



KURANGNYA PENGAWASAN ORANG TUA SEBAGAI WARGA NAGARA YANG BAIK DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

¹ Amikha Eriska Putri, ² Chindy Aulia Putri, ³ Diah Ayu Pratiwi, ⁴ Eka Aprillia Rahmi
⁵ Jihan Rahmayanti, ⁶ Nurhaliza Hersa Oktavia, ⁷ Ilham Hudi
^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Muhammadiyah Riau
230205026@student.umri.ac.id

Abstract

In today's age of globalization, it's very easy for us to find information or communicate with each other using gadgets. Because we have gadgets, we're easier to interact even at a distance, both with relatives and friends. Almost everybody's got it from both children and adults. However, the current gadget has a bad impact, especially on children. The negative impact of the use of gadgets is that children tend to be individualistic, difficult to socialize and when addiction will be very difficult to control that in the end the child's brain is difficult to develop because of too often playing games. Therefore, the role of parents is crucial in providing and supervising the use of gadgets in children. This study aims to understand and understand the impact of the gadget use on children; to understand the factors that support and hinder parents in dealing with child behaviour in using gadgets; and to know and understand parents' role towards their children in gadget use. The data contained in this study is obtained in three ways, namely observation, interview, and documentation. The data analysis method used is qualitative descriptive research method, that is, the process of systematically searching for and organizing data from interviews, field records, and other materials so that it is easy to understand and of course can be informed to others.

Abstrak

Di era globalisasi saat ini, tentunya sangat mudah bagi kita untuk mencari informasi atau berkomunikasi satu sama lain menggunakan gadget. Karena kita memiliki gadget, kita lebih mudah untuk berinteraksi meski dalam jarak jauh, baik dengan saudara maupun teman. Hampir semua kalangan memilikinya baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Namun, gadget saat ini berdampak buruk, terutama bagi anak-anak. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung individualistik, sulit bergaul dan ketika kecanduan akan sangat sulit dikendalikan yang pada akhirnya otak anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan mengawasi penggunaan gadget pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak; memahami faktor-faktor yang mendukung dan menghambat orang tua dalam mengatasi perilaku anak dalam menggunakan gadget; dan Mengetahui dan memahami peran orang tua terhadap anaknya dalam penggunaan gadget. Data yang terdapat dalam penelitian ini diperoleh dengan tiga cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya sehingga mudah dipahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Article History

