

2980 Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget

by Rivo Nugroho

Submission date: 14-Aug-2022 12:43AM (UTC-0700)

Submission ID: 1882243221

File name: 2980-13734-1-CE.docx (125.89K)

Word count: 6002

Character count: 37383



Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Rivo Nugroho^{1✉}, I Ketut Atmaja Johny Artha², Widya Nusantara³,
Arini Dwi Cahyani⁴, Muhammad Yayang Putra Patrama⁵

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia⁽²⁾

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia⁽³⁾

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia⁽⁴⁾

Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia⁽⁴⁾

DOI: prefix/singkatan.jurnal.volume.nomor.ID.artikel

Abstrak

Kehidupan di era modern saat ini, anak-anak sebagian besar bertempat tinggal kota besar telah dipengaruhi gadget yang membuat lebih sedikit ruang untuk berpartisipasi dalam dunia nyata. Penelitian memiliki tujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian orang tua KB Al-Falah Darussalam tropodo dengan jumlah 15 orang tua. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Wawancara terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Penelitian menguji keabsahan data yang menggunakan teknik triangulasi. Pada hasil penelitian ini terdapat peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. Cara orang tua dalam mendampingi anak usia dini dalam menggunakan gadget antara lain 1) Batasi waktu anak dalam menggunakan gadget. 2) Pemilihan konten yang aman sesuai usia anak. 3) Imbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak. 4) Tetapkan aturan dalam penggunaan gadget bagi anak. 5) Orang tua perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Kata Kunci: orang tua; dampak negatif; gadget.

Abstract

Life in today's modern era, children have been influenced by devices that make less space to participate in the real world. The aim of this research is to describe the role of parents in reducing the negative impact of using gadgets on children in the Al Falah Darussalam Tropodo Playgroup (KB). The approach in this study used a descriptive qualitative approach with the subject of research being the parents of KB Al-Falah Darussalam Tropodo with a total of 15 parents. Data collection techniques were carried out by structured interviews, observation, and documentation. The study tested the validity of the data using triangulation techniques. The results of this study show the role of parents in reducing the negative impact of using gadgets. Ways parents in assisting early childhood in using gadgets, among others: 1) Limit the time children use gadgets. 2) Selection of safe content according to the age of the child. 3) Balance the use of gadgets with children's activities. 4) Set rules in the use of gadgets for children. 5) Parents need to adapt to the times.

Keywords: parents; negative impact; gadget

Copyright (c) 2022 Nama Penulis^{1,2} dst.

✉ Corresponding author :

Email Address : rivonugroho@unesa.ac.id

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Keluarga adalah kumpulan identitas utama dengan berbagai peranannya, keluarga ini terdiri dari seorang ayah, ibu, dan anak. Keluarga mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran utama bagi anak. Sebuah kunci keberhasilan dalam transfer ilmu dan etika pada anak di rumah yaitu dengan memiliki frekuensi pertemuan dan intensitas komunikasi yang erat. Dalam menentukan pola pikir, perilaku anak di sekolah, serta di lingkungan sekitar maka diperlukan kesiapan orang tua untuk dapat mendidik anak di rumah (Manurung et al., 2020). Peranan orang tua sangat penting agar dapat mengembangkan kualitas pada anak nantinya demi meningkatkan suatu keberadaannya bangsa dan negara di masa yang akan datang (Ardiyana et al., 2019). Maka demikian, dibutuhkan pengoptimalan orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak, agar anak mendapatkan haknya baik secara fisik dan mental. Terlebih lagi dengan munculnya Covid-19 kurang lebih satu tahun lalu menyebabkan masyarakat mengalami dampak luar biasa salah satu aspeknya yaitu aspek pendidikan. (Mellynia et al., 2020). Layanan publik seperti sekolah telah ditutup oleh pemerintah agar dapat mencegah penularan virus Covid-19. Pemerintah pusat hingga tingkat daerah yang memberikan suatu kebijakan untuk melakukan aktivitas di rumah dengan secara daring pada seluruh lembaga pendidikan. Sehingga sebanyak 217.283 seluruh pihak sekolah telah mengubah sistem pembelajaran yang tatap muka menjadi pembelajaran secara daring (Anugrahana, 2020). Dengan sebuah keterbatasan ini maka diperlukan penggunaan teknologi agar dapat membantu para pekerja, pelaku usaha, dan peserta didik supaya tetap bisa menjalankan kegiatan secara daring (Taufik & Armansyah, 2021). Adaptasi pembaruan diri sangat diperlukan dalam masa pandemi agar tetap terus bertahan walaupun dalam kondisi keterbatasan (Taufik & Armansyah, 2021).

Pembaruan diri pada manusia tidak dapat terlepas dari pengaruh globalisasi apalagi dalam kondisi pandemi. Salah satu bentuk globalisasi yang mempengaruhi perubahan kehidupan manusia yang sangat luar biasa, yaitu teknologi (Hijriyani & Astuti, 2020). Teknologi telah diciptakan agar dapat mempermudah segala aktivitas manusia dalam pelayanan publik maupun hasil produksi, serta dapat mempermudah aktivitas rumah tangga (Ngafifi, 2014). Teknologi memiliki peran penting bagi manusia pada masa pandemi sebab untuk memasuki era revolusi industri (Setiawan, 2017). Menurut Schlechtendahl telah menjelaskan bahwa era revolusi industri, yaitu suatu transformasi dalam kecepatan kesediaan informasi yang tergabung dan dapat berbagi sebuah informasi dari satu dengan yang lain (Schlechtendahl et al., 2015).

