



PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Kori Akela Juita*, Wulansari Vitaloka
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Indonesia
Corresponding author: korijuita@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran dari orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini. Ketergantungan anak terhadap gadget semakin meningkat. Hal tersebut dianggap akan memengaruhi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Penelitian ini memakai jenis pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Adapun partisipan penelitian dalam hal ini adalah orang tua dari anak usia dini yang terpapar gadget sehari-hari. Data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengawasan ketat, pembatasan waktu, serta pengalihan perhatian ke aktivitas lain dapat mengurangi dampak negatif gadget. Selain itu, keterlibatan keluarga dan lingkungan juga berperan membentuk kebiasaan digital anak yang lebih sehat. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan menjadi dasar bagi pengembangan strategi pengasuhan yang lebih efektif guna mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Kata Kunci: peran orang tua; kecanduan gadget; anak usia dini

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of parents in preventing gadget addiction in early childhood. Children's dependence on gadgets is increasing, which is believed to affect their cognitive, social, and emotional development. The study uses a qualitative approach with a case study method. Participants were parents of young children exposed to gadgets in daily life. Data were collected through interviews, observations, and documentation studies, then analyzed using thematic analysis techniques. The findings show that strict supervision, time limitations, and redirecting children's attention to other activities can reduce the negative effects of gadgets. Additionally, family and environmental involvement play a role in shaping healthier digital habits in children. This research is expected to serve as a basis for developing more effective parenting strategies to support children's optimal growth and development.

Keywords: parental role; gadget addiction; early childhood

PENDAHULUAN

Anak-anak semakin akrab dengan berbagai teknologi di era digital yang terus berkembang pesat (Faticah & Madyawati, 2023). Kemajuan teknologi ini memengaruhi pola hidup manusia, termasuk cara berpikir dan perilaku (Yuyuk et al., 2023). Salah satu bentuk kemajuan teknologi saat ini adalah *gadget* (Farizqi et al., 2024), yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi (Mulyana et al., 2023). Awalnya, *gadget* ditujukan untuk orang dewasa, tetapi anak-anak di zaman sekarang juga mulai menggunakannya (Abdulatif & Lestari, 2021), seperti *smartphone*, tablet, dan perangkat elektronik lainnya (Arifah & Maknun, 2024). *Gadget* yang menarik bagi anak-anak membuat mereka sering bermain dan menikmati hiburan melalui perangkat tersebut (Nurhidayah, 2024).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan orang tua kerap terjadi pada anak usia lima hingga enam tahun (Isdiyantoro & Maftuhah, 2022). Kebiasaan ini dapat memengaruhi proses perkembangan dan kesehatan anak secara keseluruhan (Hidayatullah et al., 2023). Banyak orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu

untuk mendampingi anak, termasuk menenangkan ketika anak rewel, membantu anak agar lebih mudah tidur, serta memberikan waktu bagi orang tua untuk beristirahat atau menyelesaikan pekerjaan rumah (Marzuki et al., 2022). Namun, pengalihan perhatian yang tidak tepat justru secara tidak langsung memperkenalkan anak pada penggunaan *gadget* sejak dini (Pratiwi & Pautina, 2022). Hal ini diperkuat oleh fitur dan aplikasi dalam *gadget* yang memang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak (Hasanah & Musayyadah, 2022).

Gadget dapat menyebabkan anak terisolasi dan mengganggu perkembangan interaksi sosial yang seharusnya tumbuh dengan baik. Sebelum kehadiran *gadget*, anak-anak masih banyak yang bermain permainan tradisional bersama teman sebaya, seperti bermain bola dan kelereng (Afdalia & Gani, 2023). Kurangnya minat anak untuk bermain dan berinteraksi dengan orang lain menunjukkan bahwa anak usia dini sangat terbiasa menggunakan *gadget*, sehingga mereka mudah marah bahkan menangis jika tidak diperbolehkan menggunakan *gadget* (Herlindawati Bu'ulolo, 2024). Jika anak mengalami kecanduan *gadget* sejak usia dini, perkembangan mereka dapat terhambat (Hidayat & Maesyahroh, 2020). Anak menjadi sangat tergantung, serta mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan berkomunikasi secara sosial. Akibatnya, anak-anak terlalu fokus pada *gadget* dan mengabaikan hal-hal lain di sekitar mereka (Adwiah & Diana, 2023).