Received: 12 July 2024
Reviewed: 20 July 2024
Published: 22 July 2024

Key Words

Gadgets, Minors

Sejarah Artikel

Received: 12 Juli 2024
Reviewed: 20 Juli 2024
Published: 22 Juli 2024

Kata Kunci

Gadget, Anak dibawah umur



PENDAHULUAN

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2018 Indonesia merupakan negara pemakai gawai terbesar ke-4 di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat. Gawai dapat digunakan oleh siapa saja baik, salah satunya anak usia prasekolah yang sudah mulai diperkenalkan dengan gawai sebagai media pembelajaran maupun aktifitas sehari-hari. Pengenalan gawai memiliki ragam manfaat bagi anak usia dini, dikarenakan sejak awal seorang anak sudah familiar dengan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kosakata. Hal ini diperkuat dengan temuan riset Joan Ganz Center di Amerika Serikat (Wulandari, 2016), bahwa anak pada usia lima tahun sebagai pengguna aplikasi edukasi i-pad mengalami peningkatan kosakata sekitar 27%, sedangkan pada anak usia tiga tahun mengalami peningkatan kosakata sekitar 17%. Dampak positif lain dari penggunaan gawai bagi anak usia dini adalah dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran anak (Pangastuti 2017). Akan tetapi, pemakaian gawai pada usia dini secara terus-menerus dapat memberikan dampak negatif terhadap pola perilaku keseharian anak dan memicu terjadinya ketergantungan (Chusna, 2017). Masalah yang sering terjadi pada anak prasekolah yaitu penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak sesuai peruntukan. Paparan layar gawai yang berlebihan dapat menginduksi pelepasan hormon dopamin, sehingga menyebabkan ketergantungan atau kecanduan (Asif 2017). Seperti halnya hasil studi yang dilakukan oleh Trinika (2015), menunjukkan sebanyak 166 anak dari 170 orang yang berusia 3-6 tahun, merupakan pengguna gawai, rata-rata mereka bermain gawai hampir setiap hari dengan durasi sekitar 5 menit sampai dengan 5 jam per hari. Masa anak-anak merupakan pijakan awal tahap perkembangan manusia, atau diistilahkan dengan pondasi awal tumbuh kembang manusia. Dalam pandangan life span, perkembangan anak pada setiap tahapannya akan menjadi dasar bagi tahapan perkembangan selanjutnya (Indrijati dkk, 2016). Masa prasekolah merupakan anak-anak yang berada pada rentang usia 3-6 tahun (Santrock, 2007). Usia prasekolah termasuk dalam generasi Alpha, yaitu anak yang lahir dari tahun 2010 ke atas, terdapat beberapa karakteristik generasi Alpha yang salah satunya adalah sulit untuk dilepaskan dari gawai dan kurang bersosialisasi (McCrindle, 2014).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan seseorang dalam hubungan sosial. Hal ini dapat diartikan pula sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, serta membaur menjadi satu kesatuan dan saling bekerja sama (Depkes RI, 2007) dikutip dari (Gunawan, 2017). Anak-anak jaman sekarang terlahir di era teknologi digital, seperti computer atau gadget, smartphone dan tablet sudah menjadi kawan sehari-hari. Pengawasan orang tua adalah bagian terpenting dalam mendidik setiap anak. Hal itu disebabkan karena anak pada usia sekolah memiliki ingatan yang sangat kuat, ketika orang tua mengajarkan hal positif, perilaku sopan, secara otomatis hal itu akan terekam di memorinya untuk selalu di ulang kembali (Syilve, 2020). Meningkatnya jumlah penggunaan gadget akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Dampak tersebut akan semakin bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya tidak segera diatasi. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi



dengan lingkungan sekitarnya, hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, malas bersosialisasi, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi (Mukarrohmah, 2019). Upaya yang bisa dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak dengan cara membatasi penggunaan gadget pada anak, menemani anak saat bermain gadget, mengontrol konten yang dilihat anak, belajar, mengajak anak melakukan hal-hal yang menyenangkan seperti bermain bersama, mengajak jalan-jalan disekitar rumah dan bersosialisasi dengan lingkungan. Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Kreativitas anak akan berkembang jika orangtua selalu bersikap demokratis, yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya. Dalam hal ini perawat khususnya keperawatan anak dan komunitas diharapkan dalam penerapan asuhan keperawatan anak dapat memberikan penyuluhan ataupun sosialisasi kepada masyarakat tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan social anak usia sekolah (Mukarrohmah, 2019).

