaan gadget terlalu lama yang mengakibatkan pengguna mengalami kecanduan, sehingga mereka tanpa disadari telah menatap layar berjam-jam (Nugroho et al., 2022). Anak-anak dapat belajar menggunakan teknologi dengan cara yang sehat. Mereka menemukan bahwa perangkat itu bukanlah sesuatu yang harus digunakan setiap saat; itu adalah alat yang harus digunakan dengan hati-hati dan dengan tanggung jawab. Dengan batasan waktu, anak-anak diminta untuk mencari aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti bermain di luar rumah, membaca buku, atau berbicara secara langsung dengan teman dan keluarga.

2. Menyediakan Tempat Khusus Belajar

Pengaturan lingkungan belajar yang baik membantu anak sekolah dasar tetap fokus dan berkonsentrasi saat belajar, mengingat kini waktu yang dihabiskan anak-anak dengan media elektronik setiap harinya lebih banyak. Waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi rata-rata 3 jam di hari sekolah dan 7.4 jam di hari libur, waktu bermain permainan elektronik 3.8 jam dan waktu yang dihabiskan untuk bermain internet rata-rata 2.1 jam (Novitasari, 2019).

Terlepas dari pengaruh perangkat elektronik. Lingkungan belajar yang baik mengurangi gangguan, meningkatkan produktivitas, dan mendukung proses belajar anak. Langkah pertama dari pendekatan ini adalah menciptakan area belajar yang terpisah dan tidak terganggu oleh perangkat. Orang tua dapat memutuskan area atau sudut tertentu di rumah yang secara khusus digunakan untuk belajar, seperti meja belajar di kamar tidur atau ruang keluarga. Pastikan area tersebut bebas dari perangkat elektronik seperti televisi, komputer, atau tablet yang dapat mengalihkan perhatian anak. Selain itu, pastikan area belajar tenang dan teratur. Karena anak-anak sekolah dasar lebih mudah terganggu oleh kebisingan atau kekacauan, sangat penting untuk membuat lingkungan yang tenang.

3. Melakukan Komunikasi Terbuka

Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak sangat penting untuk mengatasi pengaruh penggunaan perangkat terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar. Komunikasi baik antara orang tua dan anak akan mampu membangun kesadaran pada anak untuk mematuhi semua peraturan yang telah ditetapkan dan diatur orang tua. Sedangkan komunikasi yang buruk mengakibatkan kesalah pahaman pada anak, sehingga anak akan menjadi membangkang dan tidak mematuhi aturan orang tua (Dini, 2022).

Orang tua dalam situasi seperti ini harus memulai percakapan yang jujur dan terbuka dengan anak tentang bagaimana penggunaan perangkat dapat memengaruhi fokus dan kinerja belajar mereka. Orang tua juga dapat menggunakan kesempatan ini untuk berbagi pengetahuan tentang penggunaan perangkat yang sehat dan bertanggung jawab. Mereka dapat mengajarkan anak pentingnya tidur secara teratur, menjaga postur tubuh yang baik saat menggunakan perangkat, dan memilih konten yang sesuai dengan usia dan prinsip keluarga. Orang tua juga harus membangun hubungan

yang kuat dan saling percaya dengan anak mereka. Ini menciptakan dasar yang kokoh untuk komunikasi terbuka yang terus-menerus.

4. Pengawasan Aktif

Melalui pengawasan aktif ini orang tua dapat mengetahui hal-hal yang dilakukan anak ketika bermain *gadget*, Dimana orang tua bisa memeriksa Riwayat pencarian anak di google, youtube dan aplikasi-aplikasi yang ada di handphone. Melalui hal ini juga orang tua dapat dengan mudah melakukan pengontrolan terhadap berbagai konten yang boleh diakses dan yang tidak boleh diakses oleh anak. Menurut (Hidayatuladkia et al., 2019) Saat anak menggunakan perangkat elektronik, peran orang tua sangat penting. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak mengakses hal-hal yang bersifat negatif atau pornografi.

5. Memberikan Nasihat dan Contoh Positif

Melalui pemberian nasihat orang tua bisa dengan mudah mengingatkan anak secara lisan dan melalui contoh positif orang tua bisa mengingatkan anak dengan tindakan atau perilaku. Hal ini kemudian dapat dilakukan dengan pendekatan yang mengedepankan ketulusan, kasih sayang, kepedulian dan kelembutan kepada anak sehingga diharapkan nasihat dan contoh positif yang diberikan mampu ditangkap dengan baik oleh anak. Perlu juga diperhatikan waktu yang tepat untuk memberikan nasihat seperti ketika anak dalam kondisi yang tenang atau tidak sedang marah.

Menurut Warisyah dalam (Nurfadilah et al., 2019) menyebutkan bahwa Untuk memungkinkan anak-anak prasekolah menggunakan perangkat elektronik, orang tua harus memberikan contoh yang tepat. Salah satu teori John Locke mengatakan bahwa model yang baik sangat mempengaruhi perilaku anak-anak, yaitu bahwa anak-anak belajar dari lingkungan mereka. karena orang tua terbaik adalah mereka yang dapat memberikan contoh yang baik kepada anak mereka. Sebagai orang tua, kita harus berusaha

sebaik mungkin untuk menjadi contoh yang baik bagi anak-anak kita.

PENUTUP

Simpulan

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi) dewasa ini memiliki banyak efek positif dan negatif bagi penggunaannya. Jika generasi muda menyalah gunakan kecanggihan IPTEK tersebut, mereka akan merugikan diri mereka sendiri dan orang lain terutama dalam hal kefokusannya belajar. Oleh karena itu strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap konsentrasi belajar anak sekolah dasar sebagai berikut, membatasi waktu penggunaan gadget, menyediakan tempat khusus belajar, melakukan komunikasi terbuka, pengawasan aktif dan memberikan nasihat dan contoh positif.

Saran

Orang tua harus mengawasi anak-anak mereka saat mereka menggunakan perangkat. Hindari menggunakan perangkat elektronik terlalu banyak di depan anak-anak dan tunjukkan bahwa waktu bersama keluarga lebih penting daripada hanya terpaku pada layar perangkat elektronik. Dengan menjadi contoh yang baik, anak-anak akan lebih cenderung mengembangkan cara yang sehat untuk menggunakan perangkat elektronik dan mengatur waktu mereka dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Bungin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Mitigasi resiko gadget melalui pendampingan orang tua pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2483-2494.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2019). Peran orang tua

- dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363-372.
- Kumar, A. K., & Sherkhane, M. S. (2018). Assessment of gadgets addiction and its impact on health among undergraduates. *International Journal Of Community Medicine And Public Health*, 5(8), 3624. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20183109>
- Miles, & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif* (T. R. Rohidi (ed.)). Universitas Indonesia.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 3(2), 167-188.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F. (2019). Upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 90-98.
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi*, 13(2), 72-78.