

# PERSEPSI ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN DURASI PENGUNAAN *GADGET* UNTUK ANAK USIA DINI SAAT SITUASI PANDEMI COVID-19

Maulana Arafat Lubis<sup>1</sup>, Nashran Azizan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan

<sup>1</sup>maulanaarafat@iain-padangsidempuan.ac.id

<sup>2</sup>nashranazizan@iain-padangsidempuan.ac.id

## *Abstract*

The effect of COVID 19 pandemic obliged that student to study at home because lockdown and physical distancing were conducted. All schools decided that learning used online system. Therefore gadget has become medium in doing task that was given by teacher. The purpose of this research is to describe parent's perception in taking advantage of duration of using gadget toward early childhood in COVID 19 pandemic situation. This research used qualitative method and the source of data is parent in Padangsidempuan. The data collection used observation, interview, and documentation. Data was gotten from informant by online social media. Data analysis was conducted by descriptive way. Data validity used triangulation technique. Research device used smart phone. The research result showed that taking advantage of duration of using gadget is good enough because student was accompanied, needed and monitored so student used gadget to study, to play game and watch that had duration 1-3 hours / day. Furthermore, parent hoped that school party does not always give task and asked to teacher to give the lesson by giving video concerning lesson material by sending to parent's *WhatsApp*.

**Keywords:** *Duration Use of Gadget, Early Childhood, Covid 19 Pandemic*

## **Abstrak**

Akibat pandemi COVID-19 mewajibkan anak-anak agar belajar di rumah karena diberlakukannya *lockdown* dan *physical distancing*. Seluruh sekolah memberlakukan belajar dengan sistem daring/online/jarak jauh. Akibatnya, *gadget* menjadi media primadona dalam mengatasi masalah bagi anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru. Adapun tujuan penelitian untuk mendeskripsikan persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* untuk anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sumber datanya adalah para orang tua di Padangsidempuan. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh dari informan melalui media sosial online. Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Alat

bantu penelitian menggunakan android atau *smartphone*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19 sudah cukup baik, karena para orang tua melaksanakan 3D (dibutuhkan, didampingi, dipantau) sehingga anak-anak menggunakan *gadget* untuk belajar, main *game*, dan menonton berdurasi selama 1-3 jam/hari. Selain itu, adanya harapan orang tua kepada pihak sekolah untuk tidak harus memberikan selalu tugas dan menghimbau guru agar melakukan pembelajaran kepada anak didiknya dengan memberikan video terkait materi pelajaran dengan mengirim ke *WhatsApp* para orang tua.

**Kata Kunci:** Durasi Penggunaan *Gadget*, Anak Usia Dini, Pandemi COVID-19

## PENDAHULUAN

Corona Virus Disease 2019 atau lebih dikenal dikalangan masyarakat dan sosial media dengan sebutan COVID-19. COVID-19 merupakan penyakit menular yang lebih sering ditandai dengan gejala flu, batuk, demam, sesak nafas, dan sakit tenggorokan hingga menyebabkan seseorang meninggal dunia apabila tidak ditangani dengan intensif.

Berdasarkan data terakhir pertanggal 1 April 2020, Indonesia memiliki kasus 1.937 COVID-19 yang terdiri dari 1.677 positif, 103 sembuh, dan 157 meninggal.<sup>1</sup> Sampai saat ini wilayah di Indonesia yang terjangkit pandemi COVID-19 berjumlah 32 dari 34 Provinsi. Indonesia dalam keadaan genting akibat hadirnya pandemi COVID-19 sehingga pemerintah mengambil kebijakan untuk melakukan *stay at home* (tetap di rumah)/*lock down* (isolasi diri) dan *physical distancing* (jaga jarak fisik) di manapun berada. Kebijakan ini menimbulkan pro dan kontra karena harus menjalankan himbuan dari pemerintah. Kebijakan ini memiliki banyak sisi positifnya, salah satunya orang tua tetap berada di rumah dengan anak-anak, sehingga anak tetap berada dalam pantauan.

Selain itu, orang tua juga mengambil andil menjadi pengganti guru untuk melanjutkan pembelajarannya di rumah. Hal ini sejalan dengan kebijakan Mendikbud untuk belajar di rumah saat situasi pandemi COVID-19. Kemudian kebijakan Mendikbud diteruskan oleh pemerintah daerah khususnya kota Padangsidimpuan pada tanggal 31 Maret 2020 dengan nomor surat 045.2/1690/2020 tentang Peningkatan Kewaspadaan Terhadap COVID-19 yang berisikan himbuan untuk melakukan belajar di rumah secara daring (jarak jauh) selama 1 bulan lebih atau terhitung tanggal 19 Maret-21 April 2020.