Kecanduan terhadap *gadget* pada anak usia dini dapat diminimalisasi melalui peran orang tua yang tepat dan konsisten. Karena kebiasaan dan perilaku anak sangat dipengaruhi oleh orang tua, maka penting bagi orang tua untuk membimbing dan menasihati anak dalam menggunakan *gadget* secara sehat dengan aturan waktu yang sesuai (Haryanto et al., 2024). Naifah (2021) menemukan bahwa peran orang tua sangat penting untuk membantu dan mengawasi anak usia dini saat menggunakan *gadget*. Orang tua perlu berkomunikasi dengan baik serta menetapkan batas waktu bermain *gadget*. Studi ini menunjukkan bahwa hubungan emosional yang kuat antara orang tua dan anak berperan penting dalam mencegah kecanduan *gadget*. Istiqomah (2022) juga menemukan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengatur penggunaan *gadget*. Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua yang membuat aturan jelas dalam penggunaan *gadget* dapat mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Selain itu, mengganti waktu *gadget* dengan aktivitas lain yang lebih bermanfaat dapat mengurangi risiko ketergantungan anak terhadap *gadget*. Studi ini juga menunjukkan adanya hubungan positif antara orang tua dan anak, yang berpengaruh signifikan terhadap pola penggunaan *gadget* sejak usia dini. Namun, kedua penelitian tersebut tidak membahas strategi khusus secara mendalam.

Melihat kondisi tersebut, penting untuk menggali lebih dalam mengenai cara orang tua menjalankan peran mereka secara aktif dan tepat dalam mendampingi anak usia dini di tengah kemajuan teknologi digital, khususnya dalam penggunaan *gadget*. Upaya ini tidak hanya bertujuan mengurangi dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, tetapi juga sebagai bagian dari proses pendidikan karakter anak sejak usia dini. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang komprehensif dan efektif yang mampu menjawab tantangan pengasuhan di era digital tanpa mengabaikan kebutuhan tumbuh kembang anak secara sosial, emosional, maupun spiritual. Penelitian ini hadir untuk memberikan kontribusi nyata dalam menjawab tantangan tersebut. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengidentifikasi dan mengembangkan strategi yang menekankan pengawasan, bimbingan emosional, serta penerapan nilai-nilai positif yang belum banyak dibahas dalam penelitiannya sebelumnya.

Berdasarkan observasi awal, penelitian menemukan bahwa anak laki-laki berusia 5-6 tahun di sekitar tempat tinggal peneliti menghabiskan waktunya untuk bermain

gadget sepanjang hari, sehingga menolak melakukan kegiatan berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang di sekitarnya. Penelitian ini menggunakan teori perkembangan sosial-emosional Erikson, yang menjelaskan bahwa hubungan emosional yang positif mendukung perkembangan anak. Selain itu, digunakan juga teori pengasuhan Baumrind, yang menekankan bahwa pengasuhan otoritatif yang menggabungkan kasih sayang dan pengawasan sangat penting untuk perkembangan anak, guna memahami bagaimana *gadget* memengaruhi perkembangan yang terjadi pada anak usia dini.

