

Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Gadget Pada Anak (Studi di Desa Bangket Parak, Lombok Tengah)

Indah Febriani^{1*} & Lalu Sumardi¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding author: Febriani668@gmail.com, lalusumardi.fkip@unram.ac.id

Article History

Received : February 17th, 2023

Revised : March 18th, 2023

Accepted : April 10th, 2023

Abstract: Gadget merupakan sesuatu yang bisa dibayangkan saat ini sudah tidak bisa lagi dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan perkembangan gadget sudah tidak lagi memandang usia baik usia anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua sekalipun semua sudah dipengaruhi oleh gadget. Penelitian ini memiliki bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak gadget terutama pada hasil belajar anak usia dibawah 10 tahun. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Sumber data dari penelitian ini yaitu orang tua dan anak usia dibawah 10 tahun. Metode pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan metode observasi (pengamatan) dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data model interaktif yang dikembangkan Miles, Huberman, dan Saldana yang mencakup tiga tahapan yaitu; kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat diketahui bahwa terdapat 5 upaya orang tua dalam mengurangi dampak gadget pada anak usia dibawah 10 tahun yaitu; (1) Mengajarkan anak untuk memperhatikan waktu dalam menggunakan gadget dengan membuat aturan waktu atau jadwal dalam menggunakan gadget; (2) menyediakan berbagai jenis permainan di dalam gadget yang bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi anak; (3) orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita mengenai hal apa saja yang telah dilakukan; (4) orang tua memberikan kesempatan anak untuk mencoba permainan tradisional dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar; (5) orang tua tidak menggunakan gadget ketika sang anak berada di sampingnya dan menggunakan gadget seperlunya saja. Berdasarkan temuan tersebut maka bisa disimpulkan bahwa peran keluarga terutama seorang orang tua sangatlah penting dalam mengatasi dan mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak karena keluarga merupakan sekolah dan tempat belajar pertama bagi seorang anak.

Keywords: Anak, Gadget, Orang tua.

PENDAHULUAN

Masyarakat merupakan gabungan dari beberapa individu yang memiliki komitmen sehingga membentuk sebuah ikatan yang erat. Salah satu wujud dari gabungan individu adalah keluarga. Keluarga merupakan bentuk ikatan sosial terkecil di dalam suatu masyarakat. Keluarga terbentuk dari adanya dua unsur, yaitu suami dan istri yang berperan sebagai orang tua di dalam keluarga. Orang tua memiliki peran yang sangat penting untuk mendidik dan memberikan pengarahan kepada anak didalam sebuah keluarga. Karena orang tua adalah tempat atau sarana belajar pertama bagi seorang anak. Salah satu peran orang tua yaitu untuk menjaga dan

mengantisipasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak, terutama untuk mencegah serta mengantisipasi kegiatan dan dampak negatif pada anak didalam menggunakan gadget (Sari, Wardhani, & Amal, 2020).

Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi dan memuat banyak informasi yang praktis karena mudah dibawa kemana – mana (Anggreni & Hendrizal, 2018). Dengan kemajuan zaman saat ini, pastinya gadget sangat dibutuhkan dan jumlah penggunaannya juga semakin meningkat. Sesuai dengan hasil survei dari pihak Riset Digital Marketing Emarketer yang memperkirakan jumlah penggunaan smartphone yang aktif di Indonesia pada tahun 2018 mencapai lebih dari 100 juta

orang. Dengan Jumlah sebesar itu, Indonesia bisa dikatakan sebagai pengguna smartphone terbesar keempat didunia setelah Cina, India, dan Amerika (Sari, Wardhani, & Amal, 2020). Gadget telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan termasuk anak SD yang berusia dibawah 10 tahun. Pada usia dibawah 10 tahun, seorang anak sudah mulai mendapatkan pendidikan formal dan memahami hal-hal yang ditemukan di lingkungan sekitarnya (Hidayatuladkia, Kanzunuddin, & Ardianti, 2021). Pada usia dibawah 10 tahun, seorang anak sudah mampu untuk menyelesaikan berbagai macam hal yang nyata. Anak pada usia ini juga sudah mulai mencoba beberapa macam metode untuk berfikir, yaitu memahami sesuatu, negasi atau mengingat sesuatu, dan reprokasi atau adanya hubungan timbal balik atau keterkaitan antara beberapa sesuatu (Hidayatuladkia, Kanzunuddin, & Ardianti, 2021).

