

Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam

Mesi Rawanita¹, Ainal Mardhiah²

^{1,2}UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Aceh, Indonesia
E-mail Kontributor: mesirawanita.id24@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggali strategi orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini, dengan fokus pada aspek perencanaan, upaya pelaksanaan, dan tantangan yang dihadapi. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif digunakan untuk mendalami pengalaman dan perspektif orang tua terkait isu ini. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan sejumlah orang tua yang memiliki anak usia dini, serta observasi langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam memiliki kesadaran yang tinggi terhadap pentingnya pembatasan penggunaan gadget bagi anak. Orang tua melakukan perencanaan melalui pembatasan waktu, pemilihan konten edukatif, dan pendampingan saat anak menggunakan gadget. Selain itu, usaha-usaha seperti penyediaan alternatif aktivitas fisik dan sosial serta penerapan sistem reward dan punishment menjadi bagian dari strategi mereka dalam menjaga keseimbangan penggunaan gadget. Namun, beberapa kendala juga ditemukan, antara lain kesulitan konsistensi dalam menerapkan aturan, tekanan sosial dari lingkungan, dan keterbatasan pengetahuan teknologi. Temuan ini menunjukkan bahwa pengelolaan gadget pada anak usia dini tidak hanya memerlukan peran aktif orang tua, tetapi juga dukungan dari lingkungan sosial dan edukasi terkait fitur pengaturan teknologi.

Kata kunci: Strategi Orang Tua; Penggunaan Gadget; Anak Usia Dini.

Pendahuluan

Penggunaan gadget di kalangan anak usia dini di Indonesia menunjukkan tren yang signifikan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 33,44% anak-anak di kelompok usia dini telah menggunakan gadget, dengan rincian 25,5% anak berusia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Kondisi ini berpotensi memicu kecanduan gadget pada anak, yang menjadi salah satu fenomena mengkhawatirkan di era digital saat ini (*Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022 - Badan Pusat Statistik Indonesia, n.d.*). Survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki akses terhadap gadget, dan 79% di antaranya diizinkan menggunakannya untuk aktivitas di luar keperluan belajar. Penggunaan gadget yang berlebihan ini sering kali berdampak negatif terhadap perkembangan anak,

mencakup gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, serta masalah sosial dan emosional (*Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai Di Luar Jam Belajar - Nasional Tempo.Co, n.d.*).

Keadaan ini menjangkiti anak usia dini hampir di seluruh Indonesia, tak terkecuali di Tanjung Deah sebagai salah satu Desa di Aceh Besar yang berdekatan dengan Kota Banda Aceh sebagai pusat ibukota provinsi Aceh. Namun demikian, menurut observasi awal yang dilakukan, terlihat anak-anak di Tanjung Deah jarang ditemukan bermain Gadget. Hal ini juga terkonfirmasi dari AS salah satu orang tua di Tanjung Deah menyebut “*anak-anak saya selalu diingatkan bahaya penggunaan gadget dalam waktu yang lama, dan saya memberi mereka hadiah jika tidak bermain gadget dalam waktu yang ditentukan, itu diantara triknya buk*” sehingga anak-anak saya yang masih kecil itu tidak terbiasa dengan penggunaan gadget.

Memang, transformasi digital saat ini nyaris tidak bisa dihindari, dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai dimensi kehidupan masyarakat (Waliulu et al., 2023). Revolusi teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan era baru yang dikenal sebagai era digital, di mana perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, komputer, serta akses internet yang tak terbatas telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Alimuddin et al., 2023). Era ini tidak hanya mengubah cara orang dewasa bekerja, berinteraksi, dan mengakses informasi, tetapi juga memengaruhi pola asuh dan perkembangan anak-anak (Stephanus Turibius Rahmat, 2019). Generasi yang tumbuh di tengah era digital, sering disebut sebagai “generasi Z” atau bahkan “generasi Alpha,” merupakan kelompok yang paling banyak terpapar oleh teknologi sejak usia dini (Saman & Hidayati, 2023).

Pada sisi yang lain, kemajuan teknologi memberikan peluang besar bagi perkembangan intelektual anak. Melalui akses yang luas terhadap internet, anak-anak dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan sumber belajar yang sebelumnya sulit diakses. (Candra Dewi et al., 2023) Platform edukasi digital seperti aplikasi pembelajaran *online*, *video* edukatif, serta alat bantu pengajaran berbasis teknologi dapat memfasilitasi peningkatan pemahaman anak dalam berbagai bidang studi. Selain itu, teknologi juga memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan baru, seperti *coding*, pemrograman, atau desain grafis, yang mungkin tidak dapat mereka pelajari melalui metode tradisional (Ikhwan et al., 2023).

Namun, di balik semua potensi tersebut, terdapat sejumlah tantangan yang kompleks yang harus dihadapi, khususnya oleh para orang tua. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang positif, produktif, dan aman (M. Yemardotillah, 2021). Era digital membawa masalah seperti kecanduan gadget, paparan terhadap konten yang tidak pantas, *cyberbullying*, penurunan interaksi sosial, hingga risiko terhadap privasi dan keamanan data pribadi anak (Nur et al., 2022). Terlalu banyak waktu yang dihabiskan di depan layar tanpa pengawasan yang memadai dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental anak. Anak yang terlalu sering terpapar perangkat digital cenderung mengalami masalah kesehatan seperti gangguan tidur, kelelahan mata, dan penurunan aktivitas fisik, serta berpotensi mengalami masalah emosional seperti kecemasan, depresi, dan ketidakmampuan mengendalikan emosi (Aisyah & Wijayani, 2023).

