



## PERAN ORANG TUA DALAM MENGATUR PENGGUNAAN *GADGET* PADA ANAK USIA DINI

**Dini Septi Harianti\*, Sigit Prasetyo, Sibawaihi, Muhammad Abid Al Faqh**  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Corresponding author: [dinisepti2402@gmail.com](mailto:dinisepti2402@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran penting orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, *gadget* menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaannya tidak hanya terbatas pada orang dewasa, namun kini juga melibatkan anak-anak sejak usia dini. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak-anak bisa memengaruhi kesehatan fisik dan mental mereka. Oleh karena itu, peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengatur dan mengontrol penggunaan *gadget* agar tidak menimbulkan dampak negatif. Penelitian ini dilakukan di RT.05 Dusun Pelita Dasan Agung Baru, Kota Mataram, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini menggambarkan secara rinci situasi di lapangan melalui wawancara dengan orang tua serta observasi mengenai cara orang tua dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak-anak mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat krusial dalam mengontrol penggunaan *gadget*, yang bertujuan untuk memastikan *gadget* digunakan secara tepat dan bertanggung jawab. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam menekankan peran orang tua dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak usia dini. Pengawasan yang baik dapat menghindarkan anak dari dampak negatif terhadap kesehatan, perkembangan mental, serta perkembangan sosial mereka, sehingga memastikan anak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab.

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

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to identify how parents play a crucial role in managing gadget usage in young children. Along with the rapid development of technology, gadgets have become an inseparable part of daily life. Their use was no longer limited to adults but now also involved children from early age. Excessive gadget usage in children could affect their physical and mental health. Therefore, the role of parents was very important in regulating and controlling gadget use to avoid negative impacts. This study was conducted in RT.05 Dusun Pelita Dasan Agung Baru, Mataram City, using a descriptive qualitative approach. This approach described in detail the real situation through interviews with parents and observations regarding how parents manage gadget usage for their children. The research findings showed that parents have crucial role in controlling gadget use, aimed at ensuring that gadgets are used appropriately and responsibly. This study made an important contribution in emphasizing the role of parents in managing gadget use for young children. Proper supervision can protect children from negative impacts on their health, mental development, and social development, ensuring that children can utilize technology wisely and responsibly.*

**Keywords:** early childhood; *gadget*; parental role; *gadget*

### PENDAHULUAN

Anak dengan usia 0 hingga 6 tahun biasa disebut sebagai anak usia dini (Faraz et al., 2024). Pada usia dini, anak memasuki periode yang sangat sensitif, yaitu ketika mereka sangat mudah menerima rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Khususnya selama periode ini, anak mulai mengembangkan keterampilan dan kemampuan mengendalikan lingkungannya yang dianggap sebagai fase peralihan menuju tahap perkembangan selanjutnya (Putri, 2022). Anak-anak usia dini zaman sekarang sangat erat kaitannya dengan *gadget*, yang merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka, baik sebagai sarana hiburan, pembelajaran, maupun komunikasi (Azizah et al., 2024).

Kemajuan pesat teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah memberi efek yang jelas dalam kehidupan bermasyarakat, terutama dalam kehidupan anak-anak. Teknologi seperti gadget, tablet, dan komputer kini telah menjadi bagian yang tak terlepaskan dari keseharian anak-anak, termasuk di usia dini (Hijriyani & Astuti, 2020). Teknologi yang dulunya hanya digunakan oleh orang dewasa atau kalangan tertentu, kini dapat diakses oleh hampir semua orang, termasuk anak-anak yang baru memasuki dunia pendidikan. Banyak orang tua yang merasa bahwa teknologi, terutama *gadget*, bisa menjadi alat pendorong yang efektif untuk mendidik anak dan memberikan hiburan yang mendidik (Asmawati, 2021). Namun, di balik kemudahan dan manfaat yang ditawarkan, pemakaian *gadget* pada anak usia dini juga menimbulkan tantangan yang perlu diperhatikan lebih serius (Maulidya, 2020).