Penggunaan gadget pada anak umumnya memiliki dampak positif dan dampak negatif. Beberapa dampak positif penggunaan gadget (Hidayatuladkia, Kanzunuddin, & Ardianti, 2021) antara lain; (1) memperbanyak jaringan persahabatan, karena gadget mempermudah kita untuk bergabung di sosial media sehingga kita bisa bertemu dengan lebih banyak orang, (2) Meningkatkan informasi dan pengetahuan, karena didalam gadget tersedia hampir seluruh informasi dan berita terkini yang ada diseluruh dunia, (3) Mempermudah komunikasi, karena dengan adanya gadget kita bisa melihat dan berbicara dengan orang lain meski terhalang jarak yang jauh sekalipun. Namun jika dilihat, dampak penggunaan gadget pada anak usia dibawah 10 tahun di Desa Bangket Parak lebih dominan terhadap dampak negatifnya yaitu; (1) Banyaknya anak yang ketagihan bermain gadget membuat mereka menjadi seseorang yang tertutup dan lebih suka sendiri, (2) Anak mendapati berbagai ganjalan pada kesehatan, salah satunya yaitu mata berair dan kelelahan karena sering terkena sinar radiasi dari gadget, (3) Anak menjadi kurang kreatif, karena ketika mereka menerima tugas oleh gurunya mereka bisa langsung mencari di internet untuk menuntaskan tugasnya tersebut.

Karena dampak dari penggunaan gadget yang begitu besar maka tanggung jawab orang tua sangat bermanfaat didalam melakukan pengawasan serta mengontrol pendayagunaan

gadget pada anak. Hal ini juga dilakukan untuk mengurangi dampak gadget yang bisa mempengaruhi hasil belajar pada anak. (Hidayatuladkia, Kanzunuddin, & Ardianti, 2021). Adapun beberapa hal-hal yang bisa dilakukan orang tua di dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada hasil belajar anak yaitu; (1) Selalu mendampingi anak saat menggunakan gadget, (2) Membuat kesepakatan atau jadwal waktu dengan anak di dalam menggunakan gadget, (3) Membuat kesepakatan mengenai fitur atau program apa saja yang akan digunakan pada gadget (4) Mengajak anak untuk lebih sering bercerita mengenai hari-harinya, (5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain dan mencoba hal baru di lingkungan sekitar, (6) Mengizinkan anak untuk bermain dengan teman sebayanya, (7) Orang tua tidak menggunakan gadget ketika berada didekat anak, dan (8) Orang tua menyediakan aplikasi yang selain menjadi permainan juga bisa sebagai sarana pembelajaran bagi anak (Hidayatuladkia, Kanzunuddin, & Ardianti, 2021).

Oleh karena itu di dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penggalan lebih mendalam seperti apa dan bagaimana usaha para orang tua di Desa Bangket Parak untuk bisa mencegah dan meminimalisir dampak negatif gadget terhadap perkembangan hasil pembelajaran anak usia dibawah 10 tahun.

METODE

Penilitan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan suatu jenis penelitian yang menjelaskan secara lebih luas dan mendalam tentang keadaan dan latar penelitian didalam berbagai pandangan yang bukan hanya terfokus pada satu pandangan saja tetapi peneliti juga diharapkan bisa menggunakan berbagai sumber bukti lainnya sehingga tidak terpaku pada satu sumber bukti saja (Asmiati, Sumardi, Ismail, & Alqadry 2022). Sumber data dari penelitian ini adalah para orang tua dan anak usia dibawah 10 tahun di Desa Bangket Parak. Peneliti memilih anak dibawah usia 10 tahun dikarenakan di Desa Bangket Parak atau di lingkungan peneliti, terdapat banyak atau bahkan sebagian besar anak berusia dibawah 10 tahun yang sudah mempunyai