Orang tua memiliki tanggung jawab yang besar dalam membentuk karakter, nilai, dan kebiasaan anak di era digital ini. Namun, tantangan yang dihadapi orang tua tidaklah sederhana. Banyak orang tua merasa “gagap teknologi” atau tidak memiliki pengetahuan yang cukup tentang bagaimana teknologi digital bekerja, sehingga mereka kesulitan untuk memberikan arahan dan batasan yang tepat bagi anak-anak mereka (Komariah et al., 2021).

Hal ini semakin diperparah oleh ketimpangan antara kecepatan adaptasi anak terhadap teknologi dan pemahaman orang tua yang kadang tertinggal. Orang tua yang memiliki literasi digital yang baik akan lebih mampu mendampingi anak-anak mereka dalam mengarahkan penggunaan teknologi yang sehat, mengajarkan anak-anak untuk bertanggung jawab dalam interaksi mereka di dunia maya, serta melindungi mereka dari bahaya yang mungkin muncul dari penggunaan teknologi yang tidak bijaksana (Marhamah & Zikriati, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang strategi orang tua dalam mengatasi tantangan di era digital serta berperan secara efektif dalam mendidik anak-anak agar siap menghadapi perubahan dunia yang semakin terhubung secara digital dengan baik.

Penelitian ini diyakini berbeda dengan penelitian lainnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Mita Lestari 2023, yang berjudul “*Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha*” menurut temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua sangat berperan penting dalam penggunaan gadget pada anak. Misalnya, orang tua harus mendampingi anak saat

bermain gadget, menjaga komunikasi yang baik dengan anak, mengatur waktu penggunaan gadget anak setiap hari, dan orang tua dapat menggunakan aplikasi parental kontrol untuk memantau anak saat menggunakan internet (Mita Lestari, 2023).

Kemudia penelitian berikutnya oleh Maryam Batubara 2023, yang berjudul *“Pengaruh Gadget Pada anak Usia Dini”* dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia dini dapat memberikan manfaat dalam bentuk peningkatan keterampilan kognitif, seperti literasi digital, kemampuan pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan motorik halus. Namun, terdapat juga dampak negatif, seperti gangguan tidur, ketergantungan, dan penurunan kemampuan berkomunikasi, bersosialisai, gangguan tidur, ketergantungan, dan penurunan kemampuan berkomunikasi sosial (Batubara et al., 2023).

Selanjutnya penelitian Rahmadani Suryaningsih 2021, yang berjudul *“Kemampuan Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini”* ditemukan dalam hasil penelitian penggunaan gadget sangat membantu perkembangan bahasa pada anak usia dini dengan dampingan orang tua yang mengarahkan serta membatasi penggunaan gadget dalam sehari maksimal 3 jam (Suryaningsih & E, 2021).

Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk meneliti strategi orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak usia dini di Kampung Tanjung Deah Darussalam dengan rumusan masalah sebagai berikut: bagaimana perencanaan orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini? bagaimana usaha-usaha yang dilakukan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam? Dan bagaimana kendala-kendala orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam?

Konsep dan Teori

a. Pengertian dan macam-macam Gadget

Gadget adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada perangkat elektronik berukuran kecil hingga menengah, yang dirancang dengan teknologi canggih dan inovatif, serta memiliki fungsi khusus yang memudahkan berbagai aktivitas manusia. Kata “gadget” berasal dari bahasa Inggris dan mulai populer digunakan untuk menggambarkan perangkat-perangkat modern yang dilengkapi dengan fitur teknologi terbaru. Secara umum, gadget dapat didefinisikan sebagai perangkat yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan manusia, memberikan

akses ke informasi, menyediakan hiburan, serta memungkinkan komunikasi yang cepat dan efisien (Yumarni, 2022).

Dalam kehidupan modern, berbagai jenis gadget telah menjadi alat yang tak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik untuk kepentingan pribadi, pendidikan, maupun profesional (Sam & Sulastri, 2024). Setiap jenis gadget dirancang dengan fitur dan fungsi spesifik yang memenuhi kebutuhan pengguna di berbagai bidang. Mulai dari alat komunikasi hingga perangkat hiburan, gadget menawarkan solusi teknologi yang mempermudah tugas dan meningkatkan efisiensi dalam banyak aspek kehidupan. Berikut ini adalah beberapa jenis gadget yang paling umum dan sering digunakan dalam keseharian kita (M. Prawiro, 2023).

Smartphone: Salah satu contoh gadget paling umum adalah ponsel pintar, yang merupakan kombinasi antara telepon seluler dan komputer portabel. *Smartphone* memungkinkan pengguna untuk menelepon, mengirim pesan, mengakses aplikasi, mengambil foto, dan berselancar di internet. *Tablet*: *Tablet* adalah perangkat yang lebih besar dari *smartphone* tetapi tetap portabel. Fungsinya mirip dengan komputer, namun lebih ringkas, sehingga ideal untuk aktivitas seperti membaca, menonton video, atau menggambar digital.

Laptop: Meski lebih besar dari *smartphone* dan *tablet*, *laptop* juga termasuk gadget karena sifatnya yang portabel dan kemampuannya dalam menjalankan aplikasi yang lebih kompleks seperti perangkat lunak pengolah data, desain grafis, atau pemrograman. *Wearable Devices*: Jam tangan pintar (*smartwatch*) dan pelacak kebugaran (*fitness tracker*) adalah contoh dari *wearable devices*, yang merupakan jenis gadget yang bisa dipakai di tubuh. Gadget ini sering kali dilengkapi dengan sensor kesehatan, notifikasi dari *smartphone*, dan alat pemantau aktivitas fisik.