Bentuk teknologi yang saat ini diminati dan secara praktis digunakan banyak orang mulai dari kalangan dewasa, remaja, hingga anak usia dini yaitu gadget. Gadget merupakan suatu kebutuhan dasar setiap manusia di seluruh dunia. Sebab, gadget telah memberikan layanan fitur terbaru dalam mengakses sebuah informasi maupun mempermudah aktivitas manusia secara daring (Daeng et al., 2017). Pada masa pandemi, gadget memiliki harga terjangkau dan sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran bagi anak sehingga tidak hanya masyarakat kalangan atas saja namun kalangan bawah juga dapat membelinya (Hijriyani & Astuti, 2020). Maka, tidak ada alasan sebagai orang tua ingin membelikan gadget secara khusus untuk anak agar bisa mengikuti pembelajaran secara daring. Dengan kecanggihan teknologi dapat menyebabkan anak sebagai pengguna aktif gadget (Jones & Park, 2015). Namun, anak dalam menggunakan gadget tidak dimanfaatkan sebagai pembelajaran saja melainkan untuk bermain game, menonton video, dan mendengarkan musik.

Selain itu, menurut Brooks (2011) menjelaskan bahwa orang tua memiliki beberapa alasan untuk memberikan gadget pada anak antara lain untuk memudahkan anak bisa tidur ataupun makan, menenangkan anak saat rewel, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai (Irmayanti, 2018).

Menurut hasil penelitian dari Sahriana (Sahriana & Pranoto, 2018) menyebutkan bahwa ditemukan sebagian besar anak dapat mengakses akun youtube untuk melihat video walaupun mereka belum bisa membaca, namun anak dapat mengetahui simbol dari fitur gadget tersebut. Dengan demikian, pada hasil penelitian terdahulu mengatakan bahwa penggunaan gadget anak usia dini sejumlah 42,1% dengan lebih dominan pada aktivitas bermain game dan menonton video (Rowan, 2010).

Dalam kehidupan di era modern saat ini, anak-anak telah dipengaruhi oleh media elektronik yang membuat lebih sedikit ruang untuk berpartisipasi dalam dunia nyata. Berdasarkan beberapa penelitian, anak-anak berusia 0-2 tahun tidak boleh terpapar gadget, anak-anak berusia 3-5 tahun dibatasi hanya 1 jam per hari, dan anak-anak berusia 6-18 tahun hanya 2 jam per hari. Akan tetapi, pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih dari jumlah yang disarankan (Juhriyansyah et al., 2015). Peran pendukung dalam gaya hidup saat ini telah dimainkan oleh gadget. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengenai statistik pengguna internet tahun 2020, Plt. Sekjen Kementerian Kominfo memaparkan adanya peningkatan jumlah pengguna internet sebesar 25,5 juta atau 8,9% dibandingkan tahun 2019 (Dira & Kartika, 2021). Hal ini sangat penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaan gadget pada anak dengan pengasuhan di era modern saat ini dan perilaku pada partisipasi penggunaan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan masalah ataupun bahaya antara lain mengakibatkan komunikasi yang kurang terbangun antara anak dan orang di sekitarnya, anak dapat berisiko secara material berupa gambar yang tidak cocok dengan usia anak, kemudian juga serta tindakan anak yang dianggap dapat merugikan orang lain, seperti pencemaran nama baik (Livingstone et al., 2017). Selain itu, dalam penggunaan gadget tanpa disadari membuat pengguna mengalami kecanduan bahkan bisa menjadi ketergantungan, sekalipun bagi anak usia dini. Ketergantungan inilah merupakan dampak negatif dari penggunaan gadget (Sahriana, 2019). Ketergantungan pada anak dalam penggunaan gadget ini sangat tinggi sekitar 79% disebabkan tanpa ada dampingan orang tua (Rianti, 2021).

Masa pandemi Covid-19, peran orang tua menjadi suatu yang sangat dibutuhkan dengan menjaga kesehatan keluarga dan menjaga kestabilan pendidikan pada anak, sebab pembelajaran kini telah dilakukan secara daring sehingga pendampingan orang tua dalam pembelajaran di rumah sangat penting. Orang tua harus bisa menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. Karena orang terdekat dan pelindung bagi anak adalah orang tua. Maka demikian, peran orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget dibutuhkan agar dampak negatif yang ditimbulkan dari gadget dapat diantisipasi dengan adanya pendidikan keluarga. Terdapat cara orang tua dalam mendampingi anak usia dini dalam menggunakan gadget antara lain (Suryameng, 2019), 1) Batasi waktu anak dalam menggunakan gadget. Orang tua dapat membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget agar mereka tidak lupa waktu akan kebutuhan dalam dirinya, seperti makan, belajar, mandi, dan lain sebagainya. Dengan membatasi waktu, anak tidak akan kecanduan dalam penggunaannya apalagi khususnya bagi anak usia dini, maka dari itu jangan sering-sering memberikan gadget apabila orang tua sibuk dalam aktivitasnya. Gunakan buku cerita atau Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik bagi anak sebagai pengganti gadget. 2) Pemilihan konten yang aman sesuai usia anak. Pemilihan permainan, video, gambar dan audio disesuaikan dengan usia anak. Banyak sekali yang konten yang mudah diakses melalui gadget. Maka orang tua dapat memilihkan dan memantau anak dengan cara membuatkan akun khusus anak yang di dalamnya sudah terfilter. Dengan demikian, tontonan sehat membuat anak untuk merangsang pengembangannya dengan baik. 3) Imbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak. Diperlukan pendampingan orang tua dalam mengimbangi anak dalam penggunaan gadget dan aktivitas lainnya. Sering sekali ditemukan orang tua membiarkan anak bermain gadget agar mereka tidak keluar rumah bermain dengan teman-temannya. Dengan demikian orang tua hendaknya dapat

