Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19

Kartika Dewi Sisbintari ^{1✉}, Farida Agus Setiawati¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i3.1781](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781)

Abstrak

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak harus dihindari agar perkembangan mereka tidak terganggu. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran orang tua dalam menerapkan digital parenting sebagai upaya dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini selama pandemic covid-19. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak rentang usia 4-6 tahun yang ditentukan dengan teknik purposive random sampling. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara. Data kualitatif yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis dengan teknik triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menerapkan digital parenting selama pandemi covid-19 sebagai upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak usia dini adalah manajemen waktu penggunaan gadget, mendampingi anak saat menggunakan gadget, memanfaatkan aplikasi youtube kids, memantau aktivitas browsing yang digunakan, tidak mengenalkan game pada anak, dan menerapkan screen time. Digital parenting menjadi salah satu metode yang dapat dijadikan sebagai usaha dalam mencegah kecanduan gadget pada anak usia dini.

Kata Kunci: *digital parenting; gadget; anak usia dini; pandemi covid-19.*

Abstract

Excessive use of gadgets in children should be avoided so that their development is not disrupted. This study aims to analyze the role of parents in implementing digital parenting as an effort to prevent gadget addiction in early childhood during the COVID-19 pandemic. This research is descriptive qualitative research. The subjects of this study were parents of children aged 4-6 years who were determined by purposive random sampling technique. Data were collected by interview technique. The qualitative data collected was then analyzed by data triangulation techniques. The results showed that the role of parents in implementing digital parenting during the covid-19 pandemic as an effort to prevent gadget addiction in early childhood was time management of gadget use, accompanying children when using gadgets, utilizing the youtube kids application, monitoring browsing activities used, not introducing games for children, and apply screen time. Digital parenting is one method that can be used as an effort to prevent gadget addiction in early childhood.

Keywords: *digital parenting; gadgets; early childhood; covid-19 pandemic.*

Copyright (c) 2021 Kartika Dewi Sisbintari, Farida Agus Setiawati

✉ Corresponding author :

Email Address : kartikadewi.2020@student.uny.ac.id (Yogyakarta, Indonesia)

Received 30 April 2021, Accepted 20 September 2021, Published 7 October 2021

PENDAHULUAN

Masa anak merupakan masa awal kehidupan manusia (Santrock, 2011). Pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat kompleks sehingga pada usia ini dianggap menjadi dasar perkembangan manusia ke tahap-tahap selanjutnya. Piaget (Wolfolk, 2016) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini anak masih belum mampu untuk mengoptimalkan operasi kognitifnya secara sempurna, hal tersebut dikarenakan pada tahap ini anak baru mampu untuk melakukan optimalisasi terhadap pengalaman. Pengalaman pertama anak tentunya akan diperoleh dari lingkungan keluarga (Akhyadi & Mulyono, 2019). Keluarga menjadi lingkungan 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 (Triyono, 2019). Pendidikan yang diterima oleh anak di lingkungan keluarga saat ini dibantu dengan adanya perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan telah memberikan pengaruh ke seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan (Lestari, 2018; Lubis & Dasopang, 2020). Bahkan pengaruh yang signifikan itu terlihat dari teknologi yang mulai dianggap sebagai salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi di dalam kehidupan manusia saat ini (Zulfah, 2018). Kehadiran perkembangan teknologi memberikan begitu banyak dampak yang positif bagi anak (Susilo, 2019), namun di berbagai situasi hadirnya perkembangan teknologi justru memberikan dampak negatif bagi anak (Damayanti & Gemiharto, 2019). Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah munculnya rasa candu dan ketergantungan terhadap gadget (Rakhmawati et al., 2020). 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 (Tanto & Sufyana, 2020). Lebih lanjut, perkembangan motorik kasar ini harus dilatih dan dibiasakan melalui aktivitas fisik anak (Fitriani & Adawiyah, 2018). Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberi dampak negatif bagi kesehatan anak yaitu kesehatan mata yang menurun dikarenakan cahaya berlebihan yang masuk pada mata anak melalui layar gadget yang digunakan (Abdu et al., 2021). Hasil temuan Hudaya (2018) juga menyatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat memberikan dampak negatif bagi anak berupa kurangnya sikap disiplin dan minat belajar anak. Penggunaan gadget yang berlebihan ini juga dapat berdampak lebih fatal jika terus dibiarkan karena bisa menimbulkan rasa kecanduan pada gadget dan kesehatan mental akan ikut rusak (Wulandari & Hermiati, 2019). Dari berbagai dampak negatif yang diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak harus dibatasi atau dikontrol oleh orang tua. Orang tua mengambil peran penting dalam mengontrol dan mendidik anak di rumah (Dasopang & Lubis, 2021).

Orang tua berkewajiban untuk mendampingi anak dalam penggunaan gadget (Nurhidayah et al., 2021). Lebih lanjut, jika ingin memberikan gadget pada anak, sebaiknya orang tua melakukannya pada saat anak sudah berusia di atas 6 tahun, karena pada saat itu perkembangan anatomi otak anak sudah 95% dari otak dewasa. Untuk anak dibawah usia 6 tahun boleh saja di perkenalkan dengan gadget akan tetapi hanya memperkenalkan bentuk, warna, atau suara yang dihasilkannya, hal ini digunakan untuk merangsang kemampuan visual dan pendengaran anak". Orang tua memiliki kewajiban untuk mengontrol dan selain itu mengawasi setiap bentuk informasi yang diterima oleh anak melalui handphone. Selain itu orang tua juga ikut berinteraksi saat anak bermain gadget dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat (Prasanti, 2016). Modeling penggunaan gadget yang tepat dari orang tua sangat dibutuhkan untuk kepentingan optimalisasi nilai guna gadget pada anak (I. P. Sari et

al., 2020). Proses pengawasan dan pendampingan penggunaan gadget oleh anak disebut dengan istilah Digital parenting.

Digital parenting pada dasarnya dimaknai sebagai upaya pengawasan, pembatasan, dan pendampingan orang tua terhadap perilaku anak dalam menggunakan gadget (Yusuf et al., 2020). Lebih lanjut, proses pengawasan, pembatasan, dan pendampingan tersebut dilakukan untuk mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak dan cenderung mengoptimalkan dampak positif yang diperoleh dari gadget (Martínez et al., 2019). Beberapa peran orang tua dalam konsep Digital parenting, antara lain: (1) membatasi anak menggunakan gadget dan media digital lainnya, (2) mendorong anak melakukan aktivitas motorik lainnya, (3) memilihkan media atau tayangan yang tepat dan aman bagi anak, (4) memonitoring lingkungan dunia maya anak, (5) mendampingi dan memantau aktivitas anak dalam mengakses dan menggunakan media sosial, (6) menunjukkan teladan yang baik dan positif menggunakan media sosial, serta (7) advisor, asesor, konselor, demonstrator, sahabat, fasilitator, pencari fakta, sumber pengetahuan, mentor, motivator, role model, supporter bagi anak usia dini untuk menggunakan media sosial (Pratikno & Sumantri, 2020). Lebih lanjut, Novitasari (2019) menyatakan bahwa bentuk pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak saat ini antara lain (1) Pilih konten yang sesuai dengan usia anak, (2) Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam gadget. (3) Temani anak dalam bermain. (4) Batasi waktu bermain gadget anak, (5) Mengajak anak melakukan kegiatan positif.

Keluarga merupakan ranah pendidikan pertama bagi setiap individu. Orang tua memiliki peran sentral dalam mengelola dan mendampingi proses pendidikan anak di dalam lingkungan keluarga (Nasution, 2019). Lebih lanjut, Zainuri (2018) menyatakan bahwa pendidikan anak di lingkungan keluarga cenderung berfokus pada pembentukan sikap dan pembiasaan pada aktivitas-aktivitas positif. Artinya, orang tua harus mendidik anak di lingkungan keluarga sehingga anak memiliki sikap dan kebiasaan yang baik dengan cara menunjukkan sikap dan kebiasaan yang baik juga. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari HeavyRunner & DeCelles (2002) yang menyatakan bahwa mengasuh, membina, dan mendidik anak di rumah merupakan kewajiban bagi setiap orang tua dalam usaha membentuk pribadi anak. Peran pendampingan orang tua mengenai penggunaan gadget pada anak-anak sangat penting, sesuai dengan fenomena saat ini penggunaan media digital khususnya handphone pada anak-anak semakin meningkat. Tingginya intensitas penggunaan media digital handphone tanpa disertai dengan pengetahuan dan ketrampilan akan memberi pengaruh buruk bagi perkembangan anak, apalagi jika tidak didampingi dan tidak ada peran orang tua dalam penggunaan media digital (Syifa et al., 2019). Pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget semakin penting di saat pandemi Covid-19 menyrag kehidupan masyarakat seperti saat ini.

Pandemi Covid-19 saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi sistem kehidupan masyarakat. Seluruh aspek kehidupan hampir mengalami perubahan yang diakibatkan oleh pandemi Covid-19, mulai dari sektor perekonomian (Sugiri, 2020) hingga pendidikan (Dini, 2021). Pandemi covid-19 mengharuskan seluruh elemen pendidikan untuk mengalihkan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran secara virtual dengan memanfaatkan teknologi yang sering disebut dengan istilah pembelajaran dalam jaringan (Dhawan, 2020; Lubis & Dasopang, 2021). Proses pembelajaran dalam jaringan ini tentunya berdampak pada semakin meningkatnya intensitas penggunaan gadget pada anak. Hal ini menjadi permasalahan yang harus diselesaikan oleh semua pihak, khususnya orang tua. Penggunaan gadget akan semakin meningkat karena sistem pembelajaran yang digunakan saat Pandemi adalah sistem pembelajaran dalam jaringan (Purwanto et al., 2020). Proses pembelajaran dalam jaringan inipun tidak bisa dihindari karena pemerintah telah membuat suatu kebijakan pencegahan penyebaran virus Covid-19 yang salah satunya adalah dengan menerapkan pembatasan aktivitas di luar rumah dan menghindari munculnya kerumunan di tempat-tempat umum (Azanella, 2020).

Beberapa penelitian telah mengkaji tentang dampak pandemi Covid-19 dalam aspek kehidupan. Sugiri (Sugiri, 2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa pandemi Covid-19 memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian masyarakat, khususnya pada pengusaha mikro, kecil, dan menengah. Radhitya, Nurwanti, & Irfan (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa kasus kekerasan dalam rumah tangga meningkat selama pandemi Covid-19, hal tersebut dikarenakan banyaknya permasalahan yang timbul di keluarga. Ayuni, Marini, Fauziddin, & Pahrul (Ayuni et al., 2020) meneliti tentang kesiapan guru TK dalam menghadapi pembelajaran dalam jaringan selama pandemi Covid-19.

Dari beberapa penelitian yang diuraikan tersebut, belum ada penelitian yang mengarah pada upaya pencegahan ketagihan gadget pada anak yang mengikuti pembelajaran dalam jaringan selama pandemi Covid-19. Penelitian ini mengambil posisi untuk mengkaji secara mendalam tentang peran orang tua dalam menerapkan Digital parenting sebagai upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk mencegah kecanduan gadget pada anak yang mengikuti pembelajaran dalam jaringan selama pandemi Covid-19. Hadirnya penelitian ini akan memberikan dan menambah referensi untuk orang tua tentang upaya pencegahan kecanduan gadget pada anak, khususnya selama pandemi Covid-19 ini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam menerapkan Digital parenting sebagai upaya yang dilakukan untuk mencegah terjadinya kecanduan gadget pada anak di masa pandemi Covid-19. Gambar 1 disajikan desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Subjek penelitian ini adalah orang tua siswa TK. Orang tua yang dilibatkan pada penelitian ini berjumlah 10 orang. Penentuan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive random sampling. Subjek penelitian yang dilibatkan pada penelitian ini harus memenuhi beberapa kriteria yaitu 1) memiliki anak rentang usia 4-6 tahun; 2) anaknya harus merupakan siswa TK; dan 3) anaknya sudah bisa menggunakan gadget. Penentuan kriteria tersebut adalah untuk memenuhi kebutuhan data penelitian dikarenakan penelitian ini membutuhkan informasi atau data dari para orang tua siswa TK yang telah menjalankan pembelajaran Daring. Subjek penelitian ini dapat dilihat pada data yang disajikan pada tabel 1.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Maret tahun 2021 di Kabupaten Kulonprogo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pelaksanaan penelitian ini melewati beberapa prosedur, diantaranya: (1) Melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang akan diteliti; (2) Menentukan subjek atau informan penelitian yang sesuai yaitu orang tua siswa TK yang dipilih dengan teknik purposive random sampling menggunakan beberapa

kriteria khusus; (3) Melakukan wawancara tentang pola digital parenting yang digunakan orang tua untuk mencegah kecanduan gadget pada anak; (4) Mengelompokkan data yang diperoleh; (5) Melakukan analisis data hasil wawancara yang diperoleh; (6) Menarik kesimpulan penelitian.

Tabel 1. Subjek Penelitian

Name	Gender	Age	Child's Age	Information
SW	Female	35 years old	6 years old	Subject 1
RMH	Male	33 years old	5 years old	Subject 2
IKD	Female	30 years old	5 years old	Subject 3
MTJ	Female	32 years old	5 years old	Subject 4
DS	Female	40 years old	6 years old	Subject 5
ADR	Male	29 years old	5 years old	Subject 6
DPS	Female	31 years old	5 years old	Subject 7
AH	Male	33 years old	6 years old	Subject 8
LAS	Male	32 years old	6 years old	Subject 9
SDA	Female	30 years old	5 years old	Subject 10

Tenik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi-informasi tentang pola pencegahan kecanduan gadget yang diterapkan oleh orang tua pada anak selama pandemi Covid-19 ini. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dengan menentukan aspek dan indikator yang akan digali secara mendalam. Data hasil wawancara dari informan-informan penelitian dijadikan sebagai data utama penelitian yang akan dianalisis lebih lanjut sebelum menyimpulkan hasil penelitian. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif yang dianalisis dengan teknik triangulasi data. Tabel kisi-kisi instrumen wawancara pada penelitian ini dapat dilihat pada data tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara

Aspek	Indikator
Pengawasan	1. Memantau riwayat penggunaan gadget. 2. Menganalisis penggunaan data internet yang digunakan. 3. Mengawasi penyalahgunaan penggunaan gadget untuk bermain game.
Pembatasan	1. Membatasi penggunaan gadget. 2. Membatasi aplikasi yang dapat diakses. 3. Membatasi laman website yang dapat diakses. 4. Mengatur jadwal penggunaan gadget.
Pendampingan	1. Mendampingi anak ketika menggunakan gadget. 2. Mengajari anak agar bijak dalam menggunakan gadget. 3. Mengalihkan perhatian anak dari gadget.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik triangulasi data dengan membandingkan data-data yang diperoleh. Analisis data pada penelitian ini sendiri melalui beberapa tahap yaitu (1) Mengumpulkan data wawancara tentang pola asuh penggunaan gadget atau digital parenting yang diterapkan oleh orang tua kepada anak usia dini selama masa pandemi Covid-19; (2) Menyajikan data yang diperoleh dari semua informan dalam bentuk tabel deskripsi; (3) Menganalisis dan mereduksi data-data dengan cara membandingkan data yang diperoleh untuk menemukan pola digital parenting yang digunakan orang tua kepada anak usia dini selama pandemi Covid-19; (4) Mengecek kembali dan melakukan sinkronisasi data untuk menemukan suatu data yang valid dan abash; dan (5) Menarik suatu kesimpulan penelitian. Proses triangulasi terus dilakukan hingga hasilnya

dapat dijadikan referensi yang memiliki konsistensi untuk menjawab pertanyaan penelitian. Apabila data masih belum konsisten dan penarikan kesimpulan belum bisa dilaksanakan, maka proses triangulasi akan terus dilakukan secara berulang hingga data yang diperoleh konsisten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Waktu Penggunaan Gadget

Manajemen waktu 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.

"Kalau saya membuat kesepakatan dengan anak tentang berapa lama dia bisa menggunakan gadget. Kalau di hari sekolah saya berikan waktu 2 jam dari jam 7 malam sampai jam 9 malam, setelah itu dia harus tidur. Tapi itu di luar jam pembelajaran dalam jaringan. Kalau dia lagi ada pembelajaran dalam jaringan ya tidak dihitung dalam jatah yang tadi. Kalau misal hari libur, saya berikan waktu yang lebih banyak, sekitar 4-5 jam dalam sehari. Tujuannya agar dia tidak terlalu jenuh" (Interview 1. SW. 4 Januari 2021)

Selain itu, ada juga orang tua yang menerapkan manajemen waktu dengan cara membuat jadwal penggunaan gadget untuk anak. Penjadwalan dilakukan dengan berbagai cara, ada yang memberikan jadwal penggunaan gadget setelah anak pulang dari TK, ada yang memberikan waktu penggunaan gadget setelah sholat maghrib, dan ada 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.

"Saya membuat jadwal penggunaan gadget untuk anak biasanya setelah anak saya pulang dari TK, sekitar jam 10 sampai jam 12 siang. Saya memilih jadwal tersebut karena menurut saya dia perlu diberikan hiburan setelah dia merasa capek mengikuti program belajar dan bermain di TK" (Interview 2. RMH. 4 Januari 2021)

Data yang diperoleh dari informan juga menunjukkan bahwa pola asuh digital yang digunakan selama ini berjalan dengan baik dan anak dapat menjalani dan menerimanya. Lebih lanjut, pola ini juga berhasil membuat perhatian anak mereka teralihkan dari gadget dan cenderung ke aktivitas bermain yang lebih produktif. Berdasarkan dari uraian data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan manajemen waktu penggunaan gadget dapat digunakan sebagai salah satu cara digital parenting yang baik untuk digunakan untuk mencegah kecanduan gadget pada anak.

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

dalam upaya pencegahan 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).

Mendampingi Anak Saat 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.

"Saya ini ibu rumah tangga, jadi saya punya waktu banyak untuk mengawasi anak saya saat menggunakan gadget. Setiap saya memberikan waktu kepada anak saya untuk menggunakan gadget, saya selalu berusaha untuk ikut mendampingi di sebelahnya. Tujuan saya setidaknya ada dua, pertama alasan kesehatan karena saya khawatir dengan kesehatan mata anak saya saat anak saya menggunakan gadget, apalagi kalau layar gadget terlalu dekat dengan matanya. Kemudian tujuan kedua saya adalah agar saya bisa mengetahui apa saja yang diakses oleh anak saya. Apalagi sekarang ini semua ada di internet, mulai dari yang positif sampai yang bersifat negatif. Jadi saya mendampingi agar saya bisa mengarahkan anak saya ke konten yang bersifat positif" (Interview 5. DS. 27 Januari 2021)

Lebih lanjut, beberapa informan juga membuat pola pendampingan dengan mengaktifkan mode anak pada gadget yang mereka miliki. Pengaktifan mode anak tersebut membuat anak hanya dapat mengakses aplikasi-aplikasi tertentu yang diizinkan oleh pemilik gadget. Hal tersebut membuat orang tua lebih merasa nyaman ketika anak mereka mengakses gadget. Pola-pola pendampingan ini memberikan dampak yang positif bagi anak. Berdasar pada informasi yang diperoleh, para informan menyatakan bahwa pola pendampingan yang mereka lakukan berhasil membuat anak tidak terlalu butuh untuk menggunakan gadget dalam kesehariannya. Hal ini dikarenakan mereka memiliki lebih tertarik untuk bermain dengan orang tuanya.

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 internet (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 gadget sangat penting.

Pemanfaatan Aplikasi Youtube Kids

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 hampir 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

“saya menggunakan aplikasi Youtube Kids agar saya merasa lebih aman dan nyaman saat memberikan gadget kepada anak saya karena di aplikasi itu kontennya memang khusus untuk anak” (Interview 7. DPS. 18 Februari 2021)

Berdasar pada uraian data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa 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 2.

Gambar 2. Tampilan Youtube Kids

Penggunaan aplikasi Youtube Kids juga tidak terlepas dari pola Digital parenting yang digunakan. Khoiriyati & Saripah (Khoiriyati & 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).

Memantau Aktivitas Browsing Anak

Upaya selanjutnya yang digunakan oleh orang tua dalam mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak adalah dengan memantau aktivitas atau riwayat browsing anak saat menggunakan gadget. Lebih dari itu, berdasarkan informasi yang diperoleh, informan menyatakan bahwa pengawasan terhadap aktivitas atau riwayat browsing yang diakses oleh anak saat menggunakan gadget adalah untuk meminimalisir terjadinya kesalahan konten yang dikonsumsi oleh anak. Dengan memantau aktivitas atau riwayat browsing yang diakses membiasakan anak untuk lebih bijak dalam menggunakan gadget. Hal

tersebut dikarenakan orang tua bisa melarang untuk mengakses konten tertentu jika konten tersebut tidak sesuai dengan usia anak.

"Saya tidak mau ambil risiko dengan membiarkan anak saya menggunakan gadget tanpa ada pengawasan dari kami orang tuanya. Saya dan suami saya terus memantau gadget itu dia gunakan untuk apa. Kalau misalkan dia menggunakan browser, maka kami akan periksa secara berkala riwayat browsingnya agar dia terhindar dari konten-konten yang buruk" (Interview 5. DS. 27 Januari 2021)

Berdasarkan dari paparan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa para orang tua melakukan pengawasan kepada anaknya saat menggunakan gadget dengan cara memantau aktivitas atau riwayat browsing yang diakses oleh anak-anak mereka. Maraknya konten-konten yang tidak sesuai dengan usia 4-6 tahun menjadikan orang tua harus cermat dan hati-hati untuk memantau aktivitas anak saat menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan temuan Pinariya & Lemona (2019) yang menyatakan bahwa pemantauan aktivitas anak saat menggunakan gadget merupakan bagian literasi penggunaan gadget yang harus dilakukan oleh orang tua dalam mencegah dampak negatif dari gadget. Gambar 3 adalah cara membuka riwayat browsing.

Gambar 3. Membuka Riwayat Browsing

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 berkembang dengan baik. Gambaran salah satu game populer di gadget dapat dilihat pada gambar 4.

“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 10. SDA. 2 Maret 2021)

Gambar 4. Game Populer di Gadget

Berdasarkan dari uraian tersebut, orang tua memiliki kekhawatiran terhadap bahaya kecanduan game yang ada pada gadget. Mereka menganggap bahwa game dapat membuat anak mereka semakin kecanduan terhadap gadget dan akan berdampak buruk pada tumbuh kembang anak mereka. Hal ini sesuai dengan temuan Rohman (2018) yang menyatakan bahwa kecanduan game pada anak dapat menghambat perkembangan kognitif, sikap, dan keterampilan anak. Berbeda dengan penelitian dari Wahyuni et al. (2021) bahwa permainan game justru dapat mengembangkan pemahaman konsep matematika pada anak.

Membuat Screen Time

Upaya 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 5.

“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 1. SW. 4 Januari 2021)

Gambar 5. Screen Time pada IOS

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 (Ariantoro, 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.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Digital parenting dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini selama pandemi Covid-19. Pola Digital parenting yang digunakan adalah 1) manajemen waktu penggunaan gadget; 2) pendampingan penggunaan gadget; 3) pemanfaatan aplikasi youtube kids; 4) memantau aktivitas browsing; 5) tidak mengenalkan game pada anak; 6) menerapkan screen time pada gadget. Penelitian ini baru pada tahap mendalami pola-pola Digital parenting yang dilakukan oleh para orang tua saja, masih dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk memperkuat hasil penelitian ini berupa penelitian yang menguji masing-masing pola tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pemerintah Kabupaten Kulonprogo, D.I. Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada informan-informan penelitian dan seluruh pihak yang

membantu dalam penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga dapat menjadi amal kebaikan untuk kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S., Saranga, J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24-30. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Akhyadi, A. S., & Mulyono, D. (2019). Program Parenting dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keluarga. *Abdimas Siliwangi*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.22460/as.v1i1p1-8.34>
- 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>
- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2020). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 414. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.579>
- Azanella, L. A. (2020). 9 Daerah di Indonesia yang Terapkan PSBB karena Virus Corona. *Kompas*.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video bagi Anak-Anak di Bawah Umur di Indonesia. *Communication*, 10(1), 1-15. <https://doi.org/10.36080/comm.v10i1.809>
- 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.
- Dasopang, M. D., & Lubis, A. H. (2021). Perempuan-Perempuan Tangguh Penjaga Nilai-Nilai Keislaman Anak: Studi Daerah Minoritas Muslim. *Kafaah: Journal of Gender Studies*, 11(1), 81-92. <https://doi.org/10.15548/jk.v11i1.353>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 5-22. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>
- Dini, J. P. A. U. (2021). Persepsi Guru dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 633-640. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.574>
- 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.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(1), 25-34. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>
- 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.
- HeavyRunner, I., & DeCelles, R. (2002). Family Education Model: Meeting The Student Retention Challenge. *Journal of American Indian Education*, 14(2), 29-37.

- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86-97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49-60. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.209>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Tipe Numered Heads Together. *Forum Paedagogik*, 11(2), 127-143. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v11i2.2268>
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780-791. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2021). Online Learning during the Covid-19 Pandemic: How is It Implemented in Elementary Schools? *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 11(1), 120-134. <https://doi.org/10.25273/pe.v11i1.8618>
- 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>
- Martínez, I., Murgui, S., García, O. F., & García, F. (2019). Parenting in the Digital Era: Protective and Risk Parenting Styles for Traditional Bullying and Cyberbullying Victimization. *Computers in Human Behavior*, 90, 84-92. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.036>
- Masni, H. (2017). Peran Pola Asuh Demokratis Orang Tua terhadap Pengembangan Potensi Diri dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 6(1), 58-74.
- Nasution, S. (2019). Pendidikan Lingkungan Keluarga. *TAZKIYA*, 8(1).
- 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.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua dalam Pencegahan terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(1), 129-140.
- Pinariya, J. M., & Lemona, M. (2019). Literasi Internet Ramah Anak. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 50-56. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v2i2.2694>
- Pratikno, A. S., & Sumantri, S. (2020). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 107-123. <https://doi.org/10.36835/au.v2i1.301>
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Budi Santoso, P., Mayesti Wijayanti, L., Chi Hyun, C., & Setyowati Putri, R. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. In *EduPsyCouns: Journal of Education*,

- Psychology and Counseling (Vol. 2, Issue 1). <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/397>
- Radhitya, T. V., Nurwati, N., & Irfan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Kekerasan dalam Rumah Tangga. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 2(2), 111-119. <https://doi.org/10.24198/jkrk.v2i2.29119>
- Rakhmawati, D., Ismah, I., & Lestari, F. W. (2020). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Gadget. *Altruis: Journal of Community Services*, 1(3), 159-164. <https://doi.org/10.22219/altruis.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>
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- 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>
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). McGraw-hill Companies.
- 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>
- Sari, I. P., Wardhani, R. W. K., & Amal, A. S. (2020). Peran Orang Tua Mencegah Dampak Negatif Gadget Melalui Pendekatan Komunikasi dan Psikologi. *IJIP: Indonesian Journal of Islamic Psychology*, 2(2), 267-289. <https://doi.org/10.18326/ijip.v2i2.267-289>
- Sugiri, D. (2020). Menyelamatkan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah dari Dampak Pandemi Covid-19. *Fokus Bisnis: Media Pengkajian Manajemen Dan Akuntansi*, 19(1), 76-86. <https://doi.org/10.32639/fokusbisnis.v19i1.575>
- Susilo, B. (2019). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Tumbuh Kembang Anak. *SINDIMAS*, 1(1), 139-143.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Tanto, O. D., & Sufyana, A. H. (2020). Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.421>
- Triyono, U. (2019). *Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan: (Formal, Non Formal, dan Informal)*. Deepublish.
- Wahyuni, M., Fauziddin, M., & Rizki, L. M. (2021). The Effects of Using Kahoot! on Understanding the Concept of Mathematical Symbols in Higher Education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.458>
- Wolfolk, A. (2016). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education Inc.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Yusuf, M., Witro, D., Diana, R., Santosa, T. A., Alfikri, A., & Jalwis, J. (2020). Digital Parenting to Children Using the Internet. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 3(1), 1-14. <https://doi.org/10.24256/pijies.v3i1.1277>
- Zainuri, A. (2018). Pendidikan Karakter di Keluarga. *Tadrib*, 4(2), 260-279. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v4i2.2524>
- Zulfah, S. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Lingkungan (Studi Kasus Kelurahan Siti Rejo I Medan). *Buletin Utama Teknik*, 13(2), 143-149.