Walaupun teknologi memiliki banyak kegunaan dalam bidang pendidikan dan pengembangan keterampilan anak, pemakaian *gadget* yang tak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan (Setiadi et al., 2024). Di antara masalah-masalah yang muncul adalah kurangnya pengawasan orang tua untuk mengontrol pemakaian gadget oleh anak. Banyak anak, bahkan di usia yang sangat muda, mulai menggunakan waktu berjam-jam di menggunakan *gadget*, entah itu untuk memainkan *video game*, menonton konten, atau berkomunikasi dengan aplikasi (Hunafa, 2022). Mengingat dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini. Anak-anak pada usia ini sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat krusial, yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali dapat mengganggu perkembangan mereka, yang seharusnya lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka. Dampak negatif seperti gangguan tidur, masalah kesehatan fisik, dan gangguan perkembangan sosial emosional dapat timbul jika penggunaan *gadget* tidak diawasi dengan baik (Aisyah & Wijayani, 2023).

Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP), anak-anak dengan usia di bawah 2 tahun sebaiknya tidak terpapar dengan *gadget* atau layar digital sama sekali, sementara anak-anak usia lebih dari dua tahun harus dibatasi waktu layar mereka, dengan rekomendasi maksimal dua jam per hari (Yumarni, 2022). Sayangnya, banyak kasus yang menunjukkan bahwa kenyataan di lapangan jauh dari harapan tersebut. Kasus tersebut berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh berbagai instansi kesehatan yang berada di seluruh dunia, menunjukkan bahwa anak-anak usia dini menggunakan lebih banyak waktunya di depan layar daripada yang direkomendasikan oleh pakar (Mimin et al., 2022).

Pada anak usia dini, anak berada di fase perkembangan yang begitu krusial, baik dalam hal fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, setiap faktor yang dapat memengaruhi perkembangan mereka harus dipertimbangkan dengan hati-hati (Fuadia, 2022). Penggunaan *gadget* yang tidak terkendali juga dapat menghambat perkembangan kemampuan motorik anak, karena mengurangi waktu mereka untuk bergerak atau berinteraksi dengan lingkungan fisik mereka (Annisa, 2022). Selain itu, anak usia dini yang menggunakan waktunya untuk bermain dengan gadget dalam waktu yang lama juga beresiko mengalami gangguan tidur yang dapat memengaruhi konsentrasi dan *mood* mereka (Nuraida, 2023).

Selain masalah kesehatan fisik, menggunakan *gadget* dengan cara yang berlebihan juga bisa menimbulkan efek yang kurang baik terhadap perkembangan sosial sang anak (Filza & Wulandari, 2023). Anak usia dini sangat bergantung pada interaksi sosial untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan mengelola emosi mereka sendiri dan orang di sekitarnya (Dewi et al., 2020). Ketika anak usia dini

lebih cenderung banyak berinteraksi dengan *gadget* dibandingkan bersama teman-teman sebayanya, kemampuan sosial mereka dapat terganggu (Afdalia & Gani, 2023).

Keterlibatan orang tua dalam mengatur penggunaan *gadget* terhadap anak-anak usia dini sangat krusial (Chusna, 2017). Peran orang tua bukan hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pembimbing yang mampu membimbing anak-anak untuk memakai *gadget* dengan baik dan benar. Dengan keterlibatan orang tua, anak-anak bisa dibimbing untuk memilih tontonan yang sesuai dan edukatif, serta belajar untuk mengatur waktu layar mereka dengan bijaksana (Adelia, 2024). Hal itulah yang menjadi alasan orang tua perlu memiliki pengetahuan yang mumpuni tentang bagaimana efek positif dan negatif penggunaan *gadget* serta strategi yang dapat digunakan untuk mengontrolnya (Isyanawulan et al., 2024).

Keterlibatan orang tua begitu krusial untuk menjadi contoh bagi anak-anak pada hal pemakaian *gadget* (Ulya & Diana, 2021). Misalnya, orang tua yang sering menggunakan *gadget* mereka tanpa batasan, atau menghabiskan waktu bersama anak hanya dengan fokus pada layar, akan sulit untuk mengajarkan anak mereka mengenai pentingnya pembatasan waktu layar. Oleh karena itu, dalam upaya mengelola penggunaan *gadget*, maka orang tua perlu memberikan contoh yang baik dan terhadap anak-anak mereka tentang penggunaan *gadget* (Mita & Widjayatri, 2023).