mengatur jadwal khususnya bagi anak usia dini. Selain itu ajak anak dalam aktivitas pekerjaan rumah, seperti memasuk, cuci baju, menyapu, menyiram bunga dan lain sebagainya. Maka dari itu orang tua memberikan contoh bagi anak untuk tidak bermain gadget tanpa batasan waktu. 4) Tetapkan aturan dalam penggunaan gadget bagi anak. Aturan yang diberikan agar anak dapat disiplin dalam tanggung jawabnya. Aturan dibuat juga dilaksanakan oleh orang tua seperti batasan waktu menggunakan gadget 30 menit maka orang tua menggunakan gadget penggunaan terbatas hanya kepentingan dalam menggunakan, 5) Orang tua perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Diperlukan orang tua akan literasi mengenai digital untuk melindungi anak dari bahayanya penggunaan gadget. Diperlukan edukasi bagi orang tua baik melalui buku, gadget, koran atau majalah untuk menambah wawasan orang tua. Dengan ini orang tua dapat melek akan teknologi, sehingga dapat memantau anak dalam penggunaan gadget.

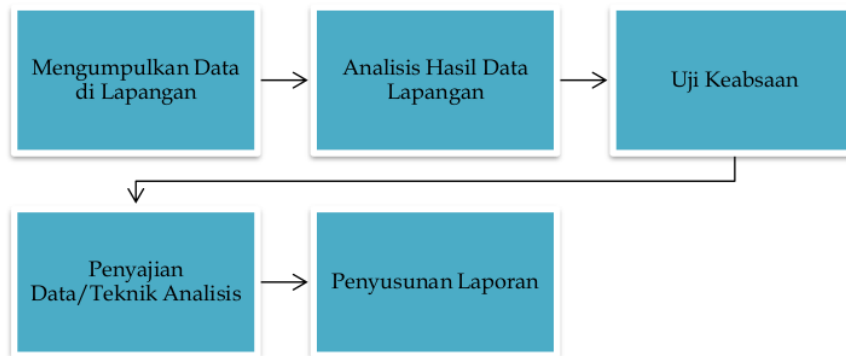
Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo Waru, Kabupaten Sidoarjo. Alasan peneliti mengambil lokasi tersebut karena terdapat sebuah masalah yang terjadi pada orang tua selama masa pandemi Covid-19 seperti anak sudah terpapar dampak negatif ketergantungan dalam penggunaan gadget. Sesuai hasil wawancara awal pada orang tua bahwa anak tidak berhenti dalam penggunaan gadget. Hal ini dibuktikan ketika bangun tidur ataupun mau makan yang dicari yaitu gadget. Lalu, ketika ada pembelajaran dari guru, anak tidak dapat fokus untuk menerima pembelajaran sebab mereka ingin cepat bermain gadget. Selain itu, jika ada pertemuan keluarga, sodara, ataupun teman dalam acara tertentu anak sekarang tidak seaktif dahulu bermain dengan teman sebaya melainkan bermain gadget sehingga menjadikan anak lebih pasif. Hal tersebut membuat orang tua memiliki rasa takut pada anak dalam menggunakan gadget secara yang berlebih apalagi jika anak tidak diberikan gadget akan menjadi tantrum. Hal itu disebabkan aktivitas di sekolah diliburkan selama satu tahun sehingga pembelajaran dilakukan dirumah dan perubahan pola aktivitas anak menjadi berubah. Perubahan yang terjadi pada anak tersebut karena kesibukan kedua orang tua yang bekerja pada masa pandemi Covid-19. Jika anak tidak ingin menangis saat orang tua bekerja maka mereka diberikan gadget. Oleh sebab itu, diperlukan adanya sebuah peranan dari orang tua pada anak sebab gadget memiliki dampak negatif yang mengakibatkan anak tidak dapat seimbang dengan aktivitas fisiknya.

Berdasarkan uraian pendahuluan diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui tentang peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak, dengan judul "Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget di KB Al Falah Darussalam Tropodo" dengan tujuan agar dapat mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget yang dideskripsikan dengan melalui sebuah pendekatan kualitatif.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan dengan maksud mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak agar tidak menghambat tumbuh kembang anak. Lokasi dalam penelitian ini terletak di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 4 bulan dimulai dari tanggal 27 September 2021- 6 Desember 2021. Teknik dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel yang dilakukan dengan *purposive sampling*. Subjek penelitian ini dilakukan pada orang tua dengan memiliki beberapa kriteria dan jumlah sebagai berikut, orang tua murid Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo, responden berjumlah 15 orang dengan memiliki kriteria usia 25-35 tahun, memiliki peran terhadap anak belajar di rumah selama 12 bulan, dan orang tua murid pengguna aktif gadget. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang

dilakukan secara langsung atau tatap muka dan data sekunder yang berupa dokumen mengenai identitas orang tua dan peserta didik.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan teknik keabsahan data, yaitu teknik trigulasi. Teknik trigulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan dari sumber data yang telah ada. Selanjutnya, pada teknik analisis data telah menggunakan analisis Miles dan Huberman. Penelitian ini dengan analisis data yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai data sudah jenuh, kemudian dalam aktivitas analisis data, yaitu data *reduction, data display, dan conclusion*.