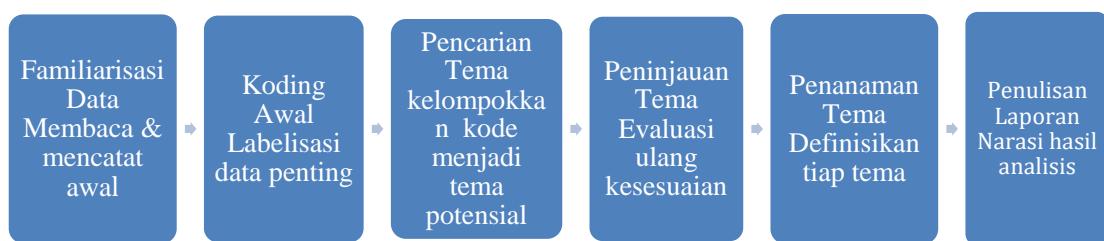
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran yang nantinya akan dilakukan oleh orang tua terhadap anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget*, serta mengeksplorasi berbagai strategi efektif yang dapat diterapkan dalam lingkungan keluarga. Penelitian ini juga bertujuan memahami berbagai faktor yang memengaruhi pola penggunaan *gadget* pada anak, menganalisis dampak keterlibatan orang tua dalam mengontrol dan mengarahkan penggunaan *gadget*, serta menemukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini merumuskan strategi yang tidak hanya membatasi penggunaan *gadget*, tetapi juga mendorong aktivitas alternatif yang lebih mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif studi kasus. Menurut Stake (2005), studi kasus memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena dalam konteks kehidupan nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteks tidak jelas. Pendekatan ini sangat cocok untuk menggali kompleksitas interaksi sosial dan dinamika keluarga yang memengaruhi penggunaan *gadget* pada anak. Penelitian ini dilakukan di lingkungan rumah partisipan yang berada di wilayah Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, dan berlangsung selama dua bulan, yaitu dari Januari hingga Februari 2025. Populasi penelitian ini adalah anak usia dini yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Sampel dipilih secara purposive, dengan tiga orang tua yang memiliki anak usia 5–6 tahun sebagai informan utama. Mereka dipilih karena memiliki pengalaman dalam mengontrol dan mendampingi penggunaan *gadget* pada anak. Kehadiran peneliti bersifat aktif, yaitu dengan melakukan wawancara langsung, observasi partisipatif, serta pencatatan data selama interaksi dengan informan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*), observasi lingkungan alami, serta studi dokumentasi. Wawancara dilakukan secara langsung di rumah partisipan untuk memperoleh informasi mengenai pola pengasuhan, strategi pembatasan *gadget*, serta tantangan yang dihadapi dalam mendampingi anak. Observasi digunakan untuk mengamati interaksi anak dengan *gadget* serta keterlibatan orang tua dalam mengontrol penggunaannya. Studi dokumentasi dilakukan untuk meninjau catatan atau kebijakan keluarga terkait penggunaan *gadget*. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan berupa perekam suara digital untuk mendokumentasikan wawancara, serta buku catatan untuk mencatat hasil observasi. Selain itu, bahan yang digunakan meliputi dokumen kebijakan keluarga terkait penggunaan *gadget* dan literatur yang relevan dengan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Agar proses analisis lebih terstruktur dan mudah dipahami, berikut adalah bagan alur teknik analisis data yang digunakan.



Gambar 1. Alur Teknik Analisis Data

Menurut model Braun & Clarke (2006), analisis tematik terdiri dari enam tahapan utama seperti yang tercantum di atas. Analisis tematik dipilih karena memungkinkan peneliti mengeksplorasi makna yang muncul dari pengalaman informan secara mendalam dan sistematis. Proses analisis ini bertujuan mengidentifikasi pola, tema, dan makna yang relevan dari data kualitatif yang telah dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses dimulai dengan transkripsi hasil wawancara, pemberian kode, dan identifikasi tema-tema utama yang relevan. Analisis ini membantu memahami strategi orang tua serta faktor pendukung dan penghambat dalam upaya membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi dan studi dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak usia dini sangat ketergantungan terhadap *gadget*. Data menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memengaruhi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Anak yang biasanya sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami keterlambatan perkembangan bahasa, kurangnya keterampilan sosial, serta masalah dengan pola tidur dan makan. *Gadget* sebenarnya dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang membantu anak belajar jika digunakan dengan benar. Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan *gadget* sangat penting untuk memastikan bahwa anak mendapatkan manfaat dari *gadget* tersebut tanpa mengalami efek negatif (Batubara et al., 2023).