Dari himbuan tersebut harapannya adalah guru yang melakukan pembelajaran secara online, akan tetapi tidak sesuai realitanya. Realitanya guru hanya memberikan tugas, tugas, dan tugas. Bukan memberikan penjelasan terkait materi pelajaran secara online, alhasil orang tua yang harus bekerja keras untuk memberikan pemahaman kepada anak. Ada sebagian orang tua yang putar kepala karena biasanya anak-anak belajar di rumah hanya mengulang-ulang materi yang sudah diajarkan guru di sekolah, tetapi kali ini anak-anak harus belajar seutuhnya kepada orang tua.

Oleh sebab itu, dalam situasi pandemi COVID-19 yang memaksa anak untuk belajar di rumah, banyak orang tua memiliki cara agar anak belajar mengikuti sistem yang ada di internet dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* adalah media komunikasi modern.<sup>2</sup> *Gadget* banyak ragamnya yang meliputi: *handphone*, laptop, komputer, tablet, iPad, dan lain sebagainya.

Berdasarkan fenomena yang sering terjadi khususnya di Padangsidimpuan, bahwa selama ini orang tua jarang memantau penggunaan *gadget* pada anak. Biasanya *gadget* hanya

---

<sup>1</sup> <https://www.covid19.go.id>

<sup>2</sup> Ramdhan Witarsa et al., "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar," *PEDAGOGIK* 6, no. 1 (2018): 12, <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432/334>.

digunakan untuk bermain *games* dan menonton, sehingga penggunaan *gadget* dominan memiliki dampak negatif bagi anak. Ditambah lagi durasi yang berlebihan dalam menggunakan *gadget*, apalagi saat situasi pandemi COVID-19 sekarang. Hal ini sependapat dengan Rowan yang menyatakan bahwa Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan agar anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi pemakaian teknologi hanya 1 jam/hari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam/hari. Anak-anak yang menggunakan teknologi melampaui durasi yang disarankan dapat menimbulkan risiko kesehatan.<sup>3</sup> Ironisnya banyak orang tua sengaja memberikan dan membiarkan anak-anaknya bermain *gadget* yang seharusnya belum layak menggunakan benda itu dengan alasan agar anak tidak rewel dan bisa duduk tenang.

Padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa membawa dampak cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan anak. Selain itu, dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* adalah bila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* terlalu lama, yaitu: terganggunya pertumbuhan otak, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi. Maka perlu adanya batasan durasi dalam menggunakan *gadget* pada anak. Oleh sebab itu, orang tua sebaiknya melakukan antisipasi dengan cara selalu mengontrol dan mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*. Orang tua juga harus membatasi durasi penggunaan *gadget* dan lebih cerdas dalam memilih maupun memilih aplikasi yang terdapat di *gadget*. Orang tua juga harus selalu mendampingi anak ketika menggunakan *gadget*.<sup>4</sup>

Latar belakang di atas membuat peneliti perlu untuk melakukan penelitian. Maka penelitian ini nantinya bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan *gadget* untuk anak usia dini saat situasi pandemi COVID-19 di kota Padangsidimpuan.

## KAJIAN TEORI

WHO (*World Health Organization* atau Badan Kesehatan Dunia) secara resmi mendeklarasikan virus corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020.<sup>5</sup> Artinya, virus corona telah menyebar secara luas di dunia termasuk negara Indonesia. Akibat situasi ini membuat sektor pendidikan untuk melakukan perubahan dalam menghadapi

---

<sup>3</sup> Septi Anggraeni, "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin," *Faletehan Health Journal* 6, no. 2 (2019): 65, <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>.

<sup>4</sup> Riyanti Imron, "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan," *Jurnal Keperawatan* 13, no. 2 (2017): 151, <http://www.ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922/700>.

<sup>5</sup> <https://www.covid19.go.id>

tantangan yang mengharuskan para anak sekolah untuk tetap belajar/meneruskan pelajarannya di rumah. Oleh sebab itu, *gadget* adalah media yang saat ini menjadi populer bagi anak untuk membantu mengatasi masalah dalam belajarnya.

Menurut Riadi survei yang dilakukan *eMarketer* terdapat data pengguna *gadget* meningkat secara signifikan di Indonesia dan diprediksikan masuk 4 besar populasi pengguna *gadget* terbesar di dunia pada tahun 2016. *eMarketer* juga memproyeksikan bahwa pada 2016 hingga 2019 pengguna *smartphone* di Indonesia akan terus bertambah, tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta pengguna.<sup>6</sup> Berarti di tahun 2020 semakin meningkat, karena dapat dilihat sekarang ini siapa pun pasti memiliki *gadget*, termasuk daerah pedesaan. Karena *gadget* sudah menjadi alat yang sangat dibutuhkan, apalagi selama situasi pandemi COVID-19. Maka perlu ada batasan penggunaan *gadget* yang perlu dilakukan oleh para orang tua kepada anaknya, karena itu adalah sebuah keharusan dan penting.