dan menggunakan gadget sebagai sumber bermain maupun sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu; 1) observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung atau bertemu langsung dengan informan yaitu orang tua dan anak usia dibawah 10 tahun. Instrument yang digunakan merupakan instrument pedoman observasi partisipan yang dilakukan dengan cara bertemu langsung dan peneliti seolah ikut bergabung didalam anggota kelompok yang akan diobservasi tersebut (Santosa, 2020). 2) Wawancara yang dilakukan secara mendalam dan tidak terstruktur. Dengan teknik wawancara seperti ini informan diharapkan lebih terbuka didalam menjawab dan memberikan pendapatnya terhadap semua masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Instrument yang digunakan merupakan pedoman wawancara yang tidak tersusun yang hanya berisi pertanyaan-pertanyaan umum yang disesuaikan dengan pembahasan yang akan diteliti (Sumardi, 2022). Teknis analisis yang digunakan adalah teknis analisis data model interaktif seperti yang telah diungkapkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana (Miles, Huberman, & Saldana, 2014: 8-9) yang mencakup tiga tahapan yaitu; 1) Reduksi data (*data reduction*) merupakan suatu tahap yang memfokuskan pada pemilihan dan pengumpulan semua data yang dihasilkan agar lebih singkat dan tajam yang kemudian akan disesuaikan kembali dengan hal yang dibutuhkan di dalam penelitian sehingga siap untuk disajikan (Sumardi, 2022). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipan dan wawancara tidak terstruktur, 2) Penyajian data (*data display*) merupakan suatu proses menyusun kembali semua hasil penelitian secara sistematis agar lebih terurut yang bertujuan untuk mempermudah peneliti didalam menyusun rencana atau tahap selanjutnya (Sumardi, 2022). Penyajian data dilakukan dengan teknik menggunakan kata-kata naratif, 3) Penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*) merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengambil dan mengumpulkan makna dari semua data yang telah ada yang didukung dengan bukti yang tentunya lebih valid yang ditemukan dari hasil di lapangan (Sumardi, 2022). Untuk menjaga kredibilitas

data, peneliti menggunakan Teknik perpanjangan masa pengumpulan data dan triangulasi untuk memastikan kembali data yang sudah dikumpulkan sebelumnya, apakah sudah valid atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mendalami dan melakukan pengamatan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara, ditemukan beberapa upaya orang tua untuk mengurangi pengaruh gadget terhadap hasil belajar anak usia dibawah 10 tahun pada masyarakat di Desa Bangket Parak Kecamatan Pujut. Beberapa upaya orang tua tersebut yaitu; (1) membuat jadwal dan pembatasan waktu, (2) selalu berada disamping anak ketika anak menggunakan gadget, (3) membiasakan anak untuk berinteraksi sosial, (4) lebih selektif di dalam memilih fitur/program, dan (5) orang tua tidak bermain gadget ketika bersama anak.

Pertama, orang tua membuat jadwal dan pembatasan waktu penggunaan gadget. Orang tua berusaha untuk membuat jadwal mengenai kapan saja anak bisa menggunakan gadget dan membatasi berapa lama waktu penggunaan gadget yang bisa dilakukan anak dalam waktu satu hari. Orang tua hanya memperbolehkan anak untuk menggunakan gadget apabila semua tugas sekolahnya sudah selesai dan apabila anak merasa kesulitan di dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, tetapi orang tua sedang tidak bisa membantu atau menjelaskan bagaimana maksud dari tugasnya tersebut. Selain membuat jadwal, orang tua juga memberikan batasan waktu bagi anak di dalam menggunakan gadget baik di dalam lingkungan rumah ataupun pada lingkungan sekitar, yaitu selama 60 menit dalam satu hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah, Zaman, & Romadona (2019) yang mengungkapkan bahwa orang tua juga harus menjaga waktu anak di dalam menggunakan gadget agar tidak berdampak dan mempengaruhi kesehatan anak, baik itu kesehatan fisik atau mentalnya. Apabila waktu penggunaan gadget sudah selesai dan sesuai batasan, maka anak harus langsung mengembalikan gadgetnya kepada orang tua. Jika melewati waktu yang sudah