Hasil dan Pembahasan (Book Antiqua, 13, Tebal, Kapital Spasi 1)

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo, Waru, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian dilakukan selama 3 bulan dimulai dari tanggal 3 Oktober 2021 – 4 Desember 2021. Tujuan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. Fokus penelitian antara lain, peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif gadget penggunaan gadget pada anak.

Batasi Waktu Anak Dalam Menggunakan Gadget

Aktivitas anak selama pandemi sebagian besar dilakukan di rumah agar terhindar dari terinfeksi Covid-19. Proses belajar mengajar dilakukan secara daring yang dimana membutuhkan media berupa gadget untuk mempermudah dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini juga dilakukan oleh Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo yang menerapkan pembelajaran secara daring yang telah dilaksanakan lebih dari satu tahun. Dengan adanya pembelajaran secara daring orang tua tidak dapat mencegah anak untuk tidak menggunakan gadget. Namun dengan adanya pembelajaran secara daring membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain dibanding dengan aktivitas belajarnya (Handarini & Wulandari, 2020).

Pada kegiatan fisik pada anak usia dini masih aktif- aktifnya, namun dengan keterbatasan yang ada hal tersebut tidak dapat dilakukan, sehingga orang tua membebaskan anak untuk menggunakan gadget agar mereka tidak mengganggu aktivitas orang tua di rumah. Dari hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa :

“Ketika anak ingin bermain gadget saat mau makan, mandi, ataupun belajar. Maka, saya memberikan gadget tersebut pada anak namun ada batasan waktu selama

10 menit. Saya menuruti anak agar anak mau melakukan aktivitas dan tidak tantrum.” (AM/25/11/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa :

“Jika anak mau makan harus bermain gadget dahulu kalau tidak dituruti maka anak menjadi tantrum dan tidak mau makan. Sehingga saya memberikan gadget tersebut dengan adanya batas waktu yang sudah ditentukan” (FK/29/11/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa :

“Setelah bangun tidur anak selalu ingin bermain gadget. Sedangkan, saya setiap pagi harus bekerja sehingga saya memberikan gadget begitu saja dan memberikan waktu anak sampai saya mau berangkat kerja saja selebih itu anak tidak bisa bermain gadget lagi hingga saya pulang kerja” (MM/30/11/2021).

Maka demikian, dalam penggunaan gadget terlalu lama membuat pengguna mengalami kecanduan, sehingga mereka tanpa disadari telah menatap layar berjam-jam. Sebagai orang tua yang bijak tentunya dapat membatasi penggunaan gadget bagi anak. Rata-rata orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo membatasi waktu anak dalam penggunaan gadget sekitar 3-4 jam. Pengalihan anak agar tidak terlalu sering dalam menggunakan gadget bagi anak, maka orang tua hendaknya menggantikan gadget dengan Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga anak usia dini dapat meningkatkan perkembangannya. Namun disisi lain, agar anak tidak ketinggalan dengan teknologi, maka dalam penggunaan gadget perlu ada pemantauan dari orang tua. Sebab saat ini aktivitas apapun dibantu dengan teknologi yang semakin canggih, agar tidak tertinggal maka orang tua dapat mengenalkan gadget pada anak yang akan menjadi bagian dari manusia di era 4.0 (A. Cahyani & Atmaja, 2021). Selama mengikuti arahan dari guru dimasa pandemi, orang tua mengubah perilaku lebih peduli pada anak dan tidak sering menggunakan gadget berlebihan, sehingga perubahan perilaku ini orang tua sebagai contoh anak agar tidak terlalu sering dalam menggunakan gadget, sebab anak merupakan peniru ulung yang mudah menirukan perilaku orang lain (Setyorini & Kurnaedi, 2018). Maka dari itu perlu diatur kembali manajemen waktu pada penggunaan gadget di dalam keluarga.

Pemilihan Konten Yang Aman Sesuai Usia Anak

Orang tua saat ini dibutuhkan kemampuan dalam memilihkan konten yang baik bagi anak. Hal ini perlu dilakukan sebab, anak dapat meniru apa yang ditonton, seperti pada teori Bandura mengatakan terdapat pola asuh anak berdasarkan symbolic model, yaitu model-model yang berasal dari perumpamaan, seperti cerita tayangan televisi, bergambar, video, games dan lain sebagainya (Nurfaizah & Romlah, 2020). Maka dari itu dapat dikatakan anak sebagai peniru ulung, sehingga orang tua perlu untuk memilih konten yang aman sesuai usia anak (A. D. Cahyani, 2021). Hasil dari wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa :

“Konten tontonan pada anak terkadang tidak sesuai dengan yang dipilihkan oleh orang tua dengan terkadang anak mengganti konten dengan keinginannya sendiri. Konten kesukaan anak salah satunya jenis tontonan youtube GTA yang sudah dikenal dengan unsur tindakan kekerasan di dalamnya. Bahkan, anak jaman sekarang lebih pintar dibanding saya maka merasa perlu untuk belajar. Namun untuk saat ini saya dapat mengalihkan anak agar memilihkan konten yang aman seperti tidak mengisi paketan data internet, sehingga tidak dapat memainkan dan menonton youtube secara online , serta anak hanya bermain yang bisa dimainkan secara offline” (FM/29/11/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa :

“Saya sudah memberikan akses kepada anak terhadap pilihan konten sesuai usia anak sehingga saya mencopot aplikasi yang sekiranya tidak baik buat anak. Namun, anak selalu mencari konten yang diinginkan walaupun saya sudah hapus kontennya,

tapi anak pandai untuk mendownload konten sendiri tanpa bantuan orang tua” (MA/01/12/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa :

“Ketika anak ingin bermain gadget, saya mengarahkan konten dengan sesuai usia anak. Namun, saat saya tinggal untuk aktivitas dirumah, konten anak sudah diganti dengan sendirinya” (AD/02/11/21).

Orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo merasa bahwa perkembangan pengetahuan mengenai gadget pada anak sekarang lebih pintar dibandingkan dengan orang tuanya, tidak sekalipun bagi anak usia dini. Seperti contohnya dalam menyalakan data internet, mengganti password wifi, menyimpan aplikasi di layar depan dan lain sebagainya yang dimana orang tua pada awalnya kurang memahami hal tersebut. Maka dari itu perlu orang tua untuk terus belajar perkembangan yang dialami anak. Peran orang tua bukan hanya sebagai pengasuh anak melainkan juga mendidik, mendampingi, memberikan contoh dan lain sebagainya (Yulianingsih et al., 2020). Peran orang tua zaman teknologi dapat dikatakan sangat kompleks dalam bertanggung jawab kepada anak (Sakti, 2021). Dengan demikian orang tua perlu mengupdate diri terhadap perkembangan dan jangan malu untuk belajar dengan mencari informasi melalui media online, seminar, membaca buku dan lain sebagainya yang berhubungan mengenai apa yang disaat ini dibutuhkan untuk mendukung perkembangannya dikemudian hari hari (Lestari et al., 2022).

Imbangi Penggunaan Gadget Dengan Aktivitas Anak

Penggunaan gadget pada anak usia dini terlalu lama membuat perkembangannya tidak optimal, sebab gadget digunakan tanpa ada aktivitas fisik di dalamnya (Sisbintari & Setiawati, 2021). Salah satu contoh pada smartphone dalam penggunaannya hanya menekan-nekan tombol sambil duduk berjam-jam. Hal ini tidak baik bagi anak usia dini, sebab akan berdampak pada anak dikemudian hari. Jika penggunaan gadget dilakukan dengan durasi yang lama, anak akan mengalami gangguan pada kesehatan mata, kemudian secara struktur tubuh akan membungkuk, dan kekuatan dalam tubuh akan melemah karena tidak ada aktivitas fisik di dalamnya (Dini, 2022). Maka orang tua hendaknya dapat menyeimbangkan anak dengan aktivitas anak di rumah. Salah satu orang tua di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo mengajak anak selama pandemi Covid-19 dengan kegiatan dalam membantu pekerjaan orang tua di rumah, seperti memasak bersama, bersih-bersih rumah bersama, merawat tanaman dan lain sebagainya. Salah satu hasil wawancara dengan subjek orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo mengatakan bahwa:

“Saya mengajak anak selama di rumah untuk melakukan aktivitas secara fisik agar anak tidak hanya bermain gadget. Aktivitas secara fisik ini merupakan salah satu cara mengalihkan anak agar tidak memiliki ketergantungan dengan gadget. Aktivitas dalam rumah dengan anak, seperti memasak, menjemur pakaian, menyapu, menyirami tanaman dan lain-lain yang terpenting anak tidak hanya duduk dan menatap layar, rasanya saya sedih kapan anak dapat sekolah secara tatap muka, agar anak dapat beraktivitas dengan teman sebayanya” (AM/29/11/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa :

“Ketika anak ingin bermain gadget, saya mengalihkan dengan mengajak anak untuk bermain mengenal warna sehingga anak juga mendapatkan edukasi dalam permainan yang saya berikan. Saya rasa dengan permainan tersebut anak menjadi senang dan melupakan keinginan untuk bermain gadget” (DA/01/12/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa :

“Ketika anak tidak mau belajar dan ingin bermain gadget maka saya memberikan gadget dengan anak tapi saya memilihkan konten edukasi bagi anak agar menarik untuk belajar” (FP/02/12/2021).

Maka demikian, perlunya pendampingan orang tua bagi anak untuk menggunakan gadget, sebab orang terdekat bagi anak, yaitu orang tua. Perkembangan anak merupakan tanggung jawab orang tua (Bili & Sugito, 2020). Maka agar optimal dalam perkembangannya ajak anak dalam aktivitas fisik dengan bermain yang dapat membantu anak dalam mengeksplor pengetahuan, seperti bermain lego, lompat tali, bermain pasir sintesis, olahraga, bermain peran, dan bermain edukatif lainnya. Anak usia dini merupakan anak usia bermain, mereka suka dengan aktivitas bermain, maka perlu orang tua untuk memilihkan dan memilah permainan anak yang sesuai dengan usia (Murtiningsih, 2013). Sebagian besar orang tua KB Al Falah Darussalam Tropodo telah membatasi penggunaan gadget terlalu lama, kemudian ketika anak sedang bermain gadget diperlukan pendampingan orang tua dan batasi durasi dalam menggunakannya. Cara orang tua KB Al Falah Darussalam Tropodo agar anak tidak bermain gadget berlebihan, yaitu dengan aktivitas lain agar anak lupa dengan gadget yang sebelumnya dimainkan. Dengan menjalin komunikasi antara orang tua dan anak dapat diberikan pemahaman yang baik, agar mereka memahami alasan mengapa orang tua membatasi dalam aktivitas bermain gadget, kemudian orang tua KB Al Falah Darussalam Tropodo memberikan pengertian bahwa anak dapat membantu pekerjaan orang tua di rumah. Agar anak dapat beraktivitas secara fisik orang tua KB Al Falah Darussalam Tropodo memberikan pekerjaan yang ringan untuk anak, kemudian selingkan dengan makna belajar di dalamnya, sehingga anak dapat mengerti apa yang dilakukan dan mereka akan merasa senang untuk mengulang-ulang kegiatan tersebut. Agar anak dapat teratur dalam aktivitas di rumah, maka orang tua untuk membuat jadwal kegiatan anak. Pembuatan jadwal sudah dilakukan sejumlah orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo, mereka membuat jadwal mingguan yang di dalamnya berisi kegiatan belajar, bermain, mandi, makan, tidur, mengaji, membantu orang tua dan lain sebagainya.

Tetapkan Aturan Dalam Penggunaan Gadget Bagi Anak

Bagi anak usia dini bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan, tidak terkecuali dengan bermain gadget. Terkadang anak lupa waktu ketika sudah bermain gadget dan orang tua menyuruh untuk berhenti pasti terdapat drama-drama pertengkaran antara anak dan orang tua (Asmawati, 2021). Hal ini sesuai hasil wawancara dari salah satu subjek orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo mengatakan bahwa :

“Saya menyuruh anak untuk makan, anak tidak mau karena ingin bermain gadget dahulu baru makan. Saya memberikan gadget dengan waktu 5 menit, setelah waktu habis saya mengingatkan anak untuk makan walaupun anak tantrum” (RA/02/12/2021).

Pendapat lain hasil wawancara dari subjek orang tua mengatakan bahwa :

“Ketika anak bangun tidur, anak selalu ingin bermain gadget. Namun, saya mengingatkan anak untuk mandi dan setelah mandi saya melakukan aktivitas bermain bersama tanpa gadget. Sehingga anak lupa dengan keinginannya untuk bermain gadget” (AN/03/12/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa :

“Ketika ada perkumpulan anak fokus bermain gadget dengan menghiraukan pembicaraan orang yang ada didekatnya sehingga saya mengingatkan anak dan mengambil gadget tersebut agar anak bisa melakukan interaksi dengan keluarga walaupun sedikit tantrum” (AD/06/12/2021).

Dari permasalahan demikian hendaknya orang tua dapat membangun komunikasi dengan anak. Jangan ketika anak bermain gadget baru diberitahu, sebaiknya orang tua memberi pengertian dalam situasi yang tenang dan tidak kacau. Ajak komunikasi anak, beritahu anak dengan baik, kemudian buatlah aturan yang pasti

pada anak secara tertulis (Novianti & Garzia, 2020). Untuk mengenai aturan penggunaan gadget juga ikut dibuat, seperti lamanya menggunakan gadget misalnya maksimal satu jam, boleh bermain gadget setelah selesai belajar, kemudian tetapkan kapan saja anak menggunakan gadget, contoh ketika hari libur yaitu hari Minggu atau satu minggu dua kali dihari yang berbeda.

Dalam melaksanakan aturan hendaknya orang tua ikut serta, agar anak menaati aturan tersebut, seperti orang tua tidak bermain gadget terlalu lama dihadapan anak. Berikan contoh yang baik bagi anak dan luangkan waktu untuk anak dengan bermain bersama. Dengan ini anak berada di rumah selama pandemi Covid-19 anak merasa tidak jenuh sebab terdapat jadwal dan aturan yang harus ditaati sebagai bentuk tanggung jawab anak.

Hal ini juga dilakukan oleh orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo, sebagian besar orang tua membuat aturan pada anak secara tertulis dan juga aturan dalam penggunaan gadget. Namun terkadang aturan ini tidak berjalan dengan baik sebab beberapa kondisi mengharuskan anak menggunakan gadget lebih lama karena kesibukan orang tua. Untuk menghindari anak menangis, bosan sendiri dan agar anak tidak keluar rumah, maka orang tua memberikan gadget dengan tanpa mereka mendampingi. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo mengatakan bahwa :

“Saya sudah membuat aturan dalam menggunakan gadget tetapi terkadang aturan tidak berlaku jika saya sibuk. Daripada anak mengganggu saya maka diberikan gadget pada anak sampai saya selesai dengan pekerjaan saya” (RH/02/12/2021).

Dari permasalahan tersebut hendaknya orang tua disini dapat terus konsisten dalam memberikan aturan, sebab anak dapat menilai terhadap aturan yang ditetapkan oleh orang tua sehingga orang tua harus bisa mengatur manajemen waktu dalam bekerja ataupun dengan mengasuh anak.