Menurut Rayner istilah *gadget* sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya.<sup>7</sup> Adapun tipe-tipe *gadget* menurut Osland meliputi: komputer, laptop, tablet, *smartphone*.<sup>8</sup> Selain itu, ada juga android, dan iPad. Sekarang yang perlu diwaspadai ialah *gadget* digunakan oleh anak usia dini. Karena bisa menimbulkan kecanduan. Anak yang kecanduan *gadget* akan asyik dengan dirinya sehingga mengabaikan jam makannya, jam belajarnya, maupun jam istirahatnya. Durasi waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *gadget* bagi anak hanya 2 jam perhari. Walau bagaimanapun besarnya manfaat perkembangan teknologi pasti tetap membawa dampak negatif seperti kecanduan *gadget*.<sup>9</sup>

Menurut Muhibbin Syah, fase pertumbuhan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga selalu disebut *the golden age*. Pada tahap ini, seluruh aspek pertumbuhan kecerdasan akal, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan memengaruhi perkembangan selanjutnya.<sup>10</sup>

---

<sup>6</sup> Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, and Firiana Noor Khayati, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas," *GAster: Jurnal Kesehatan* 16, no. 2 (2018): 193, <http://jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297/191>.

<sup>7</sup> Aisyah Anggraeni and Hendrizal, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL PARA SISWA SMA," *Jurnal PPKn & Hukum* 13, no. 1 (2018): 66, <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149/4827>.

<sup>8</sup> Wahyu Novitasari and Nurul Khotimah, "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN," *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016): 182, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261/15693>.

<sup>9</sup> Anandita Mega Kumala, Ani Margawati, and Ayu Rahadiyanti, "Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (Gadget), Aktivitas Fisik Dan Pola Makan Dengan Status Gizi Pada Remaja Usia 13-15 Tahun," *Journal of Nutrition College* 8, no. 2 (2019): 73, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/article/view/23816/21648>.

<sup>10</sup> Puji Asmaul Chusna, "PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK," *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 317, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.

Pada saat anak berada masa *the golden age*, semua informasi akan tetap tercerna dengan pesat. Mereka menjadi plagiator yang handal, lebih cerdas dari yang kita pikir, lebih cerdik dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya sikap maupun pengetahuannya.

Anak usia dini merupakan plagiator dengan kepolosannya sangat mudah untuk diarahkan kepada hal yang negatif. Sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena usia dini adalah usia meniru. Maka dari itu, orang tua harus menjadi contoh bagi anaknya. Semakin sering anak melihat orang tuanya menggunakan *gadget*, maka semakin besar pula rasa keingintahuan mereka untuk menggunakannya. Oleh karena itu, keluarga menjadi ujung tombak dalam perkembangan sosio-emosinya.<sup>11</sup> Anak usia dini menurut *National Association for The Education of Young Childer*<sup>12</sup> adalah anak yang berusia antara 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga, pendidikan prasekolah di negeri maupun swasta, taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD) kelas 1.

Sebanarnya anak usia dini boleh-boleh saja diberi *gadget*, apalagi saat situasi pandemi COVID-19, tetapi tetap harus dipantau durasi penggunaannya, seperti: boleh bermain tapi hanya 30 menit dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya di hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya berupa edukasi.<sup>13</sup>

Pengenalan *gadget* terhadap anak bermula dari contoh yang ditunjukkan oleh orang tua dengan memperlihatkan *game* di *gadget* supaya anak tidak recok.<sup>14</sup> Oleh sebab itu, orang tua harus bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan. Menurut Mubashiroh orang tua perlu memberikan beberapa aturan kepada anak tentang penggunaan *gadget* agar dapat bermanfaat secara maksimal.<sup>15</sup> Karena jika penggunaan *gadget* yang terlalu tinggi dalam sehari pasti akan menjadikan anak cenderung hanya memedulikan *gadget*nya daripada

---

<sup>11</sup> Tesa Alia and Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital," *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2018): 74, <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639/pdf>.

<sup>12</sup> Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 3, <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26/24>.

<sup>13</sup> Nanang Sahriana, "PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI," *JURNAL Smart PAUD* 2, no. 1 (2019): 64, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922/pdf>.

<sup>14</sup> Ignasia Yunita Sari, "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II 2018," *Jurnal Kesehatan* 7, no. 1 (2019): 10, <http://jurnal.stikesbethesda.ac.id/index.php/jurnalkesehatan/article/view/128/111>.