ditentukan atau menggunakan gadget terlalu berlebihan tentunya akan membuat anak semakin kecanduan dan membuatnya tidak suka belajar serta mengurangi minat anak untuk bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar. Orang tua juga kadang membagi lagi batasan waktu penggunaan gadget yang hanya 1 jam tersebut menjadi beberapa waktu, misalnya ketika pagi hari anak diberikan menggunakan gadget selama 20 menit, kemudian pada waktu siang hari diberikan waktu lagi untuk menggunakan gadget selama 20 menit, dan nanti sore diizinkan lagi untuk menggunakan gadget selama 20 menit, ini dilakukan agar anak mempunyai selang waktu dan tidak terlalu lama berada didepan layar gadget. Hal ini juga ditegaskan dalam hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sisbintari & Setiawati (2022) yang mengatakan bahwa salah satu cara untuk mengatur waktu anak dalam menggunakan gadget yaitu dengan pemberian jatah waktu yang dibagi ke dalam beberapa waktu yang disesuaikan dengan pilihan orang tua.

Peran orang tua dengan membuat jadwal dan membatasi waktu penggunaan gadget juga bertujuan untuk meminimalisir ketergantungan dan kecanduan anak pada gadget. Jika anak mampu mengikuti jadwal dan batasan yang telah dibuat oleh orang tua maka bukan hanya terhindar dari pengaruh negatif gadget, akan tetapi anak juga akan semakin sukses di dalam bidang pendidikan karena mereka akan lebih banyak menggunakan waktunya untuk belajar dibandingkan menggunakan gadget. Hal ini juga sama dengan yang diungkapkan oleh Nugroho, Artha, Nusanatara, dkk (2022) bahwa penggunaan gadget yang dilakukan terlalu lama, bisa menyebabkan penggunaannya kecanduan dan secara tidak sengaja dan tanpa disadari mereka telah menatap layar gadget selama berjam-jam yang pastinya berbahaya bagi kesehatan mata.

Kedua, selalu berada di samping anak ketika anak menggunakan gadget. Pengawasan orang tua ketika anak sedang menggunakan gadget tentu sangat baik. Hal ini dilakukan untuk menjaga anak agar tidak membuka atau mengakses sesuatu yang berbau negatif atau hal-hal yang belum boleh di akses oleh anak. Karena seperti yang kita ketahui bahwa di dalam gadget bisa ditemukan banyak sekali bahkan sebagian besar informasi yang ada di dunia baik yang

berbentuk konten positif maupun negatif. Selain itu, dengan pengawasan atau dampingan yang dilakukan oleh orang tua juga bisa mempermudah anak ketika sedang belajar atau mengakses sesuatu dan mengalami suatu kendala sehingga bisa langsung ditanyakan dan dijelaskan oleh orang tua. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulfitri (2017) yang mengatakan bahwa apabila pola asuh yang dilakukan orang tua mengenai penggunaan gadget terhadap anak kurang, maka anak nantinya akan salah didalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki. Selain itu, Sisbintari & Setiawati (2022) juga mempertegas di dalam penelitiannya bahwa keikutsertaan orang tua dengan cara mendampingi anak pada saat menggunakan gadget bisa memberikan dampak positif bagi anak, karena anak menjadi lebih terkontrol dan terjaga dalam mengakses fitur yang ada pada gadget.

