

Edukasi Upaya Preventif Dan Represif Penggunaan Gadget Berlebihan Oleh Anak-Anak Pada Warga Cinangka, Depok

Nida Handayani¹, Dini Gandini Purbaningrum², Linda Astriani³

^{1,2}Ilmu Administrasi Publik, Universitas Muhammadiyah Jakarta

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: nida.handayani@umj.ac.id¹, dini.gandini@umj.ac.id², lindaastriani@umj.ac.id³

Abstrak

Parenting di era digital menjadi tantangan tersendiri bagi para orang tua untuk bisa beradaptasi sehingga bisa memilah pengaruh positif dan negative perkembangan teknologi bagi anak-anaknya. Penggunaan gadget oleh anak menimbulkan berbagai permasalahan ketika kurangnya pemahaman orang tua dalam parenting di era digital. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat untuk pendampingan bagi para orang tua di RT 05 Kelurahan Cinangka-Depok. Metode kegiatan melalui : 1) edukasi dan sosialisasi pendampingan penggunaan gadget; 2) sosialisasi aplikasi dan fitur-fitur ramah anak; 3) pendampingan parenting di era digital. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada Agustus dan September 2023. Hasil kegiatan diperoleh dari perhitungan pretest dan posttest sebagai berikut: a) mengetahui dampak negative gadget sebelumnya 67% meningkat menjadi 92%; b) mengetahui dampak positif gadget, sebelumnya 56% menjadi 87%; c) mengetahui perbedaan pengaruh gadget pada anak usia dini dan usia remaja, sebelumnya 58% meningkat 93%; d) mengetahui aplikasi dan fitur gadget ramah anak, sebelumnya 43% meningkat 89%; d) mengetahui parenting di era digital sebelumnya 52% meningkat menjadi 91%. Terjadi peningkatan pengetahuan peserta kegiatan pengabdian kepada Masyarakat.

Kata Kunci: Gadget; Parenting; Tehnologi; Orang tua.

Abstract

Parenting in the digital era is a challenge for parents to be able to adapt so they can sort out the positive and negative influences of technological developments on their children. The use of gadgets by children causes various problems when parents lack understanding in parenting in the digital era. The aim of community service activities is to provide assistance to parents in RT 05, Cinangka-Depok Village. The activity method is through: 1) education and socialization and assistance in using gadgets; 2) socialization of the application and child-friendly features; 3) parenting assistance in the digital era. Community service activities will be carried out in August and September 2023. The results of the activities obtained from the pretest and posttest calculations are as follows: a) knowing the negative impact of gadgets previously 67% increased to 92%; b) knowing the positive impact of gadgets, previously 56% to 87%; c) knowing the difference in the influence of gadgets on early childhood and adolescence, previously 58% increased to 93%; d) knowing child-friendly gadget applications and features, previously 43% increased to 89%; d) knowing about parenting in the digital era previously 52% increased to 91%. There has been an increase in the knowledge of participants in community service.

Keywords: Gadgets; Parenting; Technology; Parent.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini membawa dampak terhadap perubahan cara kerja serta kehidupan manusia dalam melaksanakan

aktivitas sehari-harinya, baik itu belanja, bekerja, belajar, bahkan hanya sekedar mencari hiburan dengan memanfaatkan adanya teknologi. Kemajuan teknologi ini perlu didukung dengan

kesiapan manusia untuk menghadapinya, agar tidak terbawa arus teknologi yang bersifat negative. Perkembangan global teknologi tidak dapat dihentikan atau diprediksi. Manusia harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk dapat memahaminya (Aminullah & Ali, 2020).

Pada anak-anak, dampak perkembangan teknologi ini sangat tergantung pada pengaruh lingkungan dan model Pendidikan terdekat yaitu pada lingkungan keluarga. Orang tua memegang peranan penting dalam tumbuh kembang anak, seperti mendidik dalam keluarga di era digital dengan membantu memanfaatkan teknologi bagi anak, sehingga orang tua dapat memantau dan mengarahkan kontennya. Bersikap positif kepada anak serta memanfaatkan teknologi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya (Alia, 2018). Upaya pendampingan orang tua dalam memanfaatkan teknologi dapat dilakukan melalui pengawasan secara terus-menerus, membangun komunikasi yang terbuka, serta keseimbangan pendidikan agama dalam menghormati orang tua. (Pamungkas, H. W., Sos, S., & Si, 2014)