<sup>15</sup> Indian Sunita and Eva Mayasari, "PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK," *Jurnal Endurance* 3, no. 3 (2018): 513, <http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/endurance/article/view/2485/1125>.

bermain di luar rumah.<sup>16</sup> Selain itu, penggunaan *gadget* secara terus-terusan akan menimbulkan kecanduan pada anak. Tentu ini menjadi serius dan perlu diperhatikan, karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan *gadget*. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan dan pengontrolan saat anak menggunakan *gadget*. Hal ini telah dinyatakan oleh Tiharyo dkk bahwa penggunaan *gadget* berlebihan, posisi tidak benar dan intensitas pencahayaan tidak baik akan berdampak pada penurunan tajam penglihatan. Penurunan tajam penglihatan pada anak akan berakibat pada kesulitan anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Semakin bertambahnya penurunan tajam penglihatan pada anak, maka akan meningkatkan berbagai resiko komplikasi kebutaan, seperti glukoma dan abrasi retina.<sup>17</sup>

Karena itu Setianingsih dkk menegaskan bahwa keluarga disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan *gadget* pada anak saat di rumah dengan cara membatasi durasi untuk bermain *gadget* dengan melakukan hal-hal yang menarik, seperti: mengajak bermain di luar rumah, ajak anak untuk lebih banyak beraktivitas (olahraga, bermain musik, menggambar, dan lain-lain), dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.<sup>18</sup> Kemudian, orang tua juga harus memahami bahwa penggunaan *gadget* pada anak perlu: (1) disesuaikan dengan usia anak, jika usia anak masih di bawah 2 tahun cukup pengenalan *gadget* mengenai bentuk dan fungsinya. Pada usia di bawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada *gadget*; (2) ketat dalam penggunaan aplikasi; (3) memilih aplikasi yang berbau edukasi; (4) Menemani anak dalam bermain; (5) membatasi durasi bermain *gadget* pada anak; (6) mengajak anak melakukan kegiatan positif, seperti: bermain engklek, patok lele, sepak bola, masak-masakan dan lainnya agar anak mengabaikan *gadgetnya*.<sup>19</sup>

Lain halnya jika *gadget* dipandang ke arah positif, karena tidak selamanya *gadget* memiliki dampak negatif, *gadget* pun memiliki dampak positif, seperti: (1) dari *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal Al-Qur'an, mengetahui kosakata bahasa Inggris, dan lain-lain; (2) anak merasa terbantu dalam membaca atau pun menghafal dari *gadgetnya*; (3) *gadget* dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi anak selagi dalam durasi

---

<sup>16</sup> FettyChandra Wulandari and Ristiawanti, "Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua Dengan Kebebasan Penggunaan Gadget Pada Anak Di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo," *Jurnal Komunikasi Kesehatan* 9, no. 2 (2018): 24, <http://e-journal.akbid-purworejo.ac.id/index.php/jkk17/article/view/104/103>.

<sup>17</sup> Widea Ernawati, "Pengaruh Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan," *Jurnal PRONERS* 3, no. 1 (2015): 2, <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/10533/10151>.

<sup>18</sup> Yummi Ariston and Frahasini, "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar," *JERR: JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* 1, no. 2 (2018): 89, <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675/1143>.

<sup>19</sup> Emilia Roza, Mia Kamayani, and P. H. Gunawan, "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak," *Jurnal SOLMA* 7, no. 2 (2018): 213, <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/1062/690>.

tidak berlebihan; (4) anak dapat memahami perintah/bahasa asing yang ada dalam *gadget* dan membuatnya terbiasa; (5) kecerdasan anak terasah saat ia dapat menyelesaikan suatu tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya.<sup>20</sup>

Untuk itu, ada hal-hal yang perlu diterapkan orang tua jika memberikan kesempatan kepada anak menggunakan *gadget*, yaitu: (1) berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan *gadget* saat ini adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari. Kemudian berikan arahan kepada anak cara menggunakan *gadget* dengan benar. Entah posisi duduk dan cara menyesuaikan letak cahaya cengan jarak pandang pada *gadget*, karena jarak pandang yang terlalu dekat akan mengganggu penglihatan anak; (2) pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak. Sesuai dengan usia dan kemampuan anak. Semua permainan, sosial media, video itu semua harus dalam pengawasan orang tua. Sebab unsur pornografi dan kekerasan rentan terjadi atau mudah didapatkan pada *gadget*. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi dari konten yang ada pada *gadget*. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asyik dengan *gadget*nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan *gadget* kita bisa berinteraksi seperlunya, baik dengan sesama anggota keluarga maupun dengan warga sekitar. Semua komunikasi bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap *software*. Orang tua harus lebih tahu tentang semua konten yang ada pada *gadget* anak-anaknya; (3) mengatur durasi *gadget*. Jangan biarkan anak-anak asyik dengan *gadget* semua sarana ini memang menggembirakan hingga mereka lupa. Maka orang tua penting untuk bersikap tegas supaya membatasi durasi penggunaan *gadget* pada anak. Selain itu, orang tua juga sering membangun komunikasi kepada anak. Kemudian, orang tua juga perlu menunjukkan contoh pemakaian *gadget* secara baik dan benar; (4) bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru. Tetapi tidak berani berkomunikasi dengan orang tua. Di sinilah orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Allah Swt sehingga jika tidak ada orang tua dia tahu bahwa Allah Swt selalu melihat apa yang dilakukannya. Hal ini bisa membuat anak menetapkan keputusan sendiri tanpa berpikir yang tidak baik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Tujuan penelitian ini untuk melihat realita yang terjadi di masyarakat terkait durasi penggunaan *gadget* bagi anak usia dini selama situasi COVID-19. Sumber data dalam