Ketiga, membiasakan anak untuk berinteraksi sosial. Hal ini dilakukan oleh orang tua dengan cara mengajak anak untuk bermain di lingkungan sekitar, memperkenalkan permainan-permainan tradisional yang bisa dilakukan anak, dan membebaskan anak untuk berteman dengan teman sebayanya selama temannya tersebut tidak menuntun ke arah yang buruk. Hal ini secara tidak langsung akan membuat ketergantungan anak pada gadget semakin berkurang, karena anak sudah mengetahui ada kegiatan atau permainan lainnya yang lebih menarik untuk dilakukan. Karena jika anak terus dibiarkan hanya berdiam di rumah dan bermain dengan gadget tentunya akan membuat interaksinya semakin memburuk dan berkurang baik itu dengan keluarga, tetangga, teman sebaya, atau pun teman sekolahnya, sehingga nanti bisa menyebabkan anak tersebut menjadi anak yang lebih suka berdiam diri di dalam kamarnya atau bisa dikatakan sebagai anak yang introvert. Seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugroho, Artha, Nusanatara, (2022) yang menegaskan bahwa pendampingan orang tua kepada anak ketika menggunakan gadget memang penting karena hal tersebut juga berpengaruh terhadap perkembangan anak, untuk menjaga perkembangan anak tersebut maka bisa dilakukan dengan mengajak anak melakukan aktivitas fisik lainnya seperti bermain lompat tali atau permainan lainnya agar anak bisa melupakan gadget yang sebelumnya dimainkan. Hal ini juga

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayatuladkia, Kanzunuddin, & Ardianti (2021) yang mengatakan bahwa peran seorang orang tua di dalam mendorong anak untuk ikut berhubungan dan berkomunikasi sosial cukup penting karena bisa digunakan sebagai salah satu sarana yang baik untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak.

Keempat, lebih selektif dalam memilih fitur/program. Orang tua menyediakan atau memilihkan apa saja program di dalam gadget yang bisa dan boleh digunakan oleh anak. Seperti dengan menyediakan sebuah program yang selain bisa sebagai media bermain tetapi juga bisa menambah pemahaman bagi anak, karena permainan di dalam program tersebut berkaitan dengan materi yang anak terima di sekolahnya. Sehingga dalam hal ini juga sangat membutuhkan pengawasan dari orang tua, agar anak tidak dibiarkan untuk mencari sendiri program yang mereka inginkan. Memberikan pemahaman kepada anak di dalam menggunakan suatu fitur/program juga sangat penting, karena jika anak sudah memahami bagaimana cara menggunakan gadget yang baik tentu anak tidak akan melakukan hal yang tidak seharusnya dilakukan melalui gadget tersebut. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Roza, Kamayani, & Gunawan (2018) yang mengatakan bahwa orang tua perlu lebih selektif di dalam memilih dan menyediakan fitur/program apa saja yang bisa digunakan oleh anak. Selain itu, Chusna (2017) di dalam penelitiannya juga menegaskan bahwa orang tua harus mampu untuk memilih apa saja program yang bisa digunakan anak yang disesuaikan juga dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Kelima, orang tua tidak bermain gadget ketika bersama anak. Ketika orang tua dan anak sedang bersama atau di tempat yang bersamaan, orang tua tidak boleh bermain gadget dan harus fokus kepada anak. Hal ini dilakukan agar anak tidak merasa diacuhkan oleh orang tua dan malah membuat anak ingin ikut bermain gadget, karena anak pasti akan mencontohi apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Ketika bersama dengan anak, orang tua sebaiknya mengajak anak untuk melakukan hal lainnya seperti bermain bersama anak, mengajak anak untuk menceritakan hal apa

yang dilalui anak ketika disekolah, atau mengajak anak untuk belajar bersama mengingat kembali pembelajaran yang sebelumnya sudah anak dapatkan di sekolah. Seperti yang telah diungkapkan oleh Nurfadilah, Zaman, & Romadona (2019) di dalam penelitiannya bahwa orang tua memegang peran yang cukup penting di dalam perkembangan moral anak, karena seorang anak pasti menganggap orang tuanya sebagai model yang baik untuk ditiru, dan anak pasti akan meniru apa saja yang dilakukan oleh orang tuanya. Hal ini juga dipertegas oleh Maola & Lestari (2021) di dalam penelitiannya yang juga mengungkapkan bahwa orang tua sebagai panutan harus bisa mencontohkan sikap yang baik kepada anak dalam menggunakan gadget, dan orang tua harus lebih banyak memberikan waktunya di dalam menjalankan urusan keluarga dibandingkan dengan menggunakan gadget.