Penelitian ini penting karena penggunaan *gadget* yang semakin meluas di kalangan anak usia dini membawa dampak signifikan terhadap perkembangan mereka, baik secara fisik, sosial, maupun emosional. Meskipun *gadget* dapat menawarkan manfaat edukatif, pemakaian *gadget* yang dilakukan secara berlebihan bisa menimbulkan beragam permasalahan di antaranya seperti gangguan waktu tidur, penurunan keterampilan sosial, dan berkurangnya aktivitas fisik. Hal itulah yang membuat peran orang tua dalam mengatur durasi serta konten yang dimainkan anak sangatlah krusial. Penelitian ini juga berusaha memberikan rekomendasi untuk orang tua mengenai pentingnya peran mereka dalam penggunaan *gadget* pada anak, serta untuk menyusun pedoman yang dapat membantu menciptakan keseimbangan antara manfaat teknologi dan perkembangan anak. Dengan pendekatan yang lebih praktis dan aplikatif, artikel ini berharap dapat memberi kontribusi signifikan dalam menciptakan kebiasaan digital yang mendukung pertumbuhan anak secara holistik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menyelidiki peran orang tua dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Penelitian ini melibatkan 6 orang tua yang memiliki anak usia dini, yang dipilih secara *purposive sampling*, yakni orang tua yang aktif memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka dan bersedia berpartisipasi. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama yakni wawancara semi-terstruktur yang berlangsung selama 10-15 menit dengan setiap orang tua, observasi langsung terhadap anak-anak ketika mereka menggunakan *gadget* dan berinteraksi dengan teman-temannya, serta dokumentasi berupa catatan atau rekaman penggunaan *gadget*. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi data, dengan memverifikasi temuan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan hasil yang akurat. Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola yang relevan terkait peran orang tua dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak-anak. Selain itu, aspek etika juga diperhatikan dengan memperoleh izin dari orang tua untuk partisipasi sukarela dan menjaga privasi mereka, serta memastikan bahwa semua data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk tujuan penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Orang tua memegang peran yang sangat krusial dalam pembentukan karakter dan moral pada anak usia dini (Masyhuri & Adawiyah, 2024). Dari hasil wawancara dengan sejumlah orang tua mengenai cara mereka mengatur penggunaan gadget pada anak-anaknya, ditemukan bahwasanya mayoritas orang tua menyatakan perlu untuk membatasi penggunaan *gadget* sebagai langkah preventif untuk menjaga kedisiplinan dan kesehatan anak-anak mereka. Tantangan utama yang dihadapi oleh orang tua adalah bagaimana mengontrol durasi dan jenis konten yang dikonsumsi anak-anak mereka melalui *gadget*. Meskipun *gadget* memiliki keuntungan dalam aspek pendidikan dan hiburan, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara fisik maupun psikologis. Secara fisik, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat menyebabkan masalah seperti mata merah, sakit kepala, atau gangguan tidur. Lebih jauh lagi, ketergantungan yang tinggi terhadap gadget dapat mengganggu kesehatan mental anak, yang menyebabkan kecemasan dan penurunan kualitas perhatian dalam aktivitas sehari-hari (Burhaein et al., 2023). Mereka menyadari bahwa walaupun gadget dapat menimbulkan keuntungan dari segi pendidikan dan hiburan, pemakaian yang berlebihan bisa menimbulkan beberapa permasalahan (Nugroho et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan secara langsung terhadap anak usia dini yang menjadi objek penelitian, temuan ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan dengan orang tua. Anak-anak yang diamati cenderung memainkan *gadget* hanya pada waktu-waktu tertentu yang telah diatur oleh orang tua mereka, seperti setelah pulang sekolah dan setelah selesai mengaji pada malam hari. Durasi penggunaan *gadget* yang diberikan kepada anak-anak tersebut rata-rata hanya sekitar satu jam per hari. Meskipun pembatasan ini telah disepakati oleh orang tua dan anak, pelaksanaannya ternyata tidak selalu berjalan mulus. Anak-anak yang sudah terbiasa menggunakan gadget sering kali merasa kecewa dengan batasan yang ada, terutama ketika mereka ingin terus melanjutkan aktivitas di *gadget* setelah waktu yang telah ditentukan habis. Hal ini menunjukkan bahwa pembatasan waktu *gadget* dapat menjadi tantangan, baik bagi orang tua maupun anak, karena anak-anak cenderung merasa tergoda untuk terus bermain atau menonton konten di *gadget* mereka. Pembatasan ini, meskipun sudah disepakati, ternyata tidak mudah diterapkan secara konsisten, terutama karena adanya tantangan besar dalam mengelola kebiasaan anak-anak yang sangat terbiasa dengan *gadget* (Jiu et al., 2022).