---

<sup>20</sup> Tria Puspita Sari and Amy Asma Mitsalia, "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TKIT AL MUKMIN," *PROFESI: Profesional Islam* 13, no. 2 (2016): 77, <http://www.ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111>.

penelitian ini adalah para orang tua yang berada di daerah kota Padangsidempuan provinsi Sumatera Utara. Kemudian, pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara sumber data memberikan video langsung kepada peneliti terhadap kondisi yang sedang terjadi di lokasi, ini dilakukan atas dasar situasi yang harus *physical distancing* akibat COVID-19 sehingga penelitian ini harus dilakukan dengan jarak fisik/jauh. Selanjutnya wawancara, ini dilakukan secara online kualitatif dengan memanfaatkan komunikasi berbasis teks atau bisa dibidang *chatting* melalui media sosial (*WhatsApp, Facebook, Instagram, Line, dan Telegram*) yang dituju kepada sumber data. Seterusnya dokumentasi, ini dilakukan untuk memperoleh foto-foto dari hasil wawancara berupa *screenshot chatting* dan aktivitas anak pada saat menggunakan *gadget*.

Adapun indikator-indikator pertanyaan yang akan dilontarkan kepada informan, yaitu tentang usia anak yang menggunakan *gadget*, tanggapan terkait belajar di rumah saat situasi pandemi COVID-19, membimbing anak dalam belajar di rumah saat situasi pandemi COVID-19, membuat jadwal penggunaan *gadget* pada anak selama situasi pandemi COVID-19, penetapan durasi kepada anak dalam memakai *gadget* selama situasi pandemi COVID-19, aplikasi yang sering digunakan anak dalam memakai *gadget* pada saat belajar maupun bermain *game* dan menonton selama situasi pandemi COVID-19.

Analisis datanya dilakukan dengan cara deskriptif, yaitu menganalisis data dengan mendeskripsikan data-data yang sudah dikumpulkan dengan seadanya berupa persentase dalam bentuk tabel, diagram, atau pun grafik. Selanjutnya dilakukan keabsahan data. Keabsahan data menggunakan uji *credibility* dengan teknik triangulasi, yaitu membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah diperoleh. Selain itu, ada beberapa alat bantu dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan android atau *smartphone*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Peneliti mendapatkan data berdasarkan pengamatan melalui video di lokasi penelitian, wawancara kepada informan melalui media sosial online dengan cara *chatting*, dan dokumentasi aktivitas anak dalam menggunakan *gadget*. Berikut sumber data yang diperoleh peneliti pada tabel 1.

**Tabel 1.** Profil Sumber Data

No.	Nama Orang Tua	Usia Anak Pengguna <i>Gadget</i>	Sekolah
1.	Epito Hasnah	6 tahun	SD 13 Aek tampang
2.	Siska	6 tahun	MIN Sadabuan
3.	Irma Suryana	6 tahun	TK Tahfidz Bertanya Tano Bato
4.	Melani	6 tahun	SD IT Nurul ‘Ilmi Padangsidempuan
5.	April Liani	7 tahun	SD 200108 Padangsidempuan
6.	Ilyas	7 tahun	MIN 2 Padangsidempuan

Dari tabel 1. terlihat ada 6 sumber data yang dituju untuk mendapatkan informasi secara riil. Rata-rata data yang diperoleh dari sumber data adalah orang tua yang memiliki anak umur 6 tahun berjumlah 4 orang dan anak umur 7 tahun berjumlah 2 orang. Orang tua yang diwawancarai berlokasi di kota Padangsidempuan.

Adapun hasil observasi berdasarkan dari video yang dikirim oleh informan terkait aktivitas anak dalam menggunakan *gadget*. Terlihat dalam video tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa selama situasi pandemi COVID-19 di daerah kota Padangsidempuan anak-anak melakukan aktivitas belajar di rumah selalu menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam materi pelajaran atas tugas yang diberikan guru. Rata-rata guru memberikan tugas ke anak kecuali yang masih TK. Hal yang miris adalah guru hanya memberikan tugas, bukan memberikan penjelasan materi yang ada di buku pegangan anak di sekolah secara daring/online. Oleh sebab inilah yang membuat orang tua penting menggunakan *gadget* sebagai media efektif. Karena orang tua banyak sudah lupa bagaimana menjelaskan materi kepada anak agar mudah paham. Terkhususnya pada materi yang berkaitan dengan Matematika. Selain untuk belajar, anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton video. Ini dilakukan anak seringnya pada waktu belajar usai.