E-Readers: Perangkat seperti *Kindle* digunakan untuk membaca buku elektronik. Gadget ini memudahkan pengguna membawa ratusan hingga ribuan buku dalam satu perangkat portabel dengan teknologi layar yang dirancang agar nyaman dibaca dalam jangka waktu lama. *Game Consoles*: Gadget ini khusus dibuat untuk bermain *video game*, baik dalam bentuk *portabel* seperti *Nintendo Switch* atau yang lebih besar seperti *PlayStation* dan *Xbox*, yang biasanya terhubung ke televisi.

b. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Penggunaan gadget telah menjadi bagian dari kehidupan modern, termasuk di kalangan anak-anak usia dini. Gadget, seperti ponsel, tablet, dan komputer,

menawarkan berbagai aplikasi dan konten yang secara khusus dirancang untuk pendidikan, hiburan, dan interaksi sosial. Gadget memberikan akses yang mudah bagi anak-anak terhadap dunia digital yang penuh dengan informasi dan aktivitas, yang dapat merangsang perkembangan intelektual mereka jika dikelola dengan baik (Nayazik et al., 2024).

Namun, penting untuk memahami bahwa anak usia dini, yang umumnya berada dalam rentang 0-6 tahun, sedang berada pada tahap perkembangan yang sangat kritis. Pada tahap ini, anak-anak sangat mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, termasuk gadget (Khairi, 2018). Penggunaan gadget pada anak usia dini sering kali bersifat pasif, seperti menonton video, bermain game, atau mendengarkan lagu, yang meskipun dapat memberikan stimulus visual dan auditori, sering kali tidak melibatkan interaksi fisik atau sosial secara nyata. Anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk sepenuhnya memahami konsep abstrak atau mengatur diri sendiri, sehingga tanpa panduan dari orang dewasa, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam membatasi penggunaan gadget.

Selain itu, akses ke gadget juga semakin mudah di berbagai lapisan masyarakat, termasuk di komunitas seperti Kampung Tanjung Deah Darussalam, di mana banyak keluarga yang sudah memiliki ponsel pintar atau tablet. Hal ini memberikan tantangan tersendiri bagi orang tua untuk mengelola penggunaan gadget pada anak, mengingat teknologi tersebut menjadi semakin mudah diakses.

c. Dampak Gadget pada Anak Usia Dini

Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memiliki dampak yang bervariasi, baik positif maupun negatif, tergantung pada frekuensi penggunaan, konten yang diakses, dan peran pengawasan orang tua. Karena itu, memahami dampak gadget terhadap perkembangan anak adalah langkah penting dalam mengelola penggunaan teknologi ini. Dampak Positif penggunaan gadget dapat Meningkatkan Keterampilan Digital dan Kognitif (Mimin, 2022). Banyak aplikasi dan program digital dirancang untuk membantu anak mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, berhitung, dan mengenal warna serta bentuk. Program edukatif ini dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif jika digunakan secara seimbang dan dalam pengawasan orang tua. Gadget juga dapat membantu memperkenalkan anak kepada teknologi sejak dini, memberikan keterampilan literasi digital yang penting di era modern.

Kemudian juga Mendorong Pembelajaran Interaktif. Aplikasi dan permainan edukatif berbasis gadget sering kali interaktif, yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis anak serta keterampilan *problem solving*. Misalnya, aplikasi edukasi yang melibatkan pemecahan masalah sederhana atau permainan yang memerlukan strategi dasar dapat melatih anak untuk berpikir logis (Efendi et al., 2024). Selain itu, Gadget juga menjadi Sumber Hiburan yang menyediakan hiburan bagi anak-anak dalam bentuk video edukatif, kartun, atau permainan interaktif yang dapat membantu meredakan kebosanan atau memberikan waktu relaksasi bagi anak.

Dampak Negatif dari penggunaan gadget adalah memicu Gangguan Perkembangan Sosial dan Emosional anak (Sugiarti & Andyanto, 2022). Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial anak dengan keluarga dan teman-temannya. Pada usia dini, interaksi tatap muka sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Anak yang lebih sering terlibat dengan gadget daripada dengan orang sekitarnya dapat mengalami kesulitan dalam memahami emosi, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain.

Dampak lainnya adalah Kecanduan Gadget. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget mungkin menunjukkan tanda-tanda kecanduan, seperti tantrum atau perilaku agresif ketika gadget diambil. Kecanduan gadget dapat mempengaruhi perilaku anak secara keseluruhan, termasuk mengurangi kemampuan anak untuk fokus pada kegiatan lain. Selanjutnya juga dapat menurunkan Aktivitas Fisik Anak. Anak yang menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar cenderung kurang beraktivitas fisik, yang dapat menyebabkan obesitas atau masalah kesehatan lainnya. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol juga dapat menyebabkan masalah tidur karena paparan cahaya biru dari layar. Dampak terakhir yaitu Paparan Konten Tidak Sesuai. Salah satu risiko besar dari penggunaan gadget tanpa pengawasan adalah potensi paparan konten yang tidak sesuai untuk usia anak, seperti kekerasan, konten seksual, atau iklan yang tidak pantas.

d. Peran Orang Tua dalam Pengelolaan Gadget

Orang tua memiliki peran sentral dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini. Mereka bertindak sebagai regulator, pengawas, dan pendamping yang bertanggung jawab memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi

dengan cara yang sehat dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Tanpa pengelolaan yang tepat, gadget bisa menjadi alat yang lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada positif. Terdapat beberapa strategi efektif yang dapat diterapkan orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini. Strategi-strategi ini dirancang untuk menyeimbangkan antara manfaat edukatif dan risiko potensial yang terkait dengan penggunaan gadget (Sugiarti & Andyanto, 2021).



