

# Parenting Disiplin waktu Penggunaan Gawai(Gadget) Pada anak Usia Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Iflahathul Chasanah, <sup>2</sup>Ratna Utami Nur Ajizah, <sup>3</sup>Irfan Jauhari

Institut Agama Islam Riyadlotul Mujahidin Ngabar Ponorogo

[<sup>1</sup>Iflahathul.chasanah10@gmail.com](mailto:Iflahathul.chasanah10@gmail.com), [<sup>2</sup>ratnautaminurajizah@gmail.com](mailto:ratnautaminurajizah@gmail.com),  
[<sup>3</sup>irfanjauhari.mjp@gmail.com](mailto:irfanjauhari.mjp@gmail.com)

## Abstract

*The development of increasingly sophisticated technology makes many conveniences in various crosses of life for humans, especially in Indonesia, where the majority of all can already take advantage of technology. However, in the facts on the ground that are happening we need to review how this technology has an impact, for example in elementary school-age children they need technology to support learning and updating science and technology but on the other hand the negative impact threatens their physical and mental development. The purpose of this writing is the need to provide information for elementary school-age children who already understand the rules and their benefits and impacts, limiting and applying time discipline in using gadgets or other technological tools. This research method is qualitative using an descriptive qualitative approach. The results are as follows, explaining the psychological dimensions of elementary school-age children (concrete operations), how time discipline education for elementary school-age children manages learning time to play and so on, the role of parents and teachers in technology in the lives of elementary school-age children, and Benefits and impacts of Technology for elementary school-age children*

**Keywords :** Elementary School Age Children, Media Technology, Applications using gadget.

## Pendahuluan

Anak usia sekolah dasar merupakan fase perkembangan ketiga dalam kehidupan anak-anak, pada usia ini pemikiran yang sudah terkonstruksi dengan baik serta banyak pengalaman-pengalaman kehidupan yang kanak-kanak yang mereka dapatkan menjadi bekal di usia ini. Pertumbuhan serta perkembangan fisik amupun psikisnya sudah terstruktur dengan baik, mulai dari aspek Bahasa, motoric kasar dan motoric halusnya, perkembangan koognitinya, perkembangan social emosionalnya. Hurlock mengatakan di usia ini mereka memiliki kemampuan dalam “memahami dan mengerti”, (Elizabeth Hurlock, 152 )banyak mengukapkan apa yang ada di fikiranya, secara aspek perkembangan ini merupakan integrasi baik antara aspek koognitif dan Bahasa. Keluarga merupakan wadah pertama yang mengembangkan penting dalam kehidupan anak usia sekolah dasar, baik

dari segi pendidikan maupun lainnya. Keluarga pendidikan pertama yang memberikan pengalaman positif bagi setiap anak sehingga mereka dapat membangun pengetahuan dengan pengalaman tersebut. Pendidikan keluarga disebut juga dengan istilah pendidikan informal. Pendidikan yang diterima oleh anak di lingkungan keluarga saat ini dibantu dengan adanya perkembangan teknologi. (Triyono., 2019)

Seperti yang kita ketahui sekarang bagaimana perkembangan teknologi yang sangat canggih yang sudah banyak memudahkan umat manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari, teknologi banyak berperan dan membantu meringankan pekerjaan manusia, memudahkan dalam informasi dan berkomunikasi. Dalam bidang pendidikan teknologi menjadikan sumber media belajar yang utama bisa melalui aplikasi learning maupun lainnya. Akan tetapi dalam kemudahan tersebut kita tetap harus belajar menyaring berbagai dampak serta manfaatnya terutama untuk anak usia sekolah dasar yang sudah banyak menggunakan teknologi dalam belajar. Tidak serta merta menggunakan lantas tidak memperhatikan efek samping maupun dampak negatifnya.