Selanjutnya hasil wawancara dari *chatting* melalui media sosial kepada informan sebagai berikut:

### **Belajar di Rumah Saat Situasi Pandemi COVID-19**

Pada sesi wawancara, informan menyatakan persepsinya sebagai berikut:

*“Sebenarnya saya tidak suka dengan sistem belajar di rumah, tapi harus gimana lagi agar kita terhindar dari COVID-19”*.<sup>21</sup>

Pendapat tersebut diperkuat oleh informan lain sebagai berikut:

*“Saya menyukai anak belajar di rumah karna situasi pandemi COVID-19 ini dan saya juga dapat mengontrol maupun melihat kemampuannya”*.<sup>22</sup>

*“Menurut saya sebetulnya tindakan pemerintah itu tepat, karena virus COVID kan bahaya dan sudah memakan banyak korban di Indonesia. Apalagi untuk seumur-anak saya yang aktif bermain. Kita sebagai orang tuakan pasti cemas jika sekolah masih aktif sementara korban makin bertambah di Indonesia”*.<sup>23</sup>

Pernyataan informan di atas, penelitian ini menemukan bahwa para orang tua menganggap kebijakan pemerintah ini sudah tepat, karena kita juga harus melakukan *luckdown* dan *stay at home*. Situasi ini bisa dimanfaatkan dengan cara berkumpul dengan keluarga dan yang terpenting ialah kesempatan orang tua untuk mengajarkan hal-hal positif yang berkaitan dengan materi pelajaran mereka di sekolah kepada anak dalam menumbuhkembangkan sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan anak. Ambil

---

<sup>21</sup> Epito Hasnah, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

<sup>22</sup> Melani, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

<sup>23</sup> Ilyas, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

hikmah di balik situasi pandemi COVID-19, agar paradigma kita tetap berada pada poros positif.

### **Membimbing Anak dalam Belajar di Rumah Saat Situasi Pandemi COVID-19**

Pada sesi wawancara, informan menyatakan persepsinya sebagai berikut:

*“Tentu saya membimbing anak setiap dia belajar dan mengontrolnya”*.<sup>24</sup>

Pendapat tersebut diperkuat oleh informan lain sebagai berikut:

*“Saya dan istri bergantian untuk memberikan pelajaran kepada anak, baik dengan buku dari sekolah dan juga melalui gadget atau aplikasi pembelajaran online”*.<sup>25</sup>

Pernyataan informan di atas, penelitian ini menemukan bahwa para orang tua tetap membimbing anak dalam belajarnya dengan menggunakan *gadget*, akan tetapi yang terpenting adalah pengontrolan dan pemantauan anak pada saat menggunakan *gadget* tetap dilakukan.

### **Membuat Jadwal Penggunaan Gadget Pada Anak Selama Situasi Pandemi COVID-19**

Pada sesi wawancara, informan menyatakan persepsinya sebagai berikut:

*“Iya saya membuat jadwal penggunaan gadget buat anak saya, karna jika terlalu sering menggunakannya juga tidak bagus untuk kesehatan matanya”*.<sup>26</sup>

Pendapat tersebut diperkuat oleh informan lain sebagai berikut:

*“Saya dan istri membatasi penggunaan gadget untuk anak, baik itu sebagai bahan untuk belajar dan juga sebagai hiburannya”*.<sup>27</sup>

Pernyataan informan di atas, penelitian ini menemukan bahwa para orang tua tetap membuat jadwal anak untuk berkesempatan menggunakan *gadget*. Kesempatan itu dimanfaatkan untuk belajar dan bermain *game* maupun menonton video. karena kalau tidak dibuat jadwal, anak-anak akan lalai akan tanggung jawabnya seperti: shalat, makan, tidur, belajar, mengaji, dan bersosialisasi dengan keluarga maupun teman-temannya.

### **Penetapan Durasi Kepada Anak dalam Memakai Gadget Selama Situasi Pandemi COVID-19**

Pada sesi wawancara, informan menyatakan persepsinya sebagai berikut:

*“Sehari itu selama 2 sampai 3 jam”*.<sup>28</sup>

Pendapat tersebut diperkuat oleh informan lain sebagai berikut:

*“Kadang-kadang kalau Ibu kasih kira-kira 3-4 jam, tapi kadang-kadang Ibu tak kasih, yang sering kasih Bapaknya”*.<sup>29</sup>

---

<sup>24</sup> Melani, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

<sup>25</sup> Ilyas, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

<sup>26</sup> Epito Hasnah, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

<sup>27</sup> Ilyas, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

<sup>28</sup> Epito Hasnah, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

<sup>29</sup> Irma Suryana, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

*“Saya membatasi anak minimal untuk menggunakan gadget 2 jam. 2 jam untuk dipakai belajar dan juga bermain game online”*.<sup>30</sup>

Pernyataan informan di atas, penelitian ini menemukan bahwa para orang tua menetapkan durasi kepada anak dalam menggunakan *gadget* selama situasi pandemi COVID-19 berkisar 2-4 jam dalam sehari. Ini dimanfaatkan anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru dan setelah itu bermain *game*.