Pertama Pembatasan Waktu Layar (*Time Limiting*). Salah satu strategi paling umum adalah pembatasan waktu layar. Orang tua dapat menerapkan aturan yang jelas mengenai durasi dan frekuensi penggunaan gadget, misalnya hanya membolehkan anak menggunakan gadget selama satu jam sehari setelah kegiatan fisik atau tugas sekolah selesai. Aturan ini membantu mengurangi risiko kecanduan dan menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas fisik atau sosial.

Kedua Pengawasan dan Filter Konten (*Content Monitoring*). Orang tua dapat menggunakan aplikasi atau fitur pengawasan untuk memantau dan memfilter konten yang diakses anak. Teknologi modern menyediakan banyak alat yang memungkinkan orang tua memblokir konten tertentu atau mengatur batas usia untuk aplikasi dan permainan. Dengan strategi ini, orang tua dapat memastikan bahwa anak hanya terpapar konten yang sesuai dengan usianya.

Ketiga Aktivitas Alternatif (*Providing Alternatives*). Orang tua juga dapat mengurangi ketergantungan anak pada gadget dengan menyediakan alternatif aktivitas lain yang menarik, seperti bermain di luar ruangan, membaca buku, atau melakukan kegiatan seni dan kerajinan. Dengan menyediakan berbagai pilihan aktivitas yang menarik, anak-anak dapat belajar untuk tidak bergantung pada gadget sebagai satu-satunya sumber hiburan.

Keempat Pendampingan dan Edukasi (*Co-viewing and Education*). Orang tua sebaiknya tidak hanya menyerahkan anak pada gadget tanpa pengawasan, tetapi ikut terlibat dalam pengalaman digital anak. Misalnya, dengan menonton video bersama anak dan mendiskusikan apa yang mereka lihat, atau bermain permainan edukatif bersama. Pendampingan aktif ini membantu orang tua menjalin komunikasi yang lebih baik dengan anak dan memastikan bahwa penggunaan gadget memberikan nilai edukatif.

Kelima Menjadi Teladan (*Being a Role Model*). Orang tua juga harus konsisten dalam membatasi penggunaan gadget di kehidupan sehari-hari mereka sendiri. Ketika anak melihat orang tua menggunakan gadget secara bijak, mereka akan lebih cenderung meniru perilaku tersebut. Sebaliknya, jika anak melihat orang tua terlalu banyak menggunakan gadget, mereka mungkin merasa bahwa penggunaan gadget tanpa batasan adalah sesuatu yang normal.

e. Teori Kelekatan (*Attachment*)

Teori Kelekatan (*Attachment*) pertama kali diperkenalkan oleh psikolog Inggris, John Bowlby, pada tahun 1958. Bowlby menekankan pentingnya kelekatan pada tahun pertama kehidupan serta peran pengasuh dalam merespons kebutuhan bayi. Menurut Bowlby, bayi dan pengasuhnya secara biologis cenderung membentuk ikatan kelekatan. Ia juga berpendapat bahwa bayi memiliki kemampuan alami untuk memicu perilaku yang meningkatkan kelekatan, seperti mengandalkan pengasuh saat membutuhkan bantuan (Bowlby, 2020). Kelekatan ini tidak hanya penting secara fisik, tetapi juga memiliki nilai psikologis yang signifikan, membentuk hubungan psikologis yang mendalam dan tahan lama. Dampak kelekatan pada masa awal kehidupan memengaruhi hubungan seseorang di masa mendatang.

Mary Ainsworth mengembangkan teori Bowlby dan mendefinisikan kelekatan sebagai ikatan afeksi yang kuat antara anak dan pengasuhnya. Hubungan ini mulai terbentuk pada tahun pertama kehidupan dan berkelanjutan tergantung pada interaksi antara anak dan pengasuh. Kelekatan memiliki nilai adaptif, memastikan bahwa kebutuhan fisik dan emosional anak terpenuhi (Bretherton, 1992). Pada masa ini, anak mulai membangun rasa percaya atau tidak percaya terhadap dunia di sekitarnya, dengan kenyamanan fisik dan perhatian pengasuh memainkan peran penting dalam proses tersebut. Kelekatan adalah ikatan

emosional yang mendalam, memastikan anak merasa aman dan mampu mengeksplorasi dunia di sekitarnya.



Terdapat beberapa aspek kelekatan, seperti kepercayaan, komunikasi, dan keterasingan. Kepercayaan mengacu pada keyakinan anak bahwa pengasuhnya dapat diandalkan dan selalu mendukungnya dalam berbagai situasi. Komunikasi mencerminkan kualitas dan intensitas interaksi antara anak dan pengasuh, di mana anak merasa nyaman untuk berbicara dan berbagi pengalaman. Sementara itu, keterasingan mengukur sejauh mana anak merasa terisolasi atau tidak dekat dengan pengasuhnya (Idriyani, 2020).

Kelekatan terdiri dari dua jenis utama: kelekatan aman (*secure attachment*) dan kelekatan tidak aman (*insecure attachment*). Anak dengan kelekatan aman merasa nyaman menjadikan pengasuh sebagai sumber perlindungan dan dukungan. Sebaliknya, kelekatan tidak aman dibagi menjadi tiga tipe: *insecure-resistant*, *insecure-avoidant*, dan *disorganized attachment*, yang ditandai oleh ketergantungan berlebihan atau ketidakmampuan anak dalam menjalin hubungan yang sehat dengan pengasuhnya (Novera & Setiawati, 2023).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kelekatan, seperti rasa puas anak terhadap pengasuh, reaksi pengasuh terhadap perilaku anak, dan frekuensi interaksi antara keduanya. Hubungan yang erat dan responsif antara pengasuh dan anak akan memperkuat ikatan kelekatan, membentuk dasar yang kuat bagi perkembangan emosional dan sosial anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam strategi yang digunakan oleh