Bahkan pengaruh yang signifikan itu terlihat dari teknologi yang mulai dianggap sebagai salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi di dalam kehidupan manusia saat ini. Kehadiran perkembangan teknologi memberikan begitu banyak dampak yang positif bagi anak, namun di berbagai situasi hadirnya perkembangan teknologi justru memberikan dampak negatif bagi anak. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah munculnya rasa candu dan ketergantungan terhadap gadget. Kecanduan ini membuat anak semakin bergantung pada gadget yang berujung pada penggunaan gadget yang berlebihan.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak pada perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar anak yang kecanduan gadget cenderung melambat dikarenakan minimnya pergerakan atau aktivitas fisik anak. (Ramdani & Azizah, 2019) Perkembangan motorik kasar anak merupakan suatu perkembangan gerak yang terjadi pada diri anak yang meliputi keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh seperti merangkak, berjalan, melompat, atau berlari. Lebih lanjut, perkembangan motorik kasar ini harus dilatih dan dibiasakan melalui aktivitas fisik anak.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Metode kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman dan

pengertian pada anak usia sekolah dasar tentang bagaimana disiplin dalam mengatur waktu dalam belajar, bermain maupun menggunakan gawai. Penelitian ini dilaksanakan di TFK tafidz For kids anak usia sekolah dasar di Pondok Pesantren Ainul Mardliyah Jetis Ponorogo Indonesia.

Subjek penelitian ini terdiri dari Anak usia Sekolah Dasar dan orang tua wali di Madarasah Ibtidaiyah Tempel Jetis yang juga menjadi Santri Tafidz For Kidz Di Pondok Pesantren Ainul Mardliyah Jetis. Penentuan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive random sampling. Subjek penelitian yang dilibatkan pada penelitian ini harus memenuhi beberapa kriteria yaitu :

1. Anak usia Sekolah Dasar/Madarasah Ibtidaiyah.
2. Orang tua wali siswa -siswi Santri TFK.
3. Anaknya merupakan siswa-siswi SD/MI
4. Santri Tafidz For Kids Pondok Pesantren Ainul Mardliyah Jetis
5. Dan anak yang sudah bisa menggunakan Gawai/Gadget.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 3 April Hingga 8 April Tahun 2023 di Kecamatan Jetis, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Observasi. Teknik Observasi digunakan untuk memperoleh informasi-informasi tentang siswa-siswi usia SD/MI yang ada di TFK PP Ainul Mardliyah Jetis Ponorogo. Jenis observasi atau pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui dari dekat bagaimana peristiwa itu terjadi atau fenomena itu terjadi. Dalam kegiatan ini observasi dilakukan terhadap kegiatan proses penyuluhan yang dilakukan pemelalui kegiatan penyuluhan parenting yang ditujukan kepada isswa siswi TFK PP Ainul Mardliyah Jetis Ponorogo.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **A. Aspek Perkembangan Anak Usia SD/MI**

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses perubahan kuantitatif dan kualitatif individu dalam rentang kehidupannya, mulai dari masa konsepsi, masa bayi, masa kanak-kanak, masa remaja, sampai masa dewasa. Perkembangan dapat diartikan juga sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik

(jasmaniah) maupun psikis (rohaniah) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan (Syamsu, 2012).

Perkembangan individu merupakan integrasi dari beberapa proses, yakni biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Ketiga proses ini saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Dengan demikian, obyek psikologi perkembangan adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri individu meliputi beberapa aspek sebagai implikasinya, yakni: Aspek perkembangan pertama yakni, Aspek fisik dan motorik, berkaitan dengan perkembangan fisik dan motorik, Kuhlen dan Thompson menyatakan bahwa perkembangan fisik individu meliputi empat aspek (Hurlock dalam Retno, 1995), yakni: pertama, struktur fisik yang meliputi tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh. Kedua, sistem syaraf yang mempengaruhi perkembangan aspek lainnya, yakni intelektual dan emosi. Ketiga, Kekuatan otot, yan akan mempengaruhi perkembangan motorik, Keempat, kelenjar endokrin yang menyebabkan munculnya pola-pola perilaku baru. Aspek perkembangan ini sangat mempengaruhi seluruh aspek perkembangan lainnya, sebagai contoh, struktur fisik yang kurang normal (terlalu pendek/tinggi, terlalu kurus atau obesitas) akan berpengaruh terhadap kepercayaan diri seseorang. Faktor kepercayaan ini berkaitan dengan aspek perkembangan emosi, kepribadian, dan sosial.