### **Aplikasi yang Sering Digunakan Anak dalam Memakai *Gadget* Pada Saat Belajar maupun Bermain *Game* dan Menonton Selama Situasi Pandemi COVID-19**

Pada sesi wawancara, informan menyatakan persepsinya sebagai berikut:

*“Aplikasi yang sering digunakan untuk belajar dan menonton Youtube”*.<sup>31</sup>

Pendapat tersebut diperkuat oleh informan lain sebagai berikut:

*“Kadang Ibu kasi nonton kartun pakai aplikasi youtube terkait pembelajaran, kadang buka aplikasi Ruang Guru”*.<sup>32</sup>

*“Tiga-tiganya, kadang- kadang belajar, menonton tapi menonton Nadifa menonton kisah- kisah Nabi atau nyanyi- nyanyian seperti Asmaul Husna gitu kk, kalau main game Nadifa kurang suka dan jarang. Kalau aplikasi Ibu Cuma pakai Youtube, karena Nadifa suka itu. Video cerita- cerita Nabi, berhitung, nyanyi- nyanyian, pokoknya video belajar. Kalau aplikasi game gak ada karena Ibu melarangnya dan Nadifa juga tidak suka main game, dia lebih suka menonton”*.<sup>33</sup>

*“Anak saya lebih sering menonton dan main game dibandingkan belajar. Aplikasi Youtube yang sering dipake. Lebih sering nonton film kartun sama game ular-ular”*.<sup>34</sup>

*“Aplikasi yang digunakan ialah ruang guru. Video yang memuat pendidikan dan keagamaan. Game yang dimainkan adalah mobile legend”*.<sup>35</sup>

Pernyataan informan di atas, penelitian ini menemukan bahwa para orang tua memilih aplikasi di *gadget* anak untuk belajar sering menggunakan *Youtube* dan *Ruang Guru*. selain untuk belajar, *gadget* juga digunakan untuk bermain *game Mobile Legend*.

Selanjutnya pada tahap pengumpulan dokumentasi, peneliti memperoleh foto-foto aktivitas anak dalam menggunakan *gadget*. Pada foto yang diperoleh dari informan terlihat bahwa anak-anak memanfaatkan *gadgetnya* untuk menyelesaikan tugasnya dari guru dengan memakai aplikasi *Ruang Guru* maupun melihat cara mengerjakannya dari video *Youtube*. Setelah mengerjakan tugas, anak-anak meluangkan waktu untuk bermain *game* dan menonton kartun di *Youtube*. Berikut foto-foto aktivitas anak saat menggunakan *gadget*.

---

<sup>30</sup> Ilyas, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

<sup>31</sup> Epito Hasnah, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

<sup>32</sup> Siska, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

<sup>33</sup> Irma Suryana, diwawancarai pada tanggal 1 April 2020

<sup>34</sup> April Liani, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020

<sup>35</sup> Ilyas, diwawancarai pada tanggal 31 Maret 2020



**Gambar 1.** Aktivitas Anak Sedang Menggunakan *Gadget*

Gambar 1. berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa selama situasi pandemi COVID-19 anak usia dini sering menggunakan *gadget*nya untuk belajar, menonton video, dan bermain *game*. Ini sudah menjadi hal yang lumrah bagi pandangan orang tua, akan tetapi yang perlu diingat oleh para orang tua ialah penetapan durasi penggunaan *gadget* kepada anak harus dilakukan dengan tegas. Hal ini mengingat dampak negatif bagi anak usia dini, yaitu menimbulkan kerusakan mata dan gangguan pola tidurnya.

## PEMBAHASAN

*Gadget* menjadi alat satu-satunya yang dapat mengatasi masalah anak untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Apalagi selama situasi pandemi COVID-19 ini telkomsel telah menggratiskan bagi siapa saja yang menggunakan aplikasi belajar seperti: Ruang Guru, Quipper, Zenius, Sekolahmu dengan kuota 30 GB. Artinya, *gadget* tidak bisa juga dipandang sebelah mata. Sebab, semua tergantung orang tua bagaimana membatasi penggunaan *gadget* kepada anak untuk yang bermanfaat bagi pengetahuan anak dan jangan sampai ke tahap candu. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rideout terdapat bahwa anak

usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktu menggunakan *gadget* selama 1 jam 58 menit perharinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu menggunakan *gadget* selama 2 jam 21 menit setiap harinya. Hal ini ditegaskan oleh Ferliana bahwa anak usia di bawah 5 tahun boleh-boleh saja diberi *gadget*, tetapi harus diperhatikan durasi penggunaannya, misalnya boleh bermain hanya 30 menit. Kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya di hari libur saja.<sup>36</sup>