Perkembangan otak anak bergantung pada nutrisi dan rangsangan lingkungan, termasuk kebiasaan orang tua. Kurangnya rangsangan atau rangsangan yang berlebihan tentu akan mengganggu tumbuh kembang anak. Gangguan tersebut dapat berupa gangguan sensorik atau motorik atau gangguan proses intelektual dan perilaku. Menurut Yetty Ramli, Dokter Spesialis Syaraf yang dikutip dari ditpsd.kemdikbud.go.id (2021) bahwa ketika anak menggunakan gadget atau televisi, memunculkan rangsangan pada otaknya. Oleh karena itu, lingkungan khususnya orang tua memiliki peran penting dalam memastikan anak terhindar mengakses informasi tidak pantas yang berdampak negatif. Apalagi di era teknologi, teknologi digital semakin berkembang pesat dan semakin dekat dengan kehidupan manusia. Persoalan penggunaan gadeget pada anak membawa berbagai dampak negative ketika penggunaan melebihi batas kewajaran. Adapun berbagai masalah pengaruh gadget dikemukakan dalam penelitian (Iswidharmanjaya, 2014) bahwa dampak buruk diantaranya menjadi orang yang tertutup, kesehatan otak, mata dan tangan terganggu, insomnia, kecenderungan introvert, perilaku

kekerasan, kehilangan kreativitas, paparan radiasi, dan ancaman cyberbullying. Pernyataan lain juga dikemukakan *dr. Verury Verona Handayani* yang dikutip dari www.halodoc.com (2021) bahwa Kecanduan gadget dapat menyerang anak yang ditandai dengan perasaan gelisah atau rewel jika tidak diberikan gadget, sulit berkonsentrasi, dan mengalami gejala atau gangguan kesehatan tertentu, seperti kurang tidur, gangguan pada mata, obesitas dan masalah mental.

Penggunaan *gadget* yang kurang bertanggungjawab dan memunculkan banyak persoalan juga terjadi pada usia remaja. Menurut BKKBN (Munjiat, 2018) Klasifikasi usia remaja awal pada 12-15 tahun dan remaja akhir pada usia 15-20 tahun. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa remaja. Secara psikologis, masa remaja merupakan masa perkembangan, anak belajar menentukan pilihan dan mengambil keputusan. Perlunya pendampingan yang ekstra juga kepada kelompok usia tersebut, khususnya dalam penggunaan gadget. Banyak tayangan yang kurang terkontrol dan tidak sesuai seperti tayangan pornografi. Menurut penelitian (Meriyandah et al., 2022) hampir seluruh responden dalam penelitiannya pernah mengakses situs porno, 68.5% mengakses pada tingkat tinggi, sedangkan responden dengan akses tingkat rendah sebesar 31.5%. Penelitian lain menurut (Yanti, 2022) bahwa latar belakang keluarga dibawah umur yang mengakses situs pornografi di internet memiliki lingkungan keluarga yang tidak ideal, begitu juga hubungan dengan sekolah, kecenderungan anak terlibat pelanggaran aturan sekolah. Gambaran dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi ini memberikan kemudahan akses bagi siapapun, dan dapat berdampak negative apabila tanpa pendampingan yang baik dari lingkungan, terutama keluarga.

KumparanNews (2020) menurut survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang dilakukan Juni 2020, mensurvei 25,164 anak dan 14,169 orang tua di 34 Provinsi. Berdasarkan hasil survei, hingga 79% orang tua membolehkan anaknya menggunakan gadget untuk aktivitas selain pembelajaran online. Sementara itu, hanya 21% orang tua yang melarang anaknya menggunakan gadget untuk tujuan selain

pembelajaran online. Survei tersebut juga menunjukkan persentase perangkat yang dimiliki oleh anak-anak. Sekitar 71,3% anak-anak memiliki perangkat sendiri. 17,1% mengatakan perangkat tersebut masih dimiliki sepenuhnya oleh orang tua, dan 11,6% mengatakan perangkat tersebut dimiliki bersama oleh orang tua dan anak. Orang tua memberikan izin dalam penggunaan *gadget* di masa pandemi COVID-19 dengan beberapa alasan, untuk memperoleh pengetahuan 74,1%, sebagai sarana informasi 71,4%, bisa membuat video dan aktivitas lainnya 44,9%.