Gambar 1. Anak Bermain *Gadget* di Bawah Pengawasan Orang Tua

Di antara tantangan utama yang dihadapi orang tua adalah reaksi emosional anak-anak ketika mereka tidak diberikan gadget. Banyak anak yang merasa kesal atau bahkan menangis ketika akses mereka terhadap *gadget* dibatasi (Yuliana et al., 2022). Hal ini menunjukkan betapa besar pengaruh gadget dalam kehidupan mereka yang kadang membuat anak merasa terganggu atau marah ketika mereka tidak dapat mengaksesnya (Tania et al., 2024). Meskipun demikian, sebagian orang tua memilih untuk membiarkan anak-anak mereka menangis dalam situasi tersebut, dengan tujuan agar mereka belajar untuk disiplin dan tidak terlalu bergantung pada *gadget*.

Meskipun menghadapi tantangan ini, para orang tua tetap berkomitmen untuk menjaga batasan waktu yang telah ditetapkan, karena mereka menyadari bahwa kebiasaan disiplin dalam mengatur waktu penggunaan gadget akan berdampak positif pada perkembangan anak dalam jangka panjang (Winda, 2024). Mereka berharap bahwa dengan ketegasan ini, anak-anak mereka dapat belajar untuk mengelola waktu dengan lebih baik dan tidak mudah teralih dari kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar atau berinteraksi langsung bersama keluarga dan teman-teman sebayanya. Namun, meskipun ada kekhawatiran terkait dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, penting untuk diingat bahwa gadget juga memiliki manfaat positif ketika digunakan dengan bijak. *Gadget* dapat menjadi sarana edukasi yang efektif, terutama dengan banyaknya aplikasi pendidikan yang dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan memperluas pengetahuan mereka. Misalnya, aplikasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran bahasa, matematika, atau sains dapat memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media kreatif yang tersedia di gadget, seperti aplikasi menggambar atau *video editing*, dapat menjadi sarana bagi anak-anak untuk mengasah kreativitas mereka (Novianti & Garzia, 2020). Pada sisi lain, orang tua juga khawatir jika anak-anak menggunakan *gadget* secara berlebihan, kemampuan mereka untuk dapat fokus pada suatu kegiatan yang lebih penting, terutama belajar. Kita semua tahu bahwasanya di era kemajuan teknologi saat ini mayoritas anak yang cenderung menghabiskan waktu lebih banyak dengan gadget daripada melakukan aktivitas belajar atau berinteraksi dengan teman-temannya (Oktaviana, 2021).

Meskipun tujuan utama pembatasan ini adalah untuk mendisiplinkan anak dalam menggunakan *gadget*, setiap orang tua mempunyai pendekatan yang beragam dalam melakukannya. Beberapa orang tua lebih memilih untuk mengawasi jenis konten yang dapat diakses anak mereka, seperti membatasi akses ke situs-situs yang tidak mendidik atau mengarah pada perilaku negatif. Pada lain hal, ada juga orang tua yang cenderung fokus pada pengaturan durasi penggunaan *gadget*, memastikan bahwa anak tidak menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar. Namun, selain mengatur durasi dan mengawasi konten, beberapa orang tua juga mengadopsi strategi alternatif untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget, seperti dengan menawarkan aktivitas menarik yang dapat melibatkan keterampilan fisik, sosial, dan kognitif anak. Orang tua dapat mengajak anak untuk terlibat dalam permainan luar ruangan, seperti bermain bola, bersepeda, atau kegiatan yang melibatkan eksplorasi alam. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mendorong interaksi sosial yang sehat dengan teman sebaya. Selain itu, orang tua dapat menawarkan aktivitas kreatif, seperti menggambar, memasak bersama, atau membangun sesuatu dengan alat permainan edukatif (Rahmi et al., 2024).