Salah satu orang tua AR menjelaskan, “*Kalau anak sudah pegang gadget, susah sekali lepasnya. Dia bisa main terus sampai berjam-jam, bahkan kadang lupa makan dan tidur. Pernah saya suruh berhenti, dia malah rewel dan menangis keras.*”

Penelitian ini juga ditemukan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu berjam-jam dengan *gadget*, yang kemudian membuat mereka lebih menyendiri, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, serta memiliki pola hidup yang tidak teratur. Selain itu, ketergantungan terhadap *gadget* dapat menyebabkan anak kehilangan keinginan untuk berolahraga. Temuan ini didukung oleh studi Amalia dan Diana (2023), yang menemukan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas fisik dan sosial dapat mengurangi ketergantungan mereka terhadap *gadget* (Adwiah & Diana, 2023). Orang tua biasanya harus dapat membantu anak-anak mereka menghindari kecanduan *gadget* pada usia dini dengan berbagai cara. Ketika anak mengalami tantrum karena tidak diberikan *gadget*, salah satu strategi utama adalah mengalihkan perhatian mereka.

Ibu AF menyatakan, “*Kalau anak saya, kalau sudah pegang gadget, susah sekali diajak ngobrol atau main sama teman-temannya. Kadang sampai lupa waktu makan atau tidur. Kami sebagai orang tua sering merasa khawatir karena kalau tidak dikontrol, dia jadi kurang aktif dan cenderung menutup diri. Saya juga berusaha*

membatasi waktu main gadget dan menggantinya dengan aktivitas lain, seperti menggambar atau main di luar.”

Orang tua dalam penelitian ini juga mengawasi anak saat mereka menggunakan gadget. Upaya ini dilakukan dengan memilih dan menginstal aplikasi edukatif serta menghapus konten berbahaya. Amalia & Diana (2023) menemukan bahwa pengawasan langsung oleh orang tua dapat membantu anak memahami batasan dalam penggunaan *gadget*.

Salah seorang ibu EM menjelaskan, “*Kami install aplikasi edukatif dan selalu mengecek konten yang diakses anak. Kami ingin dia mendapatkan manfaat, bukan hanya hiburan kosong. Pengawasan ini penting supaya anak tidak terpapar hal-hal negatif.*”

Salah satu temuan utama penelitian ini adalah perubahan perilaku anak yang sering menggunakan *gadget*. Anak-anak yang terlalu lama bermain *gadget* menunjukkan kurang responsif terhadap lingkungan sekitar, mengalami masalah makan, serta memiliki jadwal tidur yang tidak teratur. Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Annisa et al. (2022), yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu rutinitas harian anak dan mengurangi interaksi sosial mereka (Annisa et al., 2022).

Seorang ibu AF menyatakan, “*Kami batasi waktu main gadget maksimal satu jam sehari. Kalau sudah lewat waktu, gadget diambil dan anak kami alihkan dengan main di luar atau aktivitas lain.*”

Orang tua juga berharap orang lain di sekitar mereka turut membantu anak-anak mereka dalam mengontrol penggunaan *gadget*. Orang tua dapat meminta anggota keluarga untuk tidak menggunakan gadget di depan anak pada waktu tertentu, serta bekerja sama dengan orang tua anak lain di sekitar mereka untuk mengurangi kebiasaan bermain *gadget* dalam lingkungan sosial anak. Penelitian Hasanah & Musayyadah (2022) mendukung pendekatan ini, dengan menunjukkan bahwa faktor lingkungan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap bagaimana anak-anak menggunakan gadget. Studi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diterapkannya pembatasan penggunaan *gadget*, anak-anak sering bermain gadget hampir sepanjang hari. Namun, setelah menetapkan aturan untuk membatasi waktu bermain *gadget* hanya 1 jam setiap hari, anak-anak menjadi lebih aktif secara fisik dan sosial.