Persoalan-persoalan diatas banyak dialami oleh keluarga di Indonesia karena adanya perkembangan teknologi tersebut, salah satunya juga dialami oleh warga kelurahan Cinangka RT 05 yang berada di Kecamatan Sawangan Kota Depok. Mayoritas warga Cinangka RT 05 memiliki anak pada ketegori anak usia dini, kanak-kanak, dan remaja dengan persoalan-persoalan yang telah dikemukakan diatas. Warga Cinangka RT 05 berdasarkan data 98% ayah bekerja diluar rumah, 50% ibu bekerja diluar rumah dan 50% ibu bekerja dirumah sebagai ibu rumah tangga dan bisnis online.

Warga Cinangka RT 05 secara keseluruhan memiliki gadget, minimal satu perangkat untuk setiap kepala keluarga, namun sebagian besar lebih dari satu perangkat. Setiap anggota keluarga baik ayah, ibu maupun anak memiliki gadgetnya masing-masing. Menurut (Ulfah, 2020) Salah satu penyebab anak menjadi kecanduan dengan gadget juga bisa dikarenakan anak melihat orang tua ataupun orang dewasa disekitarnya menggunakan gadget setiap hari. Sementara itu, masih banyak orang tua seperti warga Cinangka RT 05 yang belum memahami secara keseluruhan dalam pendampingan penggunaan internet bagi anak-anak. Dalam masyarakat modern, kurangnya bimbingan dan pengetahuan orang tua mengenai Internet menjadikan Internet sebagai media yang justru kurang diawasi oleh orang tua (Wibhowo, C., & Sanjaya, 2011).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama dilaksanakannya pembelajaran online sekolah pada masa pandemi covid 19, bahwa penggunaan gadget oleh anak lebih lama dibandingkan pada masa sebelum pandemi. Observasi juga dilakukan pasca pendemi, bahwa pembiasaan anak dalam penggunaan gadget yang

lebih lama berlanjut, terutama pada hari libur sekolah.

Mayoritas warga Cinangka RT 05 beragama Islam, dan memiliki berbagai program pengajian baik untuk bapak-bapak, Ibu-ibu, bahkan anak-anak. Namun masih minimnya kajian-kajian yang membahas persoalan terhadap penggunaan gadget yang berdampak negative pada anak sebagai edukasi terutama bagi orang tua. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap aplikasi-aplikasi yang digunakan anak-anak sebagai sarana bermain seperti game atau hiburan, atau apapun yang dapat diakses oleh anak-anak, serta kurangnya pemahaman orang tua dalam pembatasan system yang bisa digunakan untuk memblokir aplikasi-aplikasi berbahaya.

Berdasarkan permasalahan secara umum dan permasalahan yang dihadapi warga Cinangka RT 05, perlunya edukasi penggunaan gadget oleh anak-anak sebagai upaya preventif maupun represif dampak-dampak yang berbahaya bagi tumbuh kembang anak. Oleh karena itu tim pegabdian masyarakat melakukan edukasi kepada orang tua khususnya warga Cinangka RT 05 untuk memberikan pemahaman atau cara-cara terbaik dalam mengcounter bahaya teknologi bagi anak-anak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Kelurahan Cinangka, Sawangan Depok pada Agustus - September 2023. Peserta dalam kegiatan pengabdian adalah ibu-ibu warga RT 05 Rw 01 yang berjumlah 34 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini antara lain: 1) Edukasi pendampingan penggunaan gadget pada anak; 2) Sosialisasi aplikasi dan fitur ramah anak pada gadget; 3) Pendampingan parenting di era digital. Kegiatan pengabdian juga disertai dengan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pengetahuan mitra pengabdian. Adapun alur metode kegiatan dapat dilihat pada bagan 1.