Aspek perkembangan kedua yakni, aspek kognitif atau intelektual, perkembangan kognitif berkaitan dengan potensi intelektual yang dimiliki individu, yakni kemampuan untuk berfikir dan memecahkan masalah. Aspek kognitif juga dipengaruhi oleh perkembangan sel-sel syaraf pusat di otak. Penelitian mengenai fungsi otak (Woolfolk, 1995) dapat dibedakan berdasarkan ke-dua belahan otak, yakni otak kiri dan otak kanan. Otak kiri berkaitan erat dengan kemampuan berfikir rasional, ilmiah, logis, kritis, analitis, dan konvergen (memusat). Dengan demikian kegiatan yang banyak melibatkan fungsi otak kiri adalah membaca, berhitung, belajar bahasa dan melakukan penelitian ilmiah. Sedangkan otak kanan berkaitan erat dengan kemampuan berfikir intuitif, imajinatif, holistik dan divergen (menyebar). Kegiatan yang dominan menggunakan otak kanan diantaranya adalah melukis, bermain music, kerajinan tangan.

Ahli psikologi yang memberikan kontribusi teori penting mengenai perkembangan kognitif adalah (Jean Piaget 1952). Menurutnya, tahap perkembangan kognitif menurut periode usia adalah adalah sebagai berikut: sensori-motori, usia 0-2 tahun, ra-operational, usia 2-7 tahun, operational konkret, usia 7-12 tahun, dan

operational formal, usia diatas 12 tahun. Selain berhubungan erat dengan aspek perkembangan fisik dan motorik, perkembangan kognitif juga dipengaruhi dan memengaruhi aspek perkembangan lainnya, seperti moral, dan penghayatan agama, aspek bahasa, sosial, emosional. Sebagai contoh, peserta didik yang memiliki perkembangan kognitif yang baik, diharapkan mampu memahami nilai dan aturan sosial, memiliki penalaran moral yang baik

## **B. Disiplin Waktu menggunakan Teknologi Media dan Aplikasi(*Gagdet*)**

### 1. Menejemen waktu penggunaan Gadget

Penggunaan gadget di dalam kehidupan manusia sudah sangat lumrah di era revolusi industri 4.0 seperti saat ini (Yaumi, 2018). Penggunaan gadget semakin intens saat pandemi Covid-19 melanda dunia (Darmalaksana et al., 2020). Namun, penggunaan gadget pada anak harus tetap dikontrol agar tidak mengganggu tumbuhkembangnya. Berbagai cara yang dilakukan oleh para orang tua untuk menerapkan Digital parenting pada anak untuk mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak. Pola Digital parenting yang digunakan bervariasi. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan membuat perjanjian dengan anak tentang jadwal penggunaan gadget. Penjadwalan ini menjadi sangat penting agar penggunaan gadget pada anak tidak terlalu intens. Hal ini sesuai dengan temuan (Eklesia, Londa, & Mingkid 2020) yang menyatakan bahwa komunikasi orang tua sangat penting

Disiplin waktu dalam penggunaan gadget menjadi bagian dari digital parenting yang digunakan oleh para orang tua dalam upaya pembatasan penggunaan gadget pada anak. Ada berbagai cara dalam manajemen waktu yang digunakan oleh para orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak. Salah satu manajemen waktu yang digunakan adalah dengan melakukan pemberian jatah waktu penggunaan gadget. Berdasarkan pada informasi yang diperoleh, penjadwalan ini dapat diterima oleh kedua pihak (orang tua dan anak) karena telah sesuai dengan jatah yang diberikan.