Bahkan para ahli juga memberikan panduan mengenai durasi yang sebaiknya diberikan untuk anak-anak dalam memakai *gadget*. Penelitian oleh Mita & Widjayatri,

(2023) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* dengan durasi yang Panjang serta berlebihan memberikan dampak yang negatif terhadap tumbuh kembang anak usia dini. Berdasarkan ketentuan dari *American Academy of Pediatrics* (AAP), anak dengan usia di bawah dua tahun sebaiknya tidak terpapar dengan *gadget* atau layar digital sama sekali, sementara anak-anak usia lebih dari dua tahun harus dibatasi waktu layar mereka, dengan rekomendasi maksimal dua jam per hari (Yumarni, 2022). Mereka menekankan bahwa meskipun *gadget* bisa menjadi sarana belajar yang berguna, penggunaannya harus diimbangi dengan aktivitas lain yang mendukung perkembangan sosial, fisik, dan intelektual anak. Misalnya, waktu yang dihabiskan di luar ruangan untuk bermain bersama teman-teman, atau berinteraksi langsung dengan keluarga, sangat penting untuk mendukung keterampilan sosial anak. Salah satu dampak kurang baik yang sering muncul dari pemakaian *gadget* yang berlebihan adalah kurangnya interaksi sosial anak dengan teman-temannya (Septiana & Anwar, 2024). Anak yang terlalu sering terisolasi dengan *gadget* cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan mendorong komunikasi yang sehat dengan orang sekitar, yang sangat penting untuk perkembangan emosional dan sosial mereka (Hamdani, 2023).

## SIMPULAN

Keterlibatan serta peran orang tua dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak usia dini sangat penting untuk menjaga kesetaraan antara manfaat teknologi dan perkembangan anak yang sehat. Orang tua berperan aktif dalam membatasi durasi penggunaan *gadget* dan memilih konten yang sesuai agar anak tidak terpapar dampak negatif, baik dari segi kesehatan fisik, seperti gangguan mata, maupun kesehatan mental dan sosial, seperti berkurangnya interaksi dengan teman sebaya. Meskipun tantangan dalam menerapkan pembatasan ini cukup besar, seperti reaksi emosional anak yang merasa kesal atau menangis, orang tua tetap menunjukkan ketegasan dengan tujuan agar anak-anak belajar disiplin dan tidak bergantung berlebihan pada *gadget*. Dalam menghadapi tantangan tersebut, orang tua dapat memanfaatkan strategi yang efektif, seperti pembatasan durasi penggunaan *gadget* dan pemanfaatan teknologi edukatif yang mendukung perkembangan anak. Selain itu, penting untuk menciptakan keseimbangan antara manfaat teknologi dan potensi resiko yang ada. Peran lingkungan, seperti sekolah, juga sangat penting dalam mendukung pembentukan kebiasaan positif dalam menggunakan *gadget*. Dengan pendekatan yang seimbang antara disiplin dan pemanfaatan teknologi secara positif, anak-anak dapat berkembang dengan baik, menjaga fokus pada pendidikan, dan mendukung perkembangan sosial serta emosional mereka tanpa terhambat oleh dampak negatif teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, J. (2024). *Peran Orang Tua Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ullu Azmi Lampung Selatan*. Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung.
- Afdalia, A. P., & Gani, I. (2023). Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 10(1).
- Aisyah, I. U., & Wijayani, Q. N. (2023). Penggunaan gadget terhadap kualitas tidur dan kesehatan mental remaja. *Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 31–40.
- Annisa, S. R. (2022). Pengaruh media sosial youtube pada pemerolehan bahasa kedua anak usia 5 tahun kajian psikolinguistik. *Journal Educational of Indonesia Language*, 3(2), 10–17. <https://doi.org/10.36269/jeil.v3i2.1038>.

- Asmawati, L. (2021). Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.
- Azizah, E., Cahyo Setyono, D., Churiyatul Jannah, S., & Munawaroh, H. (2024). Pengaruh teknologi, gadget terhadap perkembangan anak. *Al-Amin: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah*, 3(1).
- Burhaein, E., Prastiyo, O., Zubaidah, R., & Larasati, A. (2023). Seminar dampak penggunaan gadget pada kesehatan anak di sdn rejosari. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 1.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 315–330.
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 181–190.
- Faraz, N., Listyaningsih, B. T., & Anugrahana, A. (2024). Human tendencies pada anak usia 0-6 tahun dengan metode montessori: Studi literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7896–7915.
- Filza, N. I., & Wulandari, H. (2023). Penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 3176–3181.
- Fuadia, N. (2022). Perkembangan sosial emosi pada anak usia dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47. <https://doi.org/10.53800/wawasan.v3i1.131>.
- Hamdani, M. (2023). Dampak gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).
- Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1).
- Hunafa, A. S. (2022). *Analisis Pengasuhan Orangtua terhadap Pengendalian Gadget yang Berhubungan Dengan Pemeliharaan Proposial Anak Usia Dini*. Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education, 2(2). <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v2i2.4333>.
- Isyanawulan, G., Soraida, S., Wulindari, A., Hendarso, Y., & Istiqoma. (2024). Literasi digital melalui edukasi keluarga tentang bahaya penggunaan gadget bagi anak. *Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6, 222–234. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i1.9016>.
- Jiu, C. K., Pratama, K., Pradika, J., Hartono, H., & Erwhani, I. (2022). Pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini selama masa pandemi covid-19. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 167–180. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v7i2.9825>.
- Maulidya, U. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.
- Masyhuri, M., & Adawiyah, R. (2024). Analisis peran orang tua dalam pembentukan karakter moral pada anak usia dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12, 304–319. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.94783>.
- Masykura, S., F., Maryati, S., & Mubharokkh, A. S. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologis dan keagamaan anak usia dini (TK dan SD) dalam perspektif pendidikan agama islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.19109/muaddib.v7i1.24432>.

- Mimin, E., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Analisis dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 6(02), 558–568. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i02.6462>.
- Mita, M. L., & Widjayatri, RR. 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://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523>.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak; tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>.
- 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>.
- Nuraida, H. (2023). Risiko gadget berlebihan: dampak negatif pada karakter mental dan emosi anak. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(4), 387–395.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini perspektif hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12544>
- Putri, M. N. (2022). Meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 4-6 tahun dalam menghafal rukun iman melalui metode pemberian tugas. *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1.
- Rahmi, N., Khadijah, Sindy, Y., & Yuspika, R. (2024). Dampak penggunaan handphone terhadap perkembangan sosial emosional AUD. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(2), 118–129. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.660>.
- Septiana, A., & Anwar. (2024). Dampak pengaruh gadget pada anak usia dini (studi kasus Desa Batu Tering. *Hegemoni, Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2).
- Tania, M., Nurhayati, E., Abdurahman, N., & Rahman, D. L. (2024). Sosialisasi pengaruh gadget pada anak usia dini di TK Al-munawwarah Kota Bandung. *Journal of Community Dedication*, 4(1), 289–302.
- Ulya, N., & Diana, R. R. (2021). Peran pola asuh orang tua dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 304–313. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3706>.
- Winda, H. (2024). Menghadapi tantangan zaman: Peran dan strategi pola asuh orang tua dalam membentuk karakter anak di era digital. *Al-IKTIAR: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>.
- Yuliana, W., Hamid, A., & Yaqin, F. A. (2022). Study analisis: Tantangan orang tua dalam mendidik anak dan mengatasi kemalasan belajar anak di era smart society 5.0. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 3(1), 201–208. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.8443>.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh gadget terhadap anak usia dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.