Bagan 1. Alur Metode Kegiatan Pengabdian

	Aktivitas	Indikator Capaian
Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan dan menganalisis data mitra Mengamati kendala atau permasalahan mitra Menganalisis potensi mitra 	Mendapatkan data persoalan mitra, serta peluang yang dimiliki mitra
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> Edukasi pendampingan penggunaan gadget Sosialisasi aplikasi-aplikasi dan fitur-fitur teknologi ramah anak Pendampingan Parenting pada era digital 	Mitra mampu melakukan pendampingan penggunaan gadget yang baik bagi anak-anak, serta memahami aplikasi dan fitur-fitur yang bisa digunakan untuk teknologi positif bagi anak
Evaluasi	Menelaah keberlanjutan program pendampingan yang dilakukan oleh orang tua serta masyarakat lingkungan melalui program “ <i>educate parents, educate children, and educate the community</i> ”	Peningkatan kemampuan mitra dalam pengembangan pola Pendidikan era digital

HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat ini terdapat perbedaan pola asuh yang signifikan antara orang tua dan anak seiring dengan berkembangnya teknologi, warga Cinangka RT 05 menjadi sulit dan penuh tantangan untuk menjadi orang tua. Pola asuh orang tua yang awalnya berbeda dengan orang tua lain yang hanya menggunakan pola asuh otoriter, permisif, dan demokratis, berhasil dalam membesarkan anak, namun di era digital, ketiga pola asuh tersebut tidak berjalan seiring tanpa disinkronkan dengan keadaan dan waktu masa kini (Aslan, 2019).

Ketergantungan anak terhadap gadget sangat tinggi, sebanyak 22% orang tua memberikan gadget kepada anaknya agar anaknya lebih pintar dan 21% agar anaknya tidak pilih-pilih, dan persentase tertinggi adalah 34% (Novianti & Garzia, 2020). Hal tersebut juga menjadi alasan orang tua di Cinangka RT 05 memberikan gadget kepada anak-anak, dengan harapan teknologi dapat bermanfaat positif, namun belum adanya edukasi dalam pendampingan orang tua bagi anak dalam penggunaan gadget.

Dampak negatif gadget bagi anak-anak RT 05 Cinangka mulai dirasakan orang tua seperti kepekaan terhadap lingkungan, berkata kasar, kurang disiplin, banyaknya anak-anak remaja berjejer di jalanan sambil sibuk bermain game online dan lupa waktu. Penggunaan gadget pada anak usia dini mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan terdekatnya. Karena anak merasa asing dengan lingkungannya, ia menjadi tidak peka dan semakin tidak peduli terhadap lingkungannya (Pebriana, 2017). Penggunaan smartphone oleh remaja seringkali menimbulkan dampak negatif yaitu malas belajar, konsumtif, bertengkar dengan orang tua, membuang-buang waktu, lupa mengerjakan PR, dan lain-lain. Remaja lebih cenderung bermain game online dan mengatakan hal-hal yang tidak sopan saat bermain. Tak jarang remaja berbohong saat ingin membeli paket internet untuk bermain game (Wahyudi, 2020).

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan seperti yang telah dijelaskan pada alur metode. Kegiatan difasilitasi dengan menghadirkan narasumber yang ahli dalam bidang Psikologi yaitu Dr. Ati Kusmawati, S.Pd., M.Si., Psikolog. Adapun hasil yang diperoleh pada kegiatan edukasi pendampingan penggunaan gadget pada warga Cinangka sebagai berikut :

1. Edukasi pendampingan penggunaan gadget oleh anak-anak baik usia dini maupun usia remaja yaitu melalui edukasi serta metode-metode yang bisa dilakukan sebagai upaya preventive maupun represif terhadap dampak negative kecanduan gadget oleh anak. Menurut penelitian (Tohet et al., 2021) beberapa upaya mengatasi kecanduan game online melalui pendidikan karakter keagamaan telah memberikan dampak positif diantaranya 1) latihan Maghrib membaca Al-Quran, 2) pembacaan doa Nariyah, 3) hafalan rutin, dan 4) pemutaran film Islami. Selain itu disampaikan solusi yang dapat dilakukan dengan

pendekatan psikologi memahami karakter anak serta lingkungan.