Gadget adalah teknologi canggih yang dirancang dengan begitu mudah untuk digunakan oleh para penggunanya. Gadget ini dibuat mudah untuk dipelajari oleh anak usia Sekolah Dasar mereka bisa sangat cepat mempelajari perangkat teknologi yang seharusnya hanya dipakai oleh kalangan dewasa misalnya telepon genggam maupun laptop yang dapat dihubungkan dengan jaringan internet sehingga hal ini dapat memberikan kemudahan akses ke berbagai macam situs maupun aplikasi. Dikalangan anak usia Sekolah Dasar (SD) pun dengan begitu cepat mempelajarinya sehingga hal ini menimbulkan adanya suatu efek dari adanya teknologi ini baik positif maupun negatif terutama terdapat beberapa hal yang memuat aktifitas bersosialisasi mereka berpengaruh. Dalam hal ini sudah seharusnya ketika anak-anak menggunakan gadget perlu diperhatikan serta mendapat pengawasan dan pendampingan khusus dari orang tua. Efek dari gadget yang tidak tepat pada anak-anak sekolah dasar ini sering kali terjadi, contohnya seperti anak akan mulai kecanduan bermain games, mengakses internet, dan juga mereka dapat mengakses situs pornografi sehingga hal ini belum mengerti Orang tua memberikan alat canggih berupa gadget dengan tipe yang diinginkan oleh anak mereka. Pada dasarnya tujuan dari orang tua mereka ini berhasil karena gadget digunakan agar bisa berkomunikasi dan untuk mengalihkan perhatian anak tetapi semakin lama anak akan merasa bosan dan mulai mencari fitur atau permainan yang lebih menarik. Ironisnya karena hal inilah anak akan menjadi individualis dan mulai tidak memperdulikan keadaan sekitarnya hal ini bentuk dari anak lebih senang bermain dengan gadgetnya dan tidak memperdulikan dunia bermain mereka. Gadget memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap kemampuan anak untuk dapat bersosialisasi (Amelia dan Hanggara, 2013). Bagi para siswa khususnya anak SD adanya gadget yang bisa memberikan fasilitas internet tentunya memberikan kemudahan tersendiri untuk menggunakan teknologi baik berupa laptop, handphone atau elektronik lainnya. Tetapi kenyataannya masih sedikit siswa yang memanfaatkannya. Mereka memanfaatkan gadget untuk hal yang pada dasarnya belum diperlukan pada usia mereka.



METODE

Metode dalam menuliskan artikel ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Penggunaan metode kualitatif dipilih peneliti untuk mendapatkan data yang lebih mendalam, lengkap dan bermakna tentang penelitian yang ingin diuji. Peneliti-peneliti kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam akan perilaku manusia dan motif-motif yang ada di belakang perilaku tersebut. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif lebih sesuai karena penelitian ini tidak memungkinkan untuk diukur secara tepat dengan hanya menggunakan angka saja. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui, memahami, dan melihat pola mediasi orang tua terhadap penggunaan media anak. Dengan pendekatan kualitatif, peneliti dapat memahami bagaimana orang tua menerapkan mediasi kepada anaknya serta motif yang mendasarinya.

PEMBAHASAN

Beberapa masalah yang muncul dari penggunaan gawai antara lain, cyberbullying, sexting, pencurian identitas, dan juga risiko dari penggunaan gawai yang berlebihan. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat memberikan pengaruh negatif pada perilaku, kemampuan, dan perkembangan anak. Berikut merupakan dampak negatif dari gawai yang relevan dengan anak usia prasekolah menurut Febrino (2017), antara lain:

- 1) Menghambat perkembangan motorik halus. Penggunaan gawai yang cukup dengan sentuhan dapat membuat kemampuan motorik halus anak kurang optimal;
- 2) Menurunnya kemampuan kognitif anak, seperti berkurangnya fokus, konsentrasi anak menjadi lebih pendek, dan berdampak pada penurunan prestasi belajar anak;
- 3) Penurunan kemampuan bersosialisasi. Anak terlalu asyik dengan gawainya sehingga anak menjadi kurang peduli dengan sekitarnya;
- 4) Perilaku emosi yang tidak terkendali. Anak yang telah kecanduan gawai akan marah, menangis, atau berteriak-teriak (tantrum) ketika gawainya diambil. Mereka tidak tahan jika berlama-lama tanpa gawainya.