Orang Tua Beradaptasi Dengan Perkembangan Zaman

Cara pola asuh anak zaman dahulu dan sekarang sangat berbeda. Dahulu orang tua dalam mendidik lebih mengarah pada pola asuh otoriter, namun hal ini tidak berlaku pada pola asuh anak zaman sekarang. Orang tua saat ini lebih kompleks dalam mendidik anak, jika pola asuh yang diberikan salah pada anak akan fatal dalam kehidupan anak dikemudian hari, seperti anak yang membangkang, bertindak kriminal, dan lain sebagainya. Maka perlu orang tua dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Andriyani, 2016). Hasil wawancara dari subjek mengatakan bahwa :

“Saya ingin selalu mengupdate diri untuk belajar gadget agar saya tidak tertinggal dengan anak. Takutnya, jika saya tidak menyesuaikan anak, saya tidak tahu gadget tersebut untuk apa saja yang digunakan untuk anak saya” (MA/25/12/2021)

Pendapat lain dari subjek orang tua Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo mengatakan bahwa :

“Saya perlu hati-hati untuk mendidik anak sebab saat ini anak dapat mudah memperoleh informasi. Maka dari itu, sebagai orang tua perlu untuk masuk dalam dunia anak khususnya bagi anak usia dini dengan cara membuat akun anak yang disediakan oleh platform google sehingga orang tua dapat memantau aktivitas anak dalam penggunaan gadget” (HM/30/11/2021).

Selanjutnya, ada pendapat subjek orang tua lain yang mengatakan bahwa :

“Saya sebagai orang tua selalu memberikan gadget kepada anak tapi saya mencoba untuk mengenal konten aplikasi yang sesuai kebutuhan usia anak. Karena apabila saya tidak paham aplikasi tersebut maka anak menjadi seenaknya dalam penggunaan gadget dan takutnya anak juga memilih konten diluar usianya” (AI/02/12/2021).

Maka demikian, orang tua perlu memiliki wawasan luas dengan terus belajar (Umroh, 2019). Sebab belajar tidak mengenal usia, jenis kelamin, pekerjaan dan lain sebagainya. Perlu ditekankan kembali belajar bukan hanya berada di sekolah melainkan dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dengan siapa dan berbagai sumber belajar (Artha et al., 2022). Orang tua perlu untuk mencari informasi dan mengubah pola pikir yang tradisional menuju pada pola pikir modern, agar orang tua tidak gagap teknologi (gaptek) (Rais et al., 2018).

Orang tua di Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo sebagian besar memiliki media sosial berupa whatsapp, instagram, facebook, telegram dan lain sebagainya. Dari kepemilikan media sosial tersebut membuktikan bahwa orang tua sudah dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman saat ini. Namun, pemakaian gadget hanya sebatas mengupload foto, video, menulis status media sosial, mencari pertemanan dan membeli barang di online shopping (olshop). Namun jarang sekali orang tua menggunakan google yang merupakan mesin pencarian dengan memiliki banyak informasi di dalamnya. Maka demikian perlu dimudahkan orang tua mendapatkan pengetahuan mengenai internet yang ramah bagi anak usia dini melalui sosialisasi, diskusi, bahan bacaan dan lain sebagainya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa Orang tua telah memberikan batasan waktu pada anak dalam menggunakan gadget agar anak tidak lupa dengan waktu yang dibutuhkan dalam dirinya. Selain itu pemberian arahan atau memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak dengan diimbangi penggunaan gadget dengan aktivitas anak, yaitu orang tua yang selalu mengalihkan anak dengan aktivitas secara fisik ataupun memberikan edukasi melalui gadget agar anak tidak selalu bermain gadget dengan diluar konten usia anak. Pemberian aturan yang jelas dalam penggunaan gadget bagi anak. agar anak dapat menjalankan aktivitas sesuai kebutuhan anak dan disiplin dalam tanggung jawabnya. Dengan demikian orang tua perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan terus belajar dan mengupdate dirinya agar bisa mengoperasikan gadget dengan mengenal kegunaan konten aplikasi yang ada di gadget.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada pimpinan Universitas Negeri Surabaya memberikan kesempatan untuk penelitian ini dan Kelompok Bermain (KB) Al Falah Darussalam Tropodo telah membantu dan menyukseskan pelaksanaan penelitian Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget.

Daftar Pustaka (Book Antiqua, 13, tebal, spasi 1)

- Andriyani, J. (2016). Korelasi peran keluarga terhadap penyesuaian diri remaja. *Jurnal Albayan: Media Kajian Dan Pengembangan Ilmu Dakwah*, 22(2). <https://doi.org/10.22373/albayan.v22i34.878>
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289. <https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P282-289>
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. (2019). Pengaruh keterlibatan orang tua dan motivasi intrinsik dengan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494-505. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.253>
- Artha, I. K. A. J., Yulianingsih, W., & Cahyani, A. D. (2022). Implementation of Managerial Competencies for PKBM Managers in Community Empowerment Program. *International Journal of Education and Learning Systems*, 7.
- 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.