2. Permasalahan kurangnya pemahaman orang tua terhadap fitur-fitur untuk dapat memblokir serta aplikasi-aplikasi yang aman dan berbahaya yang sering digunakan anak-anak yaitu dengan mengedukasi para orang tua aplikasi-aplikasi apa saja yang aman dan kurang aman bagi anak yang selama ini digunakan. Beberapa aplikasi ramah anak seperti *youtube kids* untuk tontonan yang lebih layak bagi anak, aplikasi *Kidly* untuk belajar bahasa asing dan cerita bergambar untuk membangun imajinasi anak, serta aplikasi lainnya. Selain itu, mengedukasi orang tua terkait fitur-fitur yang bisa digunakan atau dimanfaatkan pada aplikasi-aplikasi tertentu untuk memblokir atau memantau penggunaan atau pencarian anak di media digital tersebut. Beberapa aplikasi atau fitur untuk membatasi penggunaan gadget seperti *Kids Place*, *Qustodio Parental Control*, dan *Kaspersky safekids*. Menurut penelitian pemanfaatan internet yang salah dapat berdampak terhadap input dan output anak terhadap pengetahuan dan prestasi yang dihasilkan. Pengaruh penurunan prestasi sebesar 56% Jika siswa sering menggunakan untuk game, media sosial, dan lainnya, tetapi teknologi yang dimanfaatkan pelajar dengan baik maka dapat digunakan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi (Kurniawati, 2020).
3. Edukasi cara-cara Pendidikan anak dalam era perkembangan teknologi atau parenting di era digital, dimana orang tua juga perlu memahami perkembangan tersebut agar dapat mengikuti dan menyesuaikan dengan pola asuh dan Pendidikan masa kini. Mengedukasi fungsi gadget untuk mendukung pengetahuan anak, sehingga nilai-nilai positif bisa dihasilkan dari adanya perkembangan teknologi. Disampaikan narasumber Dr. Ati Kusmawati, bahwa pendekatan parenting berbasis agama adalah pola yang paling baik, serta teladan yang harus dilakukan orang tua sebagai madrasah pertama dan paling dekat bagi anak. Disampaikan juga bahwa nasihat yang paling sempurna adalah teladan sebagai contoh langsung yang akan memberikan memori paling kuat untuk Pendidikan anak. Tujuan orang tua mengizinkan

penggunaan gadget pada dasarnya positif, yaitu agar anak dapat memperoleh manfaat dari teknologi, namun harus adanya keseimbangan aturan yang jelas untuk mengurangi dampak negatifnya (Novianti & Garzia, 2020). Penting untuk memahami penggunaan teknologi untuk mengembangkan otak dan tubuh anak, dengan mengikuti pedoman penggunaan yang aman dan efektif. Parenting yang benar pada era digital akan membawa dampak yang baik pada perkembangan otak dan pertumbuhan anak. Dikutip dari ditpsd.kemdikbud.go.id (2021) bahwa masa kanak-kanak dan remaja merupakan periode kritis bagi perkembangan otak dan perilaku, karena setiap periode 24 jam berkontribusi terhadap kemampuan kognitif. Oleh karena itu, untuk anak usia 8 hingga 11 tahun, rencanakan aktivitas fisik minimal 60 menit per hari, rekreasi luar ruangan tidak lebih dari 2 jam per hari, dan tidur 9 hingga 11 jam per malam. Pemahaman parenting penggunaan gadget juga perlu didukung dengan pemahaman tumbuh kembang anak kesesuaian usia dalam pengenalan teknologi, menurut (Wibhowo, C., & Sanjaya, 2011) Antara usia dua dan empat tahun, anak-anak mulai berinteraksi dengan teknologi, antara usia 4 dan 7 tahun, anak mulai tertarik untuk mengeksplorasi diri, antara usia 7 dan 10 tahun, anak mulai mencari informasi dan sosialisasi, kehidupan Sekitar usia 10 hingga 12 tahun, anak mulai mengembangkan keterampilan berpikir dan bernalarnya.



Gambar 1. Edukasi oleh Narasumber

Diawal kegiatan edukasi dan sosialisasi dilakukan pretest kepada peserta untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta sebelum kegiatan

edukasi, kemudian diakhir kegiatan dilakukan posttes dengan butir-butir pertanyaan yang sama pada pretest, dengan tujuan melihat peningkatan pemahaman peserta. Adapun hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada bagan 2 berikut:

Bagan 2. Pengukuran hasil Pretest dan Posttest

Indikator	Pre test (%)	Post test (%)
1. Mengetahui dampak negatif gadget terhadap anak	67	92
2. Mengetahui dampak positif gadget bagi anak	56	87
3. Mengetahui perbedaan pengaruh gadget pada anak usia dini dan usia remaja	58	93
4. Mengetahui aplikasi dan fitur ramah anak	43	89
5. Mengetahui parenting di era digital	52	91

Berdasarkan pengukuran pretest dan posttest, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pemahaman dari peserta setelah dilaksanakan kegiatan edukasi. Tahapan selanjutnya yang dibutuhkan pada proses ini adalah pendampingan secara berkelanjutan sehingga terbangun system masyarakat yang siap dalam menghadapi parenting di era digital.