Dampak Positif Penggunaan Gadget

Gadget memberikan dampak positif bagi anak apalagi dalam pembelajaran secara daring / online / jarak jauh akibat pandemi covid-19 ini yang mewajibkan anak agar belajar di rumah karena diberlakukannya lockdown atau physical distancing (Harsela & Qalbi, 2020; Suhana, 2018). Dampak positif dari penggunaan gadget yang terjadi pada anak-anak sebagai berikut. 1) menambah pengetahuan. Dengan menggunakan gadget anak dapat mencari informasi melalui internet, seperti menonton video pembelajaran di youtube dan mencari materi di google sehingga anak mampu menyelesaikan tugas dari sekolah (Husaini, 2019; Purwanto et al., 2020), 2) memperluas jaringan persahabatan. Dengan menggunakan gadget bisa anak dapat memperluas jaringan persahabatan melalui bermain game bersama, 3) mempermudah komunikasi. Gadget dapat memudahkan orang tua, keluarga, anak untuk berkomunikasi dan sangat berperan penting dalam pembelajaran di masa pandemic. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Alia & Irwansyah, 2018) yakni beberapa hal yang menjadi dampak positif dalam penggunaan gadget bagi anak adalah dapat menambah wawasan, anak dapat membangun relasi atau memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu. Dalam hal pengetahuan anak dapat dengan mudah mengakses atau



mencari situs tentang pengetahuan dengan mengoperasikan aplikasi yang ada dalam gadget contohnya aplikasi google atau youtube. Gadget juga dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain maupun keluarga yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, ataupun WhatsApp (Chusna, 2017a). Untuk itu, penggunaan gadget akan memberikan dampak bagi penggunaannya.

Dampak Negatif Gadget pada Anak

Walaupun gadget mempunyai dampak positif yang besar khususnya dalam bidang pendidikan dan komunikasi, namun penggunaan gadget yang berlebihan bagi anak juga menimbulkan beberapa dampak negatif (Subarkah, 2019; Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu umur 6 – 12 tahun, perkembangan anak akan sangat cepat, baik perkembangan secara fisik maupun perkembangan secara psikologis. Pada umur ini anak juga memiliki rasa penasaran yang tinggi. Gadget sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Gadget membawa dampak negative dan positif terhadap anak. Berdasarkan pendapat orang tua di Desa Soco Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang dialami oleh anak yakni 1) anak mengabaikan perintah orang tua, 2) menyebabkan kecanduan, serta 3) konsentrasi belajar anak yang menurun. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa dampak negatif penggunaan gadget yakni anak cenderung memiliki ketergantungan pada gadget dan juga penurunan konsentrasi saat belajar (Harsela & Qalbi, 2020; Saputri & Pambudi, 2018).

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah atau mengatasi dampak negatif penggunaan gadget adalah orang tua. Pendampingan dialogis dari orang tua sangat dibutuhkan dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget (Ariston & Frahasini, 2018; Yanizon, Rofiqah, & Ramdani., 2019). Orang tua menjadi pendamping dan pengawas nomor satu yang tidak dapat digantikan perannya dalam mendidik anak. Orang tua juga wajib bertanggung jawab dalam mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget. Beberapa cara yang harus dilakukan orang tua dalam mengawasi anak ketika menggunakan gadget adalah sebagai berikut. (1) Batasi waktu anak. Ketika anak masuk usia praremaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih karena anak usia ini juga perlu gadget untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 12 tahun) orang tua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan gadge., Jika orang tua telah menerapkan kedisiplinan dari awal, maka di usia praremaja anak akan bisa menggunakan gadget secara bertanggung jawab (Mulyani, Masrul, & Astuti, 2021; Sahriana, 2019), (2) Hindarkan kecanduan. Kecanduan atau penyalahgunaan gadget biasanya terjadi karena orang tua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil, maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Orang tua harus menerapkan aturan kepada anak tanpa bersikap otoriter, (3) Beradaptasi dengan zaman. Dampak positif gadget akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya, seorang anak harus tahu fungsi gadget dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Hal lain yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah mengajak anak melakukan kegiatan positif, seperti berolahraga bersama, berkebun, ataupun membuat kerajinan dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, sehingga anak-anak memiliki kesibukan lain dan tidak fokus terhadap kehadiran gadget (P. A. S. C. Dewi & Khotimah, 2020; Hadi, 2020). Orang tua diharapkan lebih komunikatif anak, bertanya tentang kesulitan yang dihadapi, sehingga anak merasa diperhatikan dan disayang.



Selain itu, orangtua berusaha membangun suasana lingkungan yang kondusif. Orang tua harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa sehingga mereka dapat belajar dengan baik (Astuti, Sunarno, & Sudarisman, 2012; Ifitah & Anawaty, 2020). Oleh karena pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget, maka diharapkan orang tua mau lebih peduli terhadap perkembangan anak dengan meluangkan waktu untuk membantu anak belajar, berdiskusi, bertanya, dan sangat penting adalah orang tua memberikan semangat kepada anak. Semangat tersebut dapat berupa kata-kata yang menimbulkan dorongan dalam diri anak. sebagai media untuk pemacu semangat anak.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak-anak tentunya bisa menjadi kegiatan yang positif apabila dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Anak-anak bisa memperoleh materi-materi pembelajaran melalui gadget, contohnya belajar dalam mengenal huruf, angka, membaca dan menghitung, mengenal hewan-hewan serta tumbuhan, belajar huruf hijaiyyah dan lain-lain. Selain itu, anak-anak juga dapat memanfaatkan beberapa aplikasi belajar, game pengetahuan, video kartun yang mendidik, seperti film sejarah atau cerita teladan. Semua efek positif ini dapat terjadi jika anak-anak diberikan arahan, bimbingan dan pengawasan orang tua untuk mencegah mereka dalam menyalahgunakan teknologi. Peran orang tua adalah tugas atau kewajiban ayah dan ibu dalam keluarga untuk mendidik anak-anaknya untuk kesuksesan di masa depan. Orang tua bertanggung jawab besar dalam membesarkan anak-anaknya. Sebagai pemberi kasih sayang yang utama, orang tua berperan dengan penuh tanggung jawab dan kasih sayang dalam membentuk kepribadian anaknya.¹³ Dalam pengasuhan dan pengawasan, orang tua juga harus memberikannya dengan nasihat yang lemah lembut dan penuh kasih sayang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T. &. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>.
- Anggraeni, Y. (2019). *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat. Skripsi*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ariston, Y. &. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>.
- Ariston, Y. F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Education Review and Research*. Vol 1. No. 2, 86-91.
- Astuti, R. S. (2012). Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Menggunakan Metode Eksperimen Bebas Termodifikasi dan Eksperimen Terbimbing Ditinjau dari Sikap Ilmiah dan Motivasi Belajar Siswa. *Universitas Sebelas Maret.*, Retrieved from <http://jurnal.pasca.uns.ac.id>.
- Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Retrieved from Media Komunitas Sosial Keagamaan. Vol. 17, No. 2.



- Dewi, P. A. (2020). Pola Asuh Orang Tua pada Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 2433–2441. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/324>.
- Elfandi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal ITQAN*. Vol. 9 No. 2, 97-110.
- Hadi, L. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Student Perceptions of Online Learning During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Zarah*, 8(2), 56–61. <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i2.2464>.
- Harsela, F. &. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Memengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27 – 39. <https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851>.
- Husaini, M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-education). *JURNAL MIKROTIK*, 2(1), <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycfa2>.
- Iftitah, S. L. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71 – 81. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.256>.
- Mukarromah, T. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak*. Jakarta.
- Mulyani, E. R. (2021). Analisis Perhatian Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 261–266. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/942>.
- Purwanto, A. P. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1).
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66. Retrieved from <http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922/pdf>.
- Saputri, A. D. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini. Adek Diah Saputri, Adek Diah Saputri, Diah Ayuning Pambudi,. 3(265–278). Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece3>.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development (Vol. 169, pp. 224–227). . <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.58>.
- Syifa, L. S. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>.
- Sylvie, P. (2020). *Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Yanizon, A. R. (2019). Upaya Pencegahan Pengaruh Gadget pada Anak melalui Kegiatan Penyuluhan dan Sosialisasi Dampak Gadget kepada Ibu-Ibu Kelurahan Tanjung Uma. *Minda Baharu: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 121–132. <https://doi.org/10.33373/jmb.v3i2.2065>.



Civilia :

Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan

<http://jurnal.anfa.co.id>

Bulan, 7 Tahun 2024

Vol 3 , No 1 .

272-279