orang tua dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini di Kampung Tanjung Deah Darussalam. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada pengalaman, pandangan, dan kebiasaan orang tua terkait dengan penggunaan gadget pada anak-anak mereka (Imam, 2014). Lokasi penelitian berada di Kampung Tanjung Deah Darussalam, yang memiliki karakteristik sosial dan budaya yang unik. Subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia dini (3-6 tahun) yang sudah mengenal dan menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan kriteria seperti memiliki anak usia dini dan pengalaman mengelola penggunaan gadget pada anak.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi (I Made Laut Mertha Jaya, 2020). Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan orang tua untuk menggali strategi mereka dalam mengatur waktu penggunaan gadget, memilih jenis aplikasi atau konten yang diizinkan, serta mengamati dampaknya pada anak. Observasi partisipatif dilakukan untuk memahami penerapan pengelolaan gadget dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan dokumentasi melibatkan pengumpulan data pendukung seperti laporan kesehatan anak, kebijakan keluarga terkait gadget, dan program pendidikan yang diterapkan di rumah.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif menggunakan teknik analisis tematik, yang mencakup reduksi data, kategorisasi, dan interpretasi. Reduksi data menyederhanakan informasi yang relevan dengan fokus penelitian, kategorisasi mengidentifikasi tema-tema utama seperti pengaturan waktu dan pembatasan konten, sedangkan interpretasi mengaitkan temuan dengan teori yang relevan (Moleong, 2018). Untuk menjaga validitas dan reliabilitas data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta melakukan *member checking* untuk memastikan interpretasi data sesuai dengan pengalaman informan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini juga menjunjung tinggi etika penelitian dengan memastikan *informed consent* dari partisipan, menjaga kerahasiaan identitas, dan menggunakan data hanya untuk keperluan akademik.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada strategi orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam dalam mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil

penelitian dipaparkan dalam tiga bagian utama yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu terkait perencanaan, usaha-usaha yang dilakukan, dan kendala yang dihadapi oleh orang tua. Beberapa kutipan wawancara langsung dengan orang tua juga disertakan untuk memperkaya pemahaman konteks yang ada.

a. Perencanaan Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Sebagian besar orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam menyadari pentingnya mengatur penggunaan gadget bagi anak-anak mereka. Dalam proses perencanaan, beberapa orang tua menyusun aturan yang cukup ketat terkait kapan dan berapa lama anak diizinkan menggunakan gadget. Rata-rata orang tua membatasi waktu penggunaan gadget antara 30 menit hingga satu jam per hari dan hanya pada waktu-waktu tertentu. Aturan ini diambil dengan pertimbangan agar anak tetap dapat belajar dan bersosialisasi tanpa terganggu oleh ketergantungan pada gadget.

AT seorang ibu, yang memiliki dua anak usia dini, menyatakan, *“Kami biasanya mengizinkan anak-anak menggunakan gadget hanya setelah mereka selesai belajar dan beribadah. Ini sebagai bentuk penghargaan bagi mereka, tapi tetap kami batasi waktu penggunaannya agar tidak berlebihan.”* Pernyataan ini menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan gadget sering kali dikaitkan dengan aktivitas lain yang dianggap lebih prioritas, seperti belajar atau beribadah, sehingga penggunaan gadget menjadi sebuah ‘reward’ yang harus diperoleh dengan memenuhi kewajiban lebih dahulu.

Selain aturan waktu, beberapa orang tua juga merencanakan untuk selalu mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Mereka sadar akan pentingnya memilih konten yang edukatif dan sesuai dengan usia anak. Penuturan AR seorang ayah mengungkapkan, *“Kalau kami biarkan sendiri, mereka mungkin akan membuka apa saja. Makanya, saya selalu usahakan duduk bersama ketika anak-anak menonton atau main game, supaya saya bisa memastikan kontennya memang aman dan ada manfaatnya.”* Pendampingan ini menunjukkan upaya orang tua dalam menjaga agar anak-anak tidak terpapar konten yang kurang sesuai, yang bisa berdampak buruk pada perkembangan mereka.

Secara keseluruhan, perencanaan ini menggambarkan niat orang tua untuk menanamkan kebiasaan penggunaan teknologi yang bijak sejak dini, sekaligus

menghindarkan anak dari potensi ketergantungan gadget yang berlebihan. Orang tua berupaya untuk menemukan keseimbangan antara manfaat gadget sebagai sarana belajar dan hiburan, serta risiko yang bisa muncul jika gadget digunakan tanpa kontrol yang tepat.

b. Usaha-Usaha Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Selain melakukan perencanaan, orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam juga aktif dalam menjalankan berbagai usaha konkret untuk mengelola penggunaan gadget pada anak. Salah satu langkah yang diambil adalah pengawasan ketat terhadap jenis aplikasi dan konten yang diakses oleh anak. Sebagian besar orang tua hanya mengizinkan anak mengakses aplikasi edukatif atau video yang mengandung nilai moral dan pendidikan. Mereka secara berkala mengecek aplikasi yang ada di gadget dan memastikan anak hanya membuka aplikasi yang telah disetujui sebelumnya.

Seorang ibu dari tiga anak mengungkapkan, *“Saya selalu periksa aplikasi apa yang mereka buka. Kalau ada yang tidak sesuai, langsung saya hapus. Saya ingin mereka hanya menonton video atau main game yang bisa mendidik, bukan yang hanya untuk hiburan semata.”* Pernyataan ini menunjukkan bahwa orang tua secara sadar memilih untuk memberikan akses terbatas hanya pada aplikasi atau konten yang bisa memberikan nilai tambah bagi perkembangan anak.

Upaya lain yang dilakukan orang tua adalah dengan menyediakan alternatif kegiatan yang lebih sehat, seperti bermain di luar ruangan, menggambar, membaca buku, atau berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini bertujuan agar anak-anak tidak hanya bergantung pada gadget sebagai satu-satunya sarana hiburan. MS seorang ayah menyatakan, *“Kalau mereka sudah kelihatan bosan dengan mainan di rumah, saya ajak keluar bermain. Kadang kami pergi ke taman atau mengundang anak-anak tetangga untuk bermain bersama.”* Dengan menyediakan pilihan aktivitas yang bervariasi, orang tua berharap anak-anak tetap aktif secara fisik dan sosial tanpa harus terus menerus meminta gadget.

Selain itu, beberapa orang tua menerapkan sistem reward dan punishment untuk mendisiplinkan penggunaan gadget. Anak-anak yang mematuhi aturan mendapatkan pujian atau hadiah kecil, sedangkan yang melanggar aturan bisa mendapatkan pengurangan waktu gadget di hari berikutnya. FR salah satu orang tua menuturkan, *“Kalau mereka taat, misalnya tidak merengek minta lebih, saya*

akan tambahkan lima menit untuk besok. Tapi kalau melanggar, saya kurangi waktunya.” Hal ini menunjukkan upaya orang tua untuk mengajarkan kedisiplinan dan menanamkan pengertian akan pentingnya mengikuti aturan sejak dini.

c. Kendala-Kendala yang Dihadapi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Meskipun memiliki kesadaran yang tinggi dalam mengelola penggunaan gadget, orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam juga dihadapkan pada beberapa kendala yang tidak mudah diatasi. Salah satu kendala terbesar adalah ketidakkonsistenan dalam menerapkan aturan. Banyak orang tua mengakui bahwa mereka kadang kesulitan untuk tetap tegas pada aturan penggunaan gadget, terutama saat anak-anak merengek atau menangis meminta gadget di luar waktu yang telah ditentukan. RS seorang ibu mengungkapkan, *“Kadang-kadang, kalau sudah nangis terus, kami menyerah juga. Rasanya kasihan, jadi akhirnya kami izinkan.”* Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada aturan yang sudah direncanakan, beberapa orang tua masih kesulitan untuk konsisten dalam menerapkannya karena tekanan emosi atau rasa kasihan terhadap anak.

Selain itu, tekanan dari lingkungan sosial juga menjadi tantangan yang cukup besar. Anak-anak yang tidak diizinkan menggunakan gadget secara bebas sering kali merasa “berbeda” dibandingkan teman-teman sebayanya yang mungkin memiliki akses lebih leluasa terhadap gadget. JM seorang ayah menyatakan, *“Anak saya sering protes, katanya temannya boleh main gadget sepuasnya, tapi dia hanya sebentar. Kadang itu membuat kami jadi merasa bingung juga.”* Tekanan sosial semacam ini menjadi hambatan bagi orang tua yang ingin menjaga anak mereka dari ketergantungan gadget, namun pada saat yang sama ingin anak merasa nyaman dan tidak merasa terisolasi dari pergaulannya.

Kendala lain yang dialami beberapa orang tua adalah keterbatasan pengetahuan mengenai teknologi, sehingga mereka kesulitan dalam memantau konten yang diakses anak. Banyak orang tua merasa bahwa meskipun mereka sudah mendampingi, ada fitur-fitur tertentu yang tidak mereka pahami dan kadang dapat membawa anak ke konten yang kurang sesuai. GZ salah satu orang tua mengakui, *“Kadang saya tidak tahu bagaimana mengunci aplikasi atau mengatur parental control, jadi saya hanya mendampingi sebisanya saja.”* Hal ini menunjukkan perlunya edukasi lebih lanjut bagi orang tua dalam mengoptimalkan

fitur kontrol orang tua yang ada di gadget untuk memastikan keamanan anak selama menggunakan perangkat tersebut.

d. Analisis Teori Kelekatan dalam Konteks Pengelolaan Gadget pada Anak Usia Dini

Dalam konteks pengelolaan penggunaan gadget pada anak usia dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam, teori kelekatan (*attachment theory*) memberikan wawasan penting mengenai bagaimana hubungan emosional antara orang tua dan anak mempengaruhi efektivitas aturan dan kontrol teknologi yang diterapkan di rumah. Teori kelekatan, yang awalnya dikembangkan oleh John Bowlby dan diperluas oleh Mary Ainsworth, menekankan pentingnya pola interaksi yang konsisten dan penuh perhatian antara orang tua dan anak dalam membentuk perasaan aman, kedekatan emosional, serta perkembangan sosial dan emosional anak.

Menurut teori ini, interaksi yang stabil dan penuh kasih dari orang tua akan membentuk kelekatan aman pada anak. Kelekatan yang aman (*secure attachment*) memungkinkan anak merasa nyaman mengeksplorasi dunia sekitarnya, termasuk penggunaan gadget, karena mereka tahu bahwa orang tua mereka selalu hadir dan dapat diandalkan. Sebaliknya, pola interaksi yang tidak konsisten atau kurangnya kehadiran emosional dapat menyebabkan kelekatan yang tidak aman (*insecure attachment*), yang dapat membuat anak cenderung mencari hiburan di gadget sebagai bentuk kompensasi emosional.

Dalam penelitian ini, banyak orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam menyadari pentingnya mengatur waktu penggunaan gadget dan menjaga konsistensi aturan. Konsistensi ini adalah kunci dalam menciptakan kelekatan aman, di mana anak merasa bahwa orang tua mereka dapat diandalkan dan aturan yang diberlakukan adalah untuk kebaikan mereka. Ketika orang tua konsisten dalam menerapkan batasan waktu dan secara tegas memonitor penggunaan gadget, anak-anak cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap batasan tersebut. Mereka belajar bahwa aturan dibuat demi kebaikan mereka, dan ini memperkuat rasa kepercayaan dan rasa aman terhadap orang tua.

Sebagai contoh, seorang ibu yang memastikan anaknya hanya menggunakan gadget setelah mengaji menunjukkan upaya dalam menerapkan aturan yang konsisten. Dalam perspektif kelekatan, tindakan ini memberi sinyal kepada anak bahwa penggunaan gadget adalah aktivitas yang terkontrol dan tidak

boleh mengganggu kegiatan lain yang lebih penting. Ketika aturan ini diterapkan dengan konsisten, anak akan melihat orang tua sebagai figur yang berwibawa dan penuh perhatian, yang memperkuat kelekatan aman antara anak dan orang tua.

Banyak orang tua dalam penelitian ini yang memilih untuk mendampingi anak secara langsung saat mereka menggunakan gadget, dengan tujuan memastikan konten yang diakses sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Pendampingan ini adalah bentuk kelekatan emosional yang memperkuat hubungan antara orang tua dan anak. Teori kelekatan menekankan pentingnya interaksi langsung yang penuh perhatian untuk memperkuat rasa aman pada anak. Ketika orang tua duduk bersama anak dan terlibat dalam aktivitas yang dilakukan anak, seperti menonton video atau bermain permainan edukatif, anak merasa dihargai dan diprioritaskan.

Sebagai contoh, seorang ayah yang menemani anaknya saat menonton video atau memilih aplikasi edukatif bersama anak menunjukkan bentuk pendampingan yang aktif. Ini mencerminkan pola kelekatan aman, karena anak merasa orang tua hadir secara emosional dan fisik. Anak yang memiliki kelekatan aman akan lebih sedikit mengalami kecemasan ketika harus mematuhi aturan atau batasan waktu, karena mereka memahami bahwa orang tua akan selalu ada untuk membantu atau menemani mereka dalam situasi apa pun.

Sebagian besar orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam juga menyediakan alternatif aktivitas yang bervariasi, seperti bermain di luar rumah, menggambar, atau membaca buku. Dalam perspektif kelekatan, menyediakan aktivitas fisik atau sosial sebagai pengganti gadget adalah salah satu cara yang efektif untuk membangun kelekatan aman. Ketika anak diberikan pilihan aktivitas yang melibatkan interaksi dengan orang tua atau teman sebaya, mereka akan lebih mungkin mengembangkan keterampilan sosial dan ikatan emosional yang sehat.

Alternatif aktivitas ini memberikan anak kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan dan membangun hubungan sosial, tanpa terlalu bergantung pada gadget. Menurut Bowlby, anak-anak yang memiliki kelekatan aman cenderung lebih percaya diri dalam mengeksplorasi lingkungan karena mereka merasa yakin bahwa orang tua akan selalu ada untuk mendukung mereka. Dengan mendorong anak untuk bermain di luar atau melakukan kegiatan kreatif, orang tua secara tidak langsung memperkuat keterikatan yang positif, karena anak tidak hanya belajar dari gadget tetapi juga dari interaksi sosial yang memperkaya pengalaman mereka.



Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa orang tua mengakui adanya ketidakkonsistenan dalam penerapan aturan penggunaan gadget karena tekanan sosial atau rasa kasihan terhadap anak. Ketika orang tua melonggarkan aturan karena anak menangis atau meminta gadget seperti teman-teman sebayanya, pola interaksi menjadi kurang konsisten. Dalam konsep kelekatan, ketidakkonsistenan ini dapat menyebabkan kelekatan yang tidak aman. Anak-anak yang sering kali mendapatkan pengecualian dari aturan dapat merasa bingung tentang batasan yang sebenarnya, yang pada gilirannya memengaruhi rasa aman mereka terhadap aturan yang diterapkan oleh orang tua.

Selain itu, tekanan sosial juga dapat melemahkan kelekatan antara orang tua dan anak, terutama jika anak merasa terasing atau berbeda dari teman-temannya karena aturan di rumah. Seorang ayah yang merasa bingung karena anaknya mengeluh tidak diperbolehkan menggunakan gadget seperti teman-temannya menunjukkan tantangan yang dihadapi orang tua dalam menghadapi norma sosial yang berkembang. Berdasarkan teori kelekatan, jika orang tua tidak bisa menyeimbangkan antara kebutuhan anak akan kelekatan dengan tuntutan sosial, anak bisa merasa tidak aman atau bahkan resah terhadap aturan yang diberlakukan. Ini dapat menyebabkan anak menjadi kurang patuh atau bahkan berusaha melanggar batasan yang sudah ditetapkan.

Sebagian orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam menyatakan bahwa mereka mengalami keterbatasan pengetahuan teknologi, terutama dalam hal menggunakan fitur parental control pada gadget. Dalam teori kelekatan, keterbatasan ini dapat memengaruhi pola interaksi orang tua dan anak, terutama jika orang tua tidak bisa sepenuhnya memantau atau mengendalikan konten yang dikonsumsi oleh anak. Ketika anak memiliki akses yang relatif bebas tanpa

pengawasan ketat, mereka mungkin merasa bahwa orang tua kurang hadir dalam pengelolaan aktivitas mereka, yang dapat melemahkan pola kelekatan.

Namun, beberapa orang tua mengakui bahwa mereka berusaha mengompensasi keterbatasan ini dengan pengawasan langsung atau membatasi waktu penggunaan gadget tanpa fitur kontrol khusus. Walaupun pendekatan ini tidak sepenuhnya ideal, usaha orang tua tetap mencerminkan kepedulian dan kehadiran emosional yang membantu mempertahankan kelekatan aman. Pengakuan ini menunjukkan bahwa keterbatasan teknologi tidak selalu menghalangi hubungan kelekatan yang kuat, selama orang tua tetap berusaha terlibat dan berinteraksi dengan anak selama penggunaan gadget.

Kesimpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua di Gampong Tanjung Deah Darussalam memiliki keinginan yang kuat untuk mengelola penggunaan gadget pada anak usia dini secara bijak, meskipun terdapat berbagai tantangan yang dihadapi. Dalam hal perencanaan, orang tua telah menyusun aturan yang cukup ketat mengenai waktu dan jenis konten yang boleh diakses anak. Usaha-usaha konkret yang dilakukan, seperti pengawasan ketat, menyediakan aktivitas alternatif, serta menerapkan reward dan punishment, menunjukkan keseriusan mereka dalam menjaga keseimbangan penggunaan gadget.

Namun, kendala yang muncul, seperti ketidakkonsistenan dalam menerapkan aturan, tekanan sosial dari lingkungan, dan keterbatasan pengetahuan teknologi, menjadi hambatan dalam pencapaian pengelolaan gadget yang ideal. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan gadget pada anak usia dini memerlukan kerjasama antara orang tua, lingkungan sosial, dan dukungan teknologi. Orang tua memainkan peran penting dalam menanamkan kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat, namun dukungan edukasi tentang fitur kontrol teknologi dan sosialisasi pentingnya pembatasan penggunaan gadget di kalangan masyarakat juga dibutuhkan agar anak-anak dapat tumbuh dalam lingkungan yang seimbang antara teknologi dan perkembangan sosial-fisik yang optimal.

Daftar Pustaka

- Aisyah, I. U., & Wijayani, N. Q. (2023). Penggunaan Gadget Terhadap Kualitas Tidur Dan Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 2(9).
- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa

Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, 05(04)*.

Batubara, M., Nasution, M. I. M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., & Husna, A. U. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Communnity Development Journal*, 4(4), 7429–7435. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.18945>

Bowlby, J. (2020). The Origins of Attachment Theory. In *A Secure Base* (pp. 42–62). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203440841-8>

Bretherton, I. (1992). The origins of attachment theory: John Bowlby and Mary Ainsworth. *Developmental Psychology*, 28(5), 759–775. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.28.5.759>

Candra Dewi, A., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Muh Farid Naufal, A., Fadhil, M. S., Studi Teknik Komputer, P., Teknik Informatika dan Komputer, J., Teknik, F., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01).

Efendi, S., Ramli, R., & Zuhendra, D. (2024). Strategi Pengembangan Profesionalisme Pendidik di Era Digital. *ARINI: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 53–66.

I Made Laut Mertha Jaya. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata. In *Anak Hebat Indonesia*. Anak Hebat Indonesia.

Idriyani, N. (2020). Adaptasi Alat Ukur Kelekatan dengan Orang Tua. *Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1–17.

Ikhwan, M., Fuadi, M., Mailizar, M., & Jannah, M. (2023). The Utilization of Information Technology for the Professional Development of Islamic Education Teachers in Indonesia. *Progresiva: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 12(02). <https://doi.org/10.22219/progresiva.v12i02.31169>

Imam, G. (2014). *Metode Penelitian Kulitatif (Teori dan Praktik)*. PT Bumi Aksara.

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0 - 6 Tahun. *Warna*, 2(2).

Komariah, C., Uwes, S., Manpan Drajat, & Tabroni, I. (2021). Peran Orang Tua Dalam Pembinaan Akhlak Anak Melalui Media Internet. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.37567/jie.v7i1.443>

M. Prawiro. (2023). *Pengertian Gadget: Fungsi, Manfaat, dan Jenis-Jenis Gadget*. Maxmanroe.Com.

- M. Yemmardotillah, R. I. (2021). Literasi Digital Bagi Keluarga Milenial Dalam Mendidik Anak Di Era Digital. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2). <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.223>
- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89–106.
- Mimin, E. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 558–568.
- Mita Lestari, R. D. W. (2023). Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Generasi Alpha. *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian Kualitatif. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Nayazik, A., Purnamasari, D., Marini, M., & Khasanah, K. (2024). Literasi Digital Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak dan Cara Mensiasatinya. *Manggali*, 4(1), 160. <https://doi.org/10.31331/manggali.v4i1.3137>
- Novera, W. R., & Setiawati, F. A. (2023). Pengaruh Secure Attachment Ibu terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2059–2068. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3665>
- Nur, S. A., Mahya, A. F. P., & Santoso, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No.
- Sam, R., & Sulastri, C. (2024). Profesionalisme Guru dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Siswa. *ARINI: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 1–16.
- Saman, A. M., & Hidayati, D. (2023). Pola Asuh Orang Tua Milenial dalam Mendidik Anak Generasi Alpha di Era Transformasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4557>
- Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022 - Badan Pusat Statistik Indonesia*. (n.d.).
- Stephanus Turibius Rahmat. (2019). Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 143–161. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i2.166>
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2021). Pendampingan orang tua dalam mengatur penggunaan gadget. *Jurnal Abdinas Sosek*, 2(1), 1–4. <https://doi.org/http://orcid.org/0000-0002-9094-5803>
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). Pembatasan Penggunaan Gadget Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua. *Jurnal Jendela Hukum*, 9(1), 81–92. <https://doi.org/10.24929/fh.v9i1.2051>

- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue April). Alfabeta.
- Survei KPAI: 76,8 Persen Anak Gunakan Gawai di Luar Jam Belajar - Nasional Tempo.co.* (n.d.).
- Suryaningsih, R., & E, Y. A. (2021). Pengaruh Gadget bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).
- Waliulu, Y. S., Wah, Arif, M., Mokoginta, D., Novita, R., Rukhmana, T., Deni, A., SENTRYO, I., Prastawa, S., & Iswahyudi, M. S. (2023). *Pendidikan dalam Transformasi Digital*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>