Gambar 2. Peserta Pengabdian kepada Masyarakat

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Jakarta dalam penyelenggaraan hibah pengabdian kepada Masyarakat, dikelola oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM). Terima

kasih juga disampaikan kepada warga Cinangka, Depok atas partisipasinya dalam kegiatan pengabdian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan peningkatan pengetahuan masyarakat khususnya dalam model atau pola pendampingan anak-anak dalam penggunaan gadget dan pemanfaatan teknologi. Serta mengedukasi para orang tua untuk melekat teknologi dengan parenting di era digital. Masalah kecanduan gadget ini perlu sebuah model atau pola baik komunikasi maupun sentuhan dari lingkungan sekitar baik keluarga maupun community sebagai kepedulian bersama untuk menciptakan tatanan masyarakat yang harmonis dan mengembangkan generasi-generasi bangsa yang berkualitas.

Saran

Perlu dikembangkan sebuah model yang membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak sebagai bentuk keberlanjutan program pengabdian kepada Masyarakat. Seperti model preventive melalui "educate parents, educate children, and educate the community" yang berarti bahwa mengedukasi orang tua, mengedukasi anak-anak, serta mengedukasi masyarakat untuk bersama-sama melekat teknologi dan memanfaatkan teknologi untuk nilai-nilai positif. Serta menciptakan model parenting berbasis digital dengan pemahaman yang lebih dalam mengenai teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T. (2018). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*. 65-78.
- Aminullah, M., & Ali, M. (2020). Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0. *Komunike, Volume XII*, 1-23.
- Aslan. (2019). *Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital*. 7(1), 20-34. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Direktorat Sekolah Dasar. 2021. [Peran Orang Tua dan Dampak Teknologi Terhadap Perkembangan Otak Anak](http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/d). <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/d>

- [etail/peran-orang-tua-dan-dampak-teknologi-terhadap-perkembangan-otak-anak](#). Diakses 30 Mei 2023
- Handayani, V.V. (2021). Si Kecil Kecanduan Gadget, Ini Dampaknya pada Kesehatan. <https://www.halodoc.com/artikel/si-kecil-kecanduan-gadget-ini-dampaknya-pada-kesehatan>. Diakses 30 Mei 2023
- Iswidharmanjaya, D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami factor-faktor penyebab anak kecanduan gadget*. Bisakimia.
- KumparanNews. (2020). Survei KPAI: 79% Anak Pakai Gadget Selain untuk Belajar Selama Pandemi Corona. <https://kumparan.com/kumparannews/survei-kpai-79-anak-pakai-gadget-selain-untuk-belajar-selama-pandemi-corona-1tr1EmSiNur>. Diakses 30 Mei 2023
- Kurniawati, D. (2020). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa*. 2(1), 79–84.
- Meriyandah, H., Maulidia, Y., & Indrawati, L. (2022). HUBUNGAN PERSEPSI TENTANG DAMPAK PORNOGRAFI REMAJA. 4, 9–14.
- Munjiat, S. M. (2018). PERAN AGAMA ISLAM DALAM PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER USIA REMAJA SITI. 3(1), 170–190.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak*. 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Pamungkas, H. W., Sos, S., & Si, M. (2014). *Jurnal Tesis PMIS Untan – Prodi Sosiologi - 2014*. 1–17.
- Pebriana, P. H. (2017). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Tohet, M., Nurul, U., & Paiton, J. (2021). *Penanggulangan Kecanduan Game Online Melalui Pendidikan Karakter Regilius Pada Anak Sofiya Mauliza PENDAHULUAN Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan semakin canggih . 1 Banyak teknologi yang telah diciptakan membawa perubahan besar dalam kehidupan . 6(2), 147–164. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6>*
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* Edu Publisher.
- Wahyudi, R. (2020). KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK. 8(1), 231–244.
- Wibhowo, C., & Sanjaya, R. (2011). *Stimulasi Kecerdasan Anak Menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Yanti, S. (2022). *Faktor Faktor Penyebab Anak Di Bawah Umur Mengonsumsi Pornografi Melalui Internet (Studi Kasus Pada 4 Siswa Sekolah Menengah Pertama 2 Kerumutan, Kabupaten Pelalawan)*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau.