



Hubungan peran orang tua dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan

The relationship between parental roles with the intensity of gadget use in early childhood in South Tapanuli Regency

Fitri Khairani^{1*}  , Evi Naria² , Ismil Khairi Lubis³ , Ecia Meilonna Koka⁴ ,
Anni Fadhillah Harahap⁵ , Intan Maulida Rangkuti⁶ , Melini Tatio Enjelika
Marpaung⁷ , Halomoan Daulay⁸ 

^{1,2,3,4,5,6,7} Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

⁸ Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia



Penulis Korespondensi: fitri.khairani1991@usu.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Januari 18th 2024

Revised February 28th 2024

Accepted March 29th 2024

Available online

<https://talenta.usu.ac.id/trophico>

E-ISSN: [2797-751X](https://doi.org/10.32734/trophico.v4i1.15485)

P-ISSN: [2774-7662](https://doi.org/10.32734/trophico.v4i1.15485)

How to cite:

Khairani, F., Naria, E., Lubis, I. K., Koka, E. M., Harahap, A. F., Rangkuti, I. M., Marpaung, M. T. E., & Daulay, H. (2024). Hubungan Peran Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan. *Tropical Public Health Journal*, 4(1), 52-58.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

<https://doi.org/10.32734/trophico.v4i1.15485>

ABSTRACT

Nowadays use gadget not only by adults but also used by toddler. The role of parents is needed to monitor and supervise their children when using gadget. This study aims to determine the relationship between the role of parents and the intensity of use gadget in early childhood. This research uses an approach cross sectional. The independent variable in this research is the role of parents, while the dependent variable is intensity of use gadget. The population of this study is parents who have young children with a total of 80 respondents. The sampling technique uses Purposive Sampling Method, accompanied by inclusion and exclusion criteria. Research instrument on parental role and intensity of use gadget using a checklist sheet that has been tested for validity and reliability. Analysis of this research data used Chi-square test. The research results obtained $p=0,043 < \alpha (0,05)$ which means that H_0 is unaccepted or there is relationship between the role of parents and the intensity of use gadgets in early childhood PAUD/TK in South Tapanuli Regency. It is assumed by researchers that this is because there are rules regarding the duration of play gadget when provided with facilities gadget which is accompanied by sanctions if they violate the rules, create a special account for the child in which it has been filtered, or parents have limited the use of internet data on gadget.

Keywords: Gadget, Parental Role, Intensity, Early Childhood

1. Pendahuluan

Sebagian besar kegiatan manusia saat ini tidak dapat terlepas dari digitalisasi. Salah satu pengaruh digitalisasi yang sangat dirasakan yaitu perkembangan teknologi dan tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini teknologi telah mengalami perkembangan yang kian pesat (Tamimi, 2024). Teknologi diciptakan untuk dapat mempermudah segala aktivitas manusia dalam pelayanan publik maupun hasil produksi, serta dapat mempermudah aktivitas rumah tangga. Bentuk teknologi yang saat ini sangat diminati dan secara praktis digunakan banyak orang mulai dari kalangan dewasa, remaja, hingga anak usia dini yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan suatu kebutuhan dasar setiap manusia di seluruh dunia. Sebab, *gadget* telah memberikan layanan fitur terbaru dalam mengakses sebuah informasi maupun mempermudah aktivitas manusia secara daring (Al, 2023).

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dipengaruhi oleh orang sekitarnya seperti orang tua, saudara, maupun teman. Ardiansyah (2023) menjelaskan bahwa orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai. Menurut hasil penelitian dari Sahriana (Yuyuk, dkk, 2023) menyebutkan bahwa ditemukan sebagian besar anak dapat mengakses akun *YouTube* untuk melihat video walaupun mereka belum bisa membaca, namun anak dapat mengetahui simbol dari fitur *gadget* tersebut. Selain menonton video, anak menggunakan *gadget* sebagai sarana untuk bermain game, berselancar di sosial media, maupun untuk kebutuhan belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian, anak-anak berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun hanya 2 jam per hari. Akan tetapi, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih dari jumlah yang disarankan (Dini, 2022). Sementara menurut Kemeskes RI (2018) Bayi 0-6 bulan sebaiknya tidak diperkenalkan *gadget/smarphone*. Bayi usia antara 1-2 tahun boleh diperkenalkan namun tidak boleh lebih dari 1 jam per hari. Anak sampai dengan usia 6 tahun boleh menggunakan *gadget* namun harus selalu diawasi orang tua dengan durasi maksimal 1 jam per hari, sementara anak usia >6 tahun boleh menggunakan hanya untuk program-program yang aman untuk usianya, serta penggunaan *gadget* tidak lebih dari 3 jam per hari. Penelitian yang telah dilakukan oleh Hudi (2022) menjelaskan jika anak usia 2 hingga 4 tahun menggunakan *gadget* selama waktu 1 jam 58 menit perhari dan untuk anak usia 5 hingga 8 tahun dapat menghabiskan waktu selama 2 jam 21 menit perhari untuk menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak pra sekolah tidak boleh lebih dari 3 kali perharinya. Pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget* dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian). Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas rendah jika penggunaan *gadget* maksimal 3 kali pemakaian perhari.

Menurut data dari Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat penetrasi *internet* di Indonesia telah mencapai 78,19% pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Hal ini sangat penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaan *gadget* pada anak dengan pengasuhan di era modern saat ini dan perilaku pada partisipasi penggunaan *gadget*. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone* (HP) atau gawai, juga mengakses *internet* pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *handphone* atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses *internet* mencapai 24,96%. Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan HP pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara usia 5-6 tahun 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses *internet*. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%.

Menurut data survei awal yang dilakukan di salah satu PAUD di Kabupaten Tapanuli Selatan, dari 10 orang tua siswa menyatakan bahwa anaknya telah diperkenalkan *gadget* sebelum memasuki usia PAUD, 7 di antaranya mengaku anak sering tantrum jika tidak diberikan *gadget*, bahkan 4 di antaranya sudah menyediakan *gadget* khusus untuk anak dengan berbagai alasan.

Untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak usia dini, maka diperlukan peran orang tua untuk melakukan pemantauan kepada anak. Karena orang terdekat dan pelindung bagi anak adalah orang tua. Orang tua sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan, pengawasan dalam menggunakan *gadget* bagi anak supaya anak dapat bijak dalam menggunakan *gadget* tersebut (Irfan, 2022). Dengan dampingan dan arahan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terkontrol dalam menggunakan *gadget*. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis lebih dalam mengenai "Hubungan Peran Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan".

2. Metode

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah Survei Analitik dengan Desain *Cross Sectional* untuk melihat hubungan peran orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini dilakukan di tiga kecamatan yang memiliki sinyal terbaik di Tapanuli Selatan, yakni Kecamatan Batang Toru, Batang Angkola dan Angkola Muara Tais. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus-Desember 2023.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini yang bersekolah di PAUD/TK yang tersebar di Kabupaten Tapanuli Selatan. Sampel dari penelitian ini sebanyak 80 responden. Pengambilan sampel dengan menggunakan *metode purposive sampling* dari anak usia dini 3-6 tahun dengan kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu responden yang berdomisili di Kabupaten Tapanuli Selatan dan memiliki

anak usia 3-6 tahun yang bersekolah pada PAUD/TK terpilih sebagai lokus, bersedia menghadiri undangan yang disampaikan oleh pembina PAUD/TK, memiliki *gadget*, memiliki sinyal *internet* yang baik, dan bersedia mengikuti penelitian dengan mengisi kuesioner *google form*.

Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan jumlah 30 butir pertanyaan. Jenis data yang digunakan yaitu data primer yang diperoleh langsung dari jawaban orang tua yang terkumpul dalam file spreadsheet, dan dalam proses pengumpulan data dari orang tua dengan dipantau langsung oleh peneliti dan enumerator untuk mendapatkan jawaban yang terhindar dari bias, sedangkan data sekunder diperoleh dari data sekolah PAUD/TK serta portal data.

3. Hasil

3.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian

Kabupaten Tapanuli Selatan terletak pada garis 0° 58'35" – 2° 07'33" LU dan 98° 42'50" – 99° 34'16" BT dengan batas-batas wilayah :

- Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Tapanuli Tengah dan Kabupaten Tapanuli Utara.
- Sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Padang Lawas dan Kabupaten Padang Lawas Utara.
- Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Mandailing Natal.
- Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Mandailing Natal.

3.2 Karakteristik Subjek Penelitian

Berdasarkan tabel karakteristik orang tua berikut, Mayoritas pendidikan orang tua adalah SLTA sebanyak 43 orang (53,8%), mayoritas orang tua tidak bekerja sebanyak 50 orang (62,5%) dan mayoritas orang tua dalam rentang usia 28-35 sebanyak 48 orang (60%).

Tabel 1. Karakteristik Orang Tua

Karakteristik Orang Tua	n=80	%
Pendidikan		
SD	6	7,5
SLTP	17	21,3
SLTA	43	53,8
Perguruan Tinggi	14	17,5
Status Bekerja		
Bekerja	30	37,5
Tidak Bekerja	50	62,5
Usia Orang Tua		
21-27 Tahun	15	18,8
28-35 Tahun	48	60,0
< 35 Tahun	17	21,3

Berdasarkan tabel karakteristik anak di bawah ini, mayoritas anak berusia 6 tahun sebanyak 39 orang (48,8%), mayoritas anak dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 44 orang (55%), dan dominan anak memiliki jumlah saudara dalam rentang 1-2 orang sebanyak 51 orang (63,8%).

Tabel 2. Karakteristik Anak

Karakteristik Anak	n=80	%
Usia (Tahun)		
3	2	2,6
4	1	1,3
5	38	47,5
6	39	48,8
Jenis Kelamin		
Perempuan	44	55,0
Laki-laki	36	45,0
Jumlah Bersaudara		
≤ 1	18	22,6
1-2	51	63,8
>3	11	13,6

3.3 Intensitas Pemantauan Penggunaan Gadget oleh Orang Tua

Berdasarkan tabel 3 di berikut, mayoritas orang tua mengaku sering memantau anak menggunakan gadget sebanyak 33 orang (41,3%).

Tabel 3. Intensitas Pemantauan Penggunaan Gadget oleh Orang Tua

Memantau Anak Menggunakan Gadget	n	%
Sangat Sering	14	17,5
Sering	33	41,3
Kadang-kadang	24	30,0
Tidak Pernah	9	11,3
Total	80	100

3.4 Durasi Penggunaan Gadget per Hari

Berdasarkan tabel 4 di bawah ini, mayoritas durasi penggunaan gadget oleh anak per hari yaitu >3 jam sebanyak 40 orang (50,0%)

Tabel 4. Durasi Penggunaan Gadget per Hari

Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak/hari	n	%
<30 menit	21	26,3
30-60 menit	5	6,3
1-3 jam	14	17,5
>3 jam	40	40,0
Total	80	100

3.5 Identifikasi Hubungan Peran Orang Tua Terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan

Berdasarkan tabel 5 di bawah menunjukkan bahwa dari 80 responden, terdapat 26 anak (32,5%) yang dipantau orang tua dengan baik saat menggunakan gadget dengan intensitas penggunaan gadget yang baik dan terdapat 22 anak (27,5%) yang kurang dipantau orang tua saat menggunakan gadget namun intensitas penggunaan gadget tinggi. Dari hasil analisis menggunakan uji Chi-square dengan kondisi kemaknaan P -value $0,043 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat hubungan yang signifikan antara peran orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini di kabupaten Tapanuli Selatan.

Tabel 5. Hubungan Peran Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan

Peran Orang Tua	Intensitas Penggunaan				p -value
	Baik		Tinggi		
Baik	26	32,5 %	21	26,2 %	0,043
Kurang	11	13,8 %	22	27,5 %	
Jumlah	37	46,3 %	43	53,7 %	

4. Pembahasan

4.1 Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan

Dari hasil penelitian didapatkan peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini dengan kategori baik sebanyak 47 responden (58,7%) dan peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini dengan kategori kurang sebanyak 33 responden (41,3%).

Menurut penelitian Irfan, dkk (2023) yang menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan saat anak menggunakan gadget. Jika orang tua memberikan penguasaan penuh terhadap gadget untuk anak tanpa adanya batasan dan juga pengawasan tentu akan berdampak bagi anak dan juga dapat menjadi bumerang bagi orang tua ketika anak mereka lebih

banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dibandingkan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan keluarga maupun orang lain.

Hertinjung (2021) membuat strategi pengawasan yang bisa dilakukan oleh orang tua ketika anak menggunakan *gadget* yaitu (1) *active mediation of child's media during use*. Pada strategi ini orang tua didorong untuk aktif dalam mengawasi anak dengan cara berdialog dengan anak dan *sharing* aktivitas anak selama penggunaan *gadget* (2) *active mediation of child's media during safety*. Strategi ini dapat dilakukan dengan cara membantu anak ketika anak menemukan kesulitan ketika menggunakan *gadget* dan merekomendasikan konten-konten yang cocok untuk anak (3) *restrictive mediation*. Strategi ini orang tua melakukan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak (4) *technical mediation of child's media during use*. Strategi ini memosisikan orang tua sebagai penyaring dan membatasi konten-konten yang layak untuk anak agar anak tidak mengakses konten yang tidak layak (5) *monitoring*. Strategi ini orang tua harus mengecek situs apa saja yang dilihat oleh anak selama penggunaan *gadget*.

Mita (2023) mengungkapkan bahwa ada beberapa Langkah yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi anak atau melakukan pengasuhan ketika anak sedang menggunakan *gadget* di antaranya : (1) menjaga komunikasi yang baik dengan anak, (2) terus belajar sehingga punya bekal ketika mendampingi anak ketika anak sedang mengakses *internet*, (3) menggunakan aplikasi *parental control* agar orang tua bisa mengawasi aktivitas anak dalam menggunakan *internet*, (4) bisa mengatur waktu penggunaan *gadget* di setiap harinya, (5) membuat aturan terkait penggunaan *internet* dengan anak dan membuat sanksi yang disepakati juga oleh anak untuk dilakukan ketika anak melakukan kesalahan dalam menggunakan *gadget*.

4.2 Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan

Dari hasil analisis univariat didapatkan 40 anak (50%) menggunakan *gadget* selama >3 jam. Penggunaan *gadget* dalam waktu yang lama akan memiliki dampak buruk bagi kesehatan mental dan fisik anak, khususnya kesehatan mata. Asosiasi dokter Amerika dan Kanada merekomendasikan kepada orang tua untuk tegas dan konsisten agar tidak memberikan *gadget* kepada anak usia 0-2 tahun, sementara anak usia 3-5 tahun dibatasi penggunaan *gadget* hanya 1 jam sehari dan 2 jam untuk anak-anak berusia 6 sampai 18 tahun (Oktafia, 2022). Penggunaan *gadget* pada anak-anak di bawah 1 jam masih dalam batas wajar selama dalam pengawasan orang tua. Anak yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam setiap hari bisa mempengaruhi kondisi kejiwaan anak (Tasya, 2022), juga dapat mempengaruhi kesehatan fisik.

4.3 Hubungan Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan

Dari hasil analisis menggunakan Uji Chi-Square dengan kondisi kemaknaan $P\text{-value } 0,043 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat hubungan antara peran orang tua terhadap intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa kondisi adanya hubungan antara peran orang tua dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan adalah karena orang tua yang telah menetapkan aturan tegas saat anak diberi fasilitas *gadget* disertai dengan sanksi yang telah disepakati anak ketika anak melanggar aturan, membuatkan akun khusus anak yang di dalamnya sudah terfilter, ataupun orang tua telah membatasi penggunaan data *internet* pada *gadget*.

Peranan orang tua sangat penting dalam memberikan arahan atau batasan pada setiap pemakaian *gadget* terutama anak usia dini. Anak usia dini harus diawasi dan didampingi agar anak tidak mengakses situs-situs tertentu yang membahayakan perkembangan anak. Orang tua bisa menggunakan *system setting* pada aplikasi yang dapat diakses oleh anak usia dini.

Hasil penelitian Neno (2022) menjelaskan bahwa pengenalan *gadget* pada anak sejak usia dini dapat memberikan dampak dan pengaruh, baik positif maupun negatif pada fisik maupun mental anak. Banyak dampak positif yang diperoleh anak ketika menggunakan *gadget* dengan baik, antara lain (1) membantu dalam meningkatkan dan mengasah kreativitas serta kecerdasan anak. (2) meningkatnya perkembangan literasi, sains, problem solving dan self efficacy anak usia 2-5 tahun. (3) melatih daya imajinasi atau daya pikir khususnya pada anak usia 4-6 tahun. (4) meningkatkan aktivitas motorik pada anak dengan memainkan berbagai permainan kreatif dan menantang yang diciptakan oleh kemajuan teknologi. Dan (5) mempermudah komunikasi.

Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* adalah menghambat perkembangan motorik halus, Menurunnya kemampuan kognitif anak, seperti berkurangnya fokus, konsentrasi anak menjadi lebih pendek, dan berdampak pada penurunan prestasi belajar anak, terganggunya fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*) yaitu

bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya, mengakses konten-konten yang menayangkan kekerasan, kriminal, horor atau film-film yang bersifat maya bukan nyata, risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak usia prasekolah, mengganggu kesehatan terutama kesehatan mata, mengubah postur tubuh, dan kurang bersosialisasi dengan teman-temannya maupun sekitar lingkungan mereka (Hidayatuladkia, 2021).

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hubungan Peran Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini di Kabupaten Tapanuli Selatan” maka dapat disimpulkan

1. Peran orang tua dalam memantau anak usia dini dalam penggunaan *gadget* di Kabupaten Tapanuli Selatan berada pada kategori baik yaitu terdapat 58,7% orang tua yang memantau anak saat menggunakan *gadget*.
2. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan dominan pada kategori tinggi yaitu terdapat 43 anak (53,7%) yang menggunakan *gadget* di atas intensitas yang masih diperbolehkan.
3. Hasil analisis hubungan antara peran orang tua dengan intensitas penggunaan *gadget* pada anak di 3 Kecamatan yang berada di Kabupaten Tapanuli Selatan didapatkan nilai ρ -value = 0,043 < 0,05 sehingga H_0 ditolak. Terdapat hubungan yang signifikan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia dini PAUD/TK pada 3 Kecamatan yang berada di Kabupaten Tapanuli Selatan.

Daftar Pustaka

- Al, M. D. B. (2023). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*. Hal. 274 – 301. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v1i3.272>
- Ardiansyah, A., Roslita, R., Hamid, A., Utami, A., & Wisanti, E. (2023). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Masalah Perkembangan Perilaku Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5 (1), 193-202. <https://www.jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/1406/1122>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Tapanuli Selatan 2023
- Dini, J. P. A. U. (2022). Mitigasi Risiko Gadget melalui Pendampingan Orang Tua pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2483-2494. <https://scholar.archive.org/work/cnz7iva6y5ax7iqog3py55xgpa/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/2168/pdf>
- Hertjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24 (2), 187—195. <https://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/download/11291/6557>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunuddin, M., Ardianti S. D., (2021) Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 5, No. 3, Tahun 2021, pp. 363-372. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Hudi, I., Noviola, D. S., & Matang, M. (2022). Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14837-14844. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4762/4035>
- Irfan, I., Rahmasandi, R., Azhar, A., & Azmin, N. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 1-7. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/download/1106/641>
- Isdiyantoro, M.J. (2023). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini saat Penggunaan Gadget di Ra Masyithoh XV Pangenjurutengah. *Jurnal Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan*, 6(1), 58-68. https://ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/Al_Athfal/article/download/392/224
- Kemenkes RI. (2018). Bijak Gunakan Smartphone Agar Tidak Ketergantungan.
- Mita, M. L., & Widjayatri, R. D. (2023). Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-13. <https://www.ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/piaud/article/download/2523/1261>
- Neno, A. J. (2022). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget pada Anak Usia 4-6 Tahun. <https://osf.io/3fkuz/download>
- 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.

<https://pdfs.semanticscholar.org/d6fb/03b84c11ed1c153a6fa811fa8918b936a8ef.pdf>

- Oktafia, D. P., Triana, N. Y., & Suryani, R. L. (2022). Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31-47. <https://akperyarsismd.e-journal.id/BNJ/article/download/48/38>
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60-66. <https://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922>.
- Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2023
- Tasya, A., Alini, A., & Erlinawati, E. (2022). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(1), 69-78. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/10346>
- Zamrodah, Y. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. *Universitas Negeri Surabaya*, 1(2), 1-37. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/48792>
- Wulandari, H., Asiah, D. H. S., & Santoso, M. B. (2021). Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Usia Prasekolah Dalam Menggunakan Gawai. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(1), 46-55. <https://jurnal.unpad.ac.id/jppm/article/view/33437>
- Tamimi, F. (2024). Teknologi sebagai Kegiatan Manusia dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat. *Saturnus: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol. 2, No. 3 Juli 2024, Hal. 66-74. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- Yuyuk, Waridah, Kartini. (2023). Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Masa Keemasan)*, 3 (1), Januari 2023. Hal. 16-2. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/MKJPAUD/article/download/1027/575>