- 1 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
Bili, F. G., & Sugito, S. (2020). Perspektif Orang Tua Tentang Perilaku Bullying Anak TK: ditinjau dari Tingkat Pendidikan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1644-1654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.939>
- Cahyani, A., & Atmaja, K. (2021). The Role of Parents in Monitoring the Negative Impacts of Gadget Usage for Early Childhood during Covid-19 Pandemic Era. *International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 1105-1116. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.194>
- 16 Cahyani, A. D. (2021). Sinergi antara Orang Tua dan Pendidik dalam Pendampingan Belajar Anak selama Pandemi Covid-19. *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1130>
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan smartphone dalam menunjang aktivitas perkuliahan oleh mahasiswa FISPOL UNSRAT Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 6(1).
- Dini, J. P. A. U. (2022). Mitigasi Resiko Gadget melalui Pendampingan orang tua pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2483-2494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2168>
- dira, meirin rahma, & kartika, tina. (2021). FENOMENA ONLINE BUYING BEHAVIOR DALAM PANDEMI COVID-19 (STUDI INTERAKSI SIMBOLIK PADA GENERASI MILENIAL). *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 5(1), 45-52.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 15-28.
- Irmayanti, Y. (2018). *Peran Orangtua Dalam Mendampingi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Prasekolah - CORE*. 2018.
- Jones, I., & Park, Y. (2015). Virtual worlds: Young children using the internet. In *Young Children and Families in the Information Age* (pp. 3-13). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9184-7_1
- Juhriyansyah, D., Ariffin Abdul Mutalib, Adi Lukman Saad, Mohamad Nizam Ayub, Ainuddin Wahid Abdul Wahab, & Ali Mohamed Hussein Nasralla. (2015). Usability Considerations Make Digital Interactive Book Potential for Inculcating Interpersonal Skills. *Jurnal Teknologi*, 77(29), 63-68.
- 9 Estari, G. D., Roesminingsih, M. V., & Widodo, W. (2022). Learning at Home Anak Usia Dini Terdampak Covid 19: Peran Orang tua dalam Pendampingannya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3601-3612. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1229>
- Livingstone, S., Ólafsson, K., Helsper, E. J., Lupiáñez-Villanueva, F., Veltri, G. A., & Folkvord, F. (2017). Maximizing opportunities and minimizing risks for children online: The role of digital skills in emerging strategies of parental mediation. *Journal of Communication*, 67(1), 82-105. <https://doi.org/10.1111/jcom.12117>
- Manurung, L., Widiyanto, S., Suyana, N., & Iramdan, I. (2020). Peran Orang Tua untuk Mengurangi Dampak Gawai pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(1), 203-207. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.5734192>
- Mellynia, R., Trisiana, A., Viyani, N. N., Safitri, F., Handayani, N. T., & Sholehah, I. N. (2020). BERSATU MELAWAN COVID 19 DENGAN HIDUP SEHAT DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 24-38. <https://doi.org/10.33061/jgz.v9i1.3882>
- 14 Murtiningsih, D. (2013). Peran Orangtua dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini (4-6 Tahun) di Rumah (Studi Pada RT. 05/07 Kelurahan Gegerkalong Kota Bandung). *Jurnal*

Pendidikan Luar Sekolah, 9(2).

- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Novianti, R., & Garza, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nurfaizah, N., & Romlah, R. (2020). Keberhasilan Mengembangkan Sosial AUD Melalui Teknik Modeling. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56-68. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6654>
- Rais, N. S. R., DIEN, M. M. J., & DIEN, A. Y. (2018). Kemajuan teknologi informasi berdampak pada generalisasi unsur sosial budaya bagi generasi milenial. *Jurnal Mozaik*, 10(2), 61-71.
- Rianti, E. (2021, February). Kadisdik: Awasi Penggunaan Gadget pada Anak. *Republika*.
- Rowan, C. (2010). Unplug – Don't drug: A critical look at the influence of technology on child behavior with an alternative way of responding other than evaluation and drugging. *Ethical Human Psychology and Psychiatry*, 12(1), 60-68. <https://doi.org/10.1891/1559-4343.12.1.60>
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60-66. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>
- Sahriana, N., & Pranoto, Y. K. S. (2018). Perception of Preschoolers (3-7 years) on Usage of YouTube in Semarang. *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)*, 27-33. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.5>
- Sakti, S. A. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 73-81. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.804>
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). Making existing production systems Industry 4.0-ready. *Production Engineering*, 9(1), 143-148. <https://doi.org/10.1007/s11740-014-0586-3>
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. In *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*.
- Setyorini, W. W., & Kurnaedi, N. (2018). PENTINGNYA FIGUR ORANG TUA DALAM PENGASUHAN ANAK. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSIKOLOGI UNISSULA*.
- 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.v6i3.781>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Cetakan Ke-25. CV Alfabeta.
- Suryameng, S. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40-49. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.764>
- Taufik, M., & Armansyah, A. (2021). Eksistensi Pelaku Usaha Sektor Informal Offline dan Online di Tengah. *Publikauma: Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area*, 9(1), 57-66. <https://doi.org/10.31289/publika.v9i1.4846>
- Umroh, I. L. (2019). Peran orang tua dalam mendidik anak sejak dini secara islami di era milenial 4.0. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 2(2), 208-225.
- Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138-1150. <https://doi.org/obsesi.v5i2.740>

2980 Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	obsesi.or.id Internet Source	3%
2	123dok.com Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji Student Paper	3%
4	www.atlantis-press.com Internet Source	1%
5	jurnal.poltekkeskhjogja.ac.id Internet Source	1%
6	Wisnu Sri Hertinjung, Adinda Ratna Dwi Septianingrum, Yuliana Pratiwi Sumarno Putri. "Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget", Warta LPM, 2021 Publication	1%
7	journal.kurasinstitute.com Internet Source	1%

8	riset.unisma.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin Student Paper	1 %
10	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
11	zenodo.org Internet Source	1 %
12	ojs.uho.ac.id Internet Source	1 %
13	jurnalnasional.ump.ac.id Internet Source	1 %
14	etd.repository.ugm.ac.id Internet Source	1 %
15	gatrenterprise.com Internet Source	1 %
16	journal.unnes.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On