Dari beberapa data observasi melalui penyuluhan parenting siswa siswi yang di TFK mereka mengatakan jika, dari beberapa orang tua mereka banyak yang menerapkan disiplin waktu dengan cara membuat jadwal penggunaan gadget untuk anak. Penjadwalan dilakukan dengan berbagai cara, ada yang memberikan jadwal penggunaan gadget setelah anak pulang dari Madarasah atau Mengaji, ada yang

memberikan waktu penggunaan gadget setelah sholat maghrib, dan juga yang memberikan jatah waktu penggunaan gadget setelah anak belajar baca Al-Qur'an.

Semua orang tua memiliki alasan tersendiri dalam memilih waktu yang diberikan untuk anak. dalam upaya pencegahan agar tidak kecanduan gadget pada anak. Salah satu bentuk komunikasi tersebut adalah komunikasi tentang kesepakatan penjadwalan penggunaan gadget dengan anak. Lebih lanjut, komunikasi yang terbangun dengan baik antara orang tua dengan anak memberikan dampak yang positif pada perkembangan mental anak karena anak merasakan suatu pola pendidikan yang demokratis di dalam keluarga (Lubis, 2019; Masni, 2017).

## 2. Peran Orang Tua mendampingi anak menggunakan Gadget

Pendampingan orang tua saat anak menggunakan gadget menjadi bagian salah satu pola digital parenting yang digunakan untuk mencegah kecanduan gadget pada anak. Cara pendampingan penggunaan gadget yang digunakan oleh para orang tua bervariasi, mulai dari ikut mendampingi anak dalam mengakses internet saat menggunakan gadget, memberi contoh dan mengajari anak agar bijak dalam menggunakan gadget, hingga berusaha mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan membagi waktu khusus untuk menemani anak bermain.

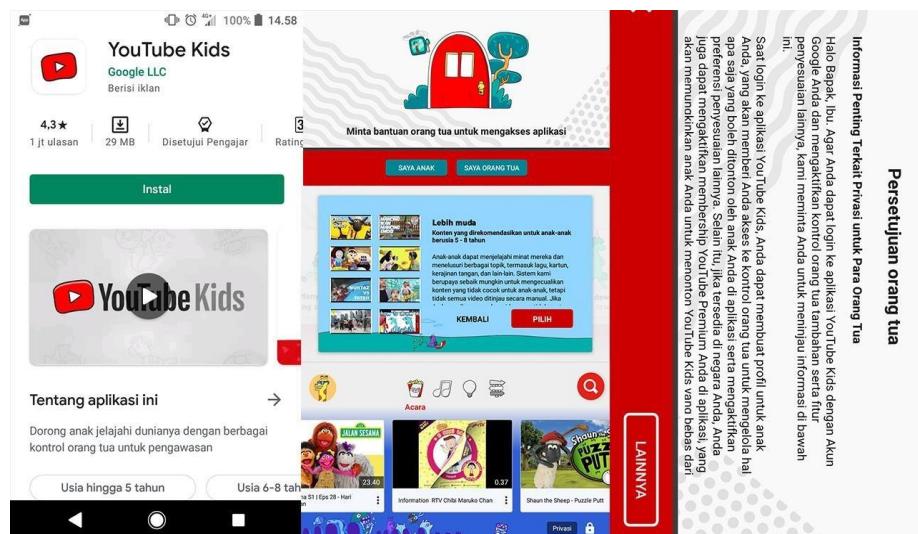
Keikutsertaan orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget dapat memberikan dampak yang positif karena anak lebih terkontrol dalam mengakses konten-konten yang ada di intenet (Asmawati, 2021). Sahriana (2019) menyatakan bahwa pada saat orang tua berada di samping anak, anak merasa mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari orang tuanya. Lebih lanjut, Chusna (Chusna, 2017) menyatakan bahwa di internet terdapat banyak konten yang bernilai positif, namun tidak sedikit juga konten yang bernilai negatif. Oleh karena itu pendampingan orang tua saat anak menggunakan gagget sangat penting

## 3. Pemanfaatan Aplikasi Youtube anak

Pemanfaatan aplikasi-aplikasi dari berbagai platform menjadi bagian dari pola digital parenting yang digunakan oleh para orang tua juga kepada anaknya. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak-anaknya mengakses atau mengonsumsi konten-konten yang tidak baik dari dunia maya. Salah satu aplikasi yang digunakan oleh hamper seluruh informan penelitian ini adalah aplikasi Youtube Kids. Alasan penggunaan aplikasi Youtube Kids ini dikarenakan aplikasi ini menyajikan konten-

konten yang layak untuk anak, mulai dari lagu-lagu anak, serial film anak, dan konten lainnya.