Menurut penelitian Amalia & Diana (2023), pembatasan waktu yang ketat dalam penggunaan *gadget* dapat mengurangi risiko kecanduan. Orang tua dapat menetapkan aturan yang jelas, seperti hanya mengizinkan anak bermain *gadget* setelah menyelesaikan tugas utama mereka, seperti makan dan belajar. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Hidayatullah et al. (2023), yang menyatakan bahwa membuat aturan ketat mengenai penggunaan *gadget* dapat membantu anak menjalani kehidupan yang lebih sehat. Dalam penelitian ini, pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget juga dianggap penting. Orang tua memastikan bahwa konten yang dikonsumsi anak tetap aman dan sesuai dengan usianya. Studi oleh Sisbintari & Setiawati (2021) menemukan bahwa pengawasan orang tua sangat menentukan terbentuknya kebiasaan penggunaan *gadget* yang sehat, dan hal ini juga diperkuat oleh penelitian Muhammad & Qifari (2024).

Orang tua juga berusaha mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan mengajak mereka melakukan hal-hal yang lebih menyenangkan, seperti bermain mobil-mobilan dari karton, membantu pekerjaan rumah tangga, atau melakukan kegiatan di luar ruangan. Selain itu, perhatian anak juga dialihkan pada kegiatan alternatif seperti menggambar, mewarnai, membuat mainan dari bahan bekas, hingga permainan tradisional seperti congklak, kelereng, dan layang-layang. Anak-anak juga dapat diajak

berpartisipasi dalam aktivitas fisik seperti bermain sepeda dan sepak bola. Hasil ini sejalan dengan penelitian Istiqomah, A. S. (2022), yang menemukan bahwa kegiatan alternatif yang menarik dan bermanfaat dapat membantu anak-anak mengurangi ketergantungan mereka pada *gadget*.

Salah satu orang tua EM menjelaskan, “*Saat anak saya marah karena tidak dikasih gadget, saya ajak dia main dengan mainan edukatif yang saya buat sendiri dari bahan bekas. Awalnya dia kurang tertarik, tapi lama-lama mulai asik juga. Saya juga coba ajak dia keluar rumah untuk main sepeda bersama, dan saya mengajak bermain permainan tradisional seperti bermain layang layangan, kelereng, dan congklak. Cara ini cukup efektif untuk mengurangi ketergantungannya.*”

Orang tua yang terlibat dalam penelitian ini tidak hanya memberi tahu anak-anak tentang efek positif dan negatif dari *gadget*, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya menjaga kesehatan mata dan otak. Mereka menjelaskan bahwa jika seorang anak memiliki cita-cita menjadi polisi atau tentara, maka menjaga kesehatan sejak dini, termasuk mengatur waktu penggunaan *gadget*, menjaga pola makan yang baik, serta rutin berolahraga, merupakan langkah penting untuk meraih cita-cita tersebut. Penelitian oleh Haryanto, et al. (2024) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak dapat berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* yang lebih sehat dan terkontrol.

Orang tua dapat mengurangi penggunaan *gadget* pada anak melalui berbagai cara, seperti mengalihkan perhatian anak ke aktivitas lain, membatasi waktu penggunaan *gadget*, memantau konten yang dikonsumsi, serta mengawasi secara langsung saat anak menggunakan *gadget*. Metode yang sistematis ini diharapkan dapat membantu anak menurunkan ketergantungan terhadap *gadget*, meningkatkan interaksi sosial, serta mendorong perkembangan kognitif yang lebih optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan anak, termasuk keterlambatan bahasa, kurangnya keterampilan sosial, serta gangguan pola tidur dan makan. Namun, jika digunakan secara tepat, *gadget* dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat. Ketergantungan terhadap *gadget* juga membuat anak cenderung menyendiri, kurang berinteraksi, serta mengembangkan pola hidup yang tidak teratur. Minimnya aktivitas fisik akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan meningkatkan risiko gangguan kesehatan seperti obesitas dan masalah tidur. Untuk mencegah kecanduan *gadget*, orang tua dapat mengalihkan perhatian anak ke aktivitas alternatif, membatasi waktu penggunaan, serta menerapkan aturan yang ketat. Kehadiran orang tua saat anak menggunakan *gadget* juga penting untuk memastikan bahwa konten yang dikonsumsi sesuai dengan usia anak. Selain itu, keterlibatan lingkungan sekitar turut membantu membentuk kebiasaan digital yang lebih sehat. Dukungan keluarga dan komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak mengenai dampak penggunaan *gadget* berperan dalam membangun pemahaman anak terhadap batasan penggunaannya. Dengan demikian, strategi pengasuhan yang efektif dapat membantu anak memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengabaikan potensi dampak negatifnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1490–1493.

- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Al-Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1), 1–10.
- An-nabawi, M. (2022). Pengawasan ibu dalam menangani kecanduan gadget pada kanak-kanak awal. *Liwaul Dakwah: Jurnal Kajian Dakwah dan Masyarakat Islam*, 12(2), 98–112. <https://doi.org/10.47766/liwauldakwah.v12i2.1247>.
- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Arifah, R. B., & Maknun, L. (2024). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (Micjo)*, 1(4), 1870–1875. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Batubara, M., Muslim Nasution, M. I., & Alfi Syahrin, T. (2023). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Community Development Journal*, 4(4), 7429–7435.
- Bu’ulolo, A. H. (2024). Dampak penggunaan gadget bagi anak usia dini di Desa Eho Hilisimaetano. *Counseling For All (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 4(1), 46–60. <https://doi.org/10.57094/jubikon.v4i1.1560>.
- Farizqi, M. H., Wijaya, A., & Stella, S. (2024). Hubungan peran orang tua, penggunaan gadget, pertumbuhan dan perkembangan dengan perilaku sosial anak usia 6–12 tahun di RT05/RW13 Pabuaran Cibinong, Bogor Tahun 2023. *Jurnal Ventilator*, 2(1), 133–146. <https://doi.org/10.59680/ventilator.v2i1.985>.
- Faticah, H., & Madyawati, L. (2023). Picture timetable mengatasi kecanduan gadget pada anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 789–798. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.389>
- Haryanto, D. A., Tohari, M. A., & Dahlan, J. K. (2024). Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia dini studi kasus di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(4), 244–252. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.168>.
- Hasanah, N., & Musayyadah, M. (2022). Analisis pola asuh orang tua dalam pembatasan penggunaan gadget bagi anak usia dini ditinjau dari tingkat pendidikan dan status ekonomi orang tua di Desa Taddan Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 8(2), 83. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i2.39045>.
- Hidayat, A., & Maesyarah, S. S. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1(5), 356–368.
- Hidayatullah, A. S., Najib, K. H., Nugroho, A. D., Sari, R. E., Putri, N. S., & Karjono, S. (2023). Penerapan aplikasi Google Family Link sebagai strategi keluarga dalam menghadapi cendu gadget pada anak. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.37802/society.v4i1.391>.
- Isdiyantoro, M. J., & Maftuhah, A. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget di RA Masyithoh XV Pangenjuru Tengah. *Discrete: Journal Didache of Christian Education*, 6(1), 1–9.

- Marzuki, M. I., Fajrul Falah, M., Indriati, E., Triristina, N., & Suryoningsih, M. (2022). Dampak kecanduan gadget pada anak PAUD Harapan Bunda Desa Sentul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Darul Ulum*, 1(1), 30–36. <https://doi.org/10.32492/dimas.v1i1.520>.
- Mulyana, E. H., Aprily, N. M., & Zaenab, A. S. (2023). Perilaku kecanduan bermain gadget pada anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i2.9926>.
- 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://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>.
- Nurhidayah, D. (2024). Fenomena penggunaan gadget terhadap minat belajar anak usia dini 5–6 tahun di TK Teratai Merah Kab. Bandung. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(1), 198–205.
- Pratiwi, W., & Pautina, A. R. (2022). Kecanduan penggunaan gadget pada anak raudhatul athfal di masa pandemi Covid-19. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 34–57. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.864>.
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital parenting sebagai upaya mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini saat pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.178>.
- Yuyuk, Y., Waridah, W., & Kartini, K. (2023). Upaya orang tua dalam mengatasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 16–20. <https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i1.1027>.