KESIMPULAN

Mengenai pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa peran seorang orang tua untuk menangani dampak pengaruh gadget terhadap hasil pendidikan anak yang berusia dibawah 10 tahun memang sangatlah penting. Karena orang tua adalah tempat atau sarana yang paling dekat dengan anak. Orang tua merupakan tempat pertama seorang anak untuk mendapatkan sebuah pengetahuan dan pemahaman. Oleh karena itu, orang tua juga diharapkan bisa untuk terus beradaptasi dan mengikuti arus perkembangan zaman agar bisa menggunakan dan mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan gadget. Karena jika orang tua kurang atau tidak menguasai gadget, maka orang tua pastinya akan mengalami kesulitan di dalam menjalankan usahanya untuk meminimalisir dampak dan pengaruh gadget terhadap perkembangan anaknya. Misalnya, orang tua tidak bisa memilihkan apa saja fitur/program yang baik dan cocok untuk digunakan anak, maka nanti anak akan merasa lebih bebas di dalam memilih fitur yang di inginkan dengan tidak menghiraukan bagaimana dampaknya. Meskipun hanya dengan mengetahui bahwa perannya yang sangat penting untuk mengatasi pengaruh gadget pada anak, secara tidak langsung orang tua juga sudah membantu mengatasi dampak negatif dari gadget.

Karena jika orang tua sudah mengetahui bahwa gadget juga memiliki dampak buruk bagi perkembangan anaknya, orang tua pasti tidak akan membiarkan anaknya terkena dampak negatif tersebut. Usaha yang dilakukan orang tua di Desa Bangket Parak untuk mencegah pengaruh gadget pada anak juga secara tidak langsung bisa lebih memperlambat hubungan antar anggota keluarga, karena ketika orang tua berusaha untuk mengajak anaknya bermain dan tidak menggunakan gadget, secara tidak langsung akan menimbulkan terjadinya komunikasi dan interaksi yang bersifat positif antara anak dan orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis disini mengucapkan banyak sekali terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu selama proses penelitian sampai dengan proses publikasi artikel ini.

REFERENSI

- Anggraeni, A., & Hendrizal (2018). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa di Tingkat SMA. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1), 64–76. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149>
- Asmiati, A., Sumardi, L., Ismail, M., & Alqadri, B. (2022). Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Minat Melanjutkan Studi Anak Pada Masyarakat Nelayan di Desa Seruni Mumbul Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 786 –793. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.645>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua di 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>
- Maola, S. O., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Edu Psy Couns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 219–225.
- Nugroho, R., Artha, J. A. K., Nusantara, W., Cahyani, D. A., & Pratama, P. Y. M. (2022). Peran Orang Tua di Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, F. N. (2019) Upaya Orang Tua Untuk Mencegah Terjadinya Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 91-98.
- Roza, E., Kmayani, M., & Gunawan, PH. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal SOLMA*. 7(2).208-214.
- Santosa, V., N. (2020). Pengembangan Buku Ajar Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Penguatan Konseptual. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 66–72. <https://doi.org/10.36277/basataka.v3i2.88>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Untuk Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267–289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, A. F. (2022). Digital Parenting Sebagai Upaya Untuk Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1526-1575.
- Sumardi, L., Rispati, & Ismail, M. (2017). The Effect of Technology on Learning (A Study on Civic and Pancasila Education Student at Mataram University). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(2), 73-78.
- Sumardi, L. (2022). Ideologi Pancasila di Dalam Perspektif Mahasiswa: Studi di Mataram, Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(2), 275–283.

- Sumardi, L., Rispawati & Ismail, M. (2017). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, X(2), 301-318.
- Zulfitria, Ansharullah, & Fadhillah, R. (2020). Penggunaan Teknologi dan Internet sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020(0). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8810>