Penggunaan aplikasi berupa Youtube Kids dapat membantu orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan gadget. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga membantu pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak-anak mereka melalui konten yang ada pada aplikasi Youtube Kids tersebut. Tampilan Youtube Kids dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Youtube Kids

Penggunaan aplikasi Youtube Kids juga tidak terlepas dari pola Digital parenting yang digunakan. Khoiriyyati & Saripah (Khoiriyyati & Saripah, 2018) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berupa Youtube Kids dapat membantu perkembangan kognitif anak usia dini karena konten-konten yang disajikan cenderung bernilai positif bagi anak. Pada dasarnya perkembangan teknologi jika dimanfaatkan untuk hal yang positif, maka akan sangat membantu untuk perkembangan kognitif anak karena banyak aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar anak (Lubis & Dasopang, 2020). (Noor, Mumpuni, Amaliyah, & Laksmiwati 2020) menyatakan bahwa penggunaan Youtube Kids adalah salah satu media yang dapat mempermudah orang tua untuk mendampingi penggunaan gadget pada anak. Lebih lanjut, pengoptimalan aplikasi edukatif dalam media digital berupa gadget dapat menambah pengetahuan dan keterampilan anak (W. Novitasari & Khotimah, 2016)

#### 4. Tidak mengenalkan Game pada Anak

Maraknya game yang beredar membuat orang tua menjadi cemas terhadap anak-anak mereka yang secara potensial berpeluang besar untuk kecanduan bermain game di gadget. Terlebih game-game tersebut dapat diakses dengan mudah dan gratis melalui platform-platform tertentu. Para informan menyatakan bahwa mereka sejak awal berupaya untuk tidak mengenalkan game kepada anak. Mereka lebih menyukai untuk mengenalkan permainan fisik di luar rumah yang bertujuan untuk melatih aktivitas fisik anak sehingga anak tersebut dapat berlangsung dengan baik. Bisa dilihat gambar 2 game popular masa kini.

*"Fenomena kecanduan gadget inikan sudah sangat marak di kalangan anak-anak saat ini. Menurut saya salah satu penyebabnya adalah game ini. Jadi kami tidak pernah mengenalkan game yang bisa diakses melalui gadget kepada anak kami agar dia tidak terkontaminasi kecanduan gadget seperti anak-anak lain seusianya. (interview dan observasi 5 april 2023).*



Gambar 2. Game Populer masa kini

Rasa penasaran anak usia sekolah dasar tentang game ini sangat besar dan banyak dari mereka juga sudah bisa bermain game online tersebut. Mereka mencoba sekali dan selanjutnya kecanduan game, yang jika tidak diatur waktunya akan berdampak pada Kesehatan mental maupun fisik anak tersebut.

##### 5. Membuat Screen Time

Selanjutnya yang digunakan oleh orang tua adalah dengan membuat Screen time pada gadget. Berdasarkan informasi yang diperoleh, cara tersebut digunakan karena terkadang anak menangis saat gadget yang dipakai diambil, jadi jika layar gadget yang mereka gunakan mati maka mereka akan meninggalkan gadget tersebut dan

menuju aktivitas lainnya. Di saat fokus mereka beralih dari gadget, para orang tua lebih mudah untuk mengarahkannya ke aktivitas fisik yang lebih produktif untuk perkembangan anak. Contoh Screen Time pada IOS pada anak dapat dilihat pada gambar dibawah 3.

*“Saya membuat screen time pada gadget saya agar layarnya otomatis mati sesuai dengan yang saya jadwalkan. Jadi kalau layarnya mati, anak saya langsung meletakkan gadget tersebut dan beralih ke aktivitas lainnya. Itu menurut saya cara yang efektif”* (Interview dan observasi 5 april 2023)



Gambar 3 Screen Time

Melakukan pengawasan dengan cara memantau aktivitas browsing, tidak mengenalkan game, dan menerapkan screen time pada gadget menjadi cara selanjutnya yang digunakan oleh orang tua sebagai upaya dalam mencegah kecanduan gadget pada anak. Pemantauan aktivitas atau riwayat browsing merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mendidik anak untuk produktif dalam menggunakan media digital berupa gadget (Handayani et al., 2020). (Lubis & Wangid 2019) menyatakan bahwa penggunaan perkembangan teknologi yang bijak dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan sikap anak. Selain mengkhawatirkan konten yang diakses melalui internet, orang tua juga mengkhawatirkan dampak negatif dari game pada gadget.

Kecanduan terhadap game memberikan banyak dampak negatif bagi anak, diantaranya melambatnya perkembangan kognitif anak (Arianto, 2016) hingga gangguan kesehatan yang ditimbulkan (I. M. Sari & Prajayanti, 2017). Mencegah

anak bermain game secara intensif merupakan langkah yang bijak sebagai upaya mendidik anak untuk tetap produktif di era digital (Anggrasari, 2020). Membuat screen time juga dilakukan agar anak terhindar dari kecanduan terhadap gadget. Hal ini sesuai dengan temuan (Hijriyani & Astusi 2020) yang menyatakan bahwa pembatasan penggunaan gadget pada anak merupakan pilihan yang tepat untuk setiap orang tua dalam mencegah kecanduan gadget pada anak.

## Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa parenting disiplin waktu penggunaan gadget dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak usia Madrasah Ibtidaiyah. Pola Digital parenting yang digunakan adalah 1) manajemen waktu penggunaan gadget; 2) pendampingan penggunaan gadget; 3) pemanfaatan aplikasi youtube kids; 4) tidak mengenalkan game pada anak; 6) menerapkan screen time pada gadget. Penelitian ini baru pada tahap mendalami pola-pola disiplin waktu yang harus diterapkan ke anak usia Madrasah ibtidaiyah dan orang tua mendampingi , masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk memperkuat hasil penelitian ini berupa penelitian yang menguji masing-masing pola tersebut.

## Daftar Pustaka

- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan E-learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital di Era New Normal. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 248-256. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493>.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1), 45-50.
- 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>.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *DinamikaPenelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21. *Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung Tahun 2020*, 1(1), 1-12.
- Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, E. (2020). Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3), 113-127.
- Handayani, L., Wijaya, C. S., & Dewi, M. K. (2020). Edukasi Pola Asuh dan Bahaya

- Penggunaan Gadget. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung, 7(1), 1-9.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 780-791. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students. Mimbar Sekolah Dasar, 6(1), 11-20. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>
- Masni, H. (2017). Peran Pola Asuh Demokratis Orang Tua terhadap Pengembangan Potensi Diri dan Kreativitas Siswa. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 6(1), 58-74.
- Noor, F., Mumpuni, R. A., Amaliyah, A., & Laksmiwati, I. (2020). Pendampingan Ibu Bekerja (Working Mom) terhadap Penggunaan Youtube pada Anak. Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi, 12(1), 40-50. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v12i1.10070>
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 3(2), 167-188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Paud Teratai, 5(3), 1-4.
- Rakhmawati, D., Ismah, I., & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget. Altruism: Journal of Community Services, 1(3), 159-164. <https://doi.org/10.22219/altruism.v1i3.12926>
- Ramdani, L. A., & Azizah, N. (2019). Permainan Outbound untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.407>
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP tentang Dampak Negatif Game Online bagi Kesehatan. GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 31-39. <https://doi.org/10.30787/gemassika.v1i1.216>
- Triyono, U. (2019). Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan: (Formal, Non Formal, dan Informal). Deepublish
- Wolfolk, A. (2016). Educational Psychology (13th ed.). Pearson Education Inc.
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Rineka Cipta