Banyak kegiatan positif yang bisa dilakukan orang tua agar anak lalai terhadap *gadget*nya. Karena jangan biarkan anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam/hari. Salah satunya bisa dilakukan untuk berolah raga, bermain permainan tradisional, gotong-royong membersihkan halaman, dan ajak anak untuk pergi ke masjid. Semua itu bisa dilakukan jika orang tua peduli terhadap kesehatan dan masa depan anak. Pastikan *gadget* hanya untuk dibutuhkan dalam mengatasi masalah dalam belajar anak dan biasakan orang tua tidak menggunakan *gadget* pada saat anak juga tidak menggunakannya. Karena semua itu orang tua yang mencontohkan, apabila orang tua mencontohkan tak baik, maka hasilnya juga tak baik dan sebaliknya.

Ratna Pangastuti<sup>37</sup> pernah melakukan penelitian yang mana ia menemukan pertumbuhan sosial anak pengguna *gadget* bahkan hingga kecanduan menimbulkan pasif dalam pergaulannya di lingkungan, anak lebih suka sendiri dengan *gadget*nya, aktivitas motorik pun sangat minim. Sehingga pengoptimalan potensi diri anak diperlukan adanya peran orang tua, yang menjadi elemen terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak.

Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Chikmah dan Fitrianiingsih.<sup>38</sup> Hasil penelitiannya terdapat bahwa penggunaan *gadget* secara terus-menerus dapat menghambat proses perkembangan psikologis anak usia dini. Apalagi jika orang tua juga membiarkan anak secara terus-menerus menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang tidak seimbang akan menurunkan kepeduliannya terhadap lingkungan sekitar, salah satunya bersosialisasi.

Jika anak sedang menggunakan *gadget*, orang tua harus melakukan 3D, yaitu (1) dibutuhkan, apabila anak bertanya terkait penggunaan aplikasi yang berkaitan untuk belajar, orang tua perlu menjelaskannya dengan seksama; (2) didampingi, apabila anak ingin berdiskusi terkait belajarnya; (3) dipantau, selalu control supaya anak tidak melihat yang dianggap video maupun *game* menunjukkan kekerasan dan aplikasi yang berdampak

---

<sup>36</sup> Khairul Putriana, Eka Adithia Pratiwi, and Indah Wasliah, "Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019," *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* 7, no. 2 (2019): 10, <http://www.jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/112/76>.

<sup>37</sup> Ratna Pangastuti, "Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2017): 165-74, <http://www.journal.pps-pgra.org/index.php/Ijiece/article/view/69/52>.

<sup>38</sup> Adevia Maulidya Chikmah and Desy Fitrianiingsih, "Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal," *Jurnal SIKLUS* 7, no. 2 (2018): 298, <http://www.ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/896/738>.

pornografi. Jika ketiga itu dilakukan, diyakini anak-anak bisa memanfaatkan penggunaan *gadget* dengan baik.

## SIMPULAN

Hasil observasi terlihat dalam video bahwa selama situasi pandemi COVID-19 di daerah kota Padangsidimpuan anak-anak melakukan aktivitas belajar di rumah selalu menggunakan *gadget* sebagai alat bantu dalam materi pelajaran atas tugas yang diberikan guru. Rata-rata guru memberikan tugas ke anak kecuali yang masih TK. Hal yang miris adalah guru hanya memberikan tugas, bukan memberikan penjelasan materi yang ada di buku pegangan anak di sekolah secara daring/online. Oleh sebab inilah yang membuat orang tua penting menggunakan *gadget* sebagai media efektif. Karena orang tua banyak sudah lupa bagaimana menjelaskan materi kepada anak agar mudah paham. Terkhususnya pada materi yang berkaitan dengan Matematika. Selain untuk belajar, anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton video. Ini dilakukan anak seringnya pada waktu belajar usai.

Sedangkan sedangkan hasil wawancara penelitian ini menemukan bahwa para orang tua menganggap kebijakan pemerintah ini sudah tepat, karena kita juga harus melakukan *lockdown* dan *stay at home*. Situasi ini bisa dimanfaatkan dengan cara berkumpul dengan keluarga dan yang terpenting ialah kesempatan orang tua untuk mengajarkan hal-hal positif yang berkaitan dengan materi pelajaran mereka di sekolah kepada anak dalam menumbuhkembangkan sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan anak. Ambil hikmah di balik situasi pandemi COVID-19, agar paradigma kita tetap berada pada poros positif. Kemudian para orang tua tetap membimbing anak dalam belajarnya dengan menggunakan *gadget*, akan tetapi yang terpenting adalah pengontrolan dan pemantauan anak pada saat menggunakan *gadget* tetap dilakukan. Selanjutnya, para orang tua tetap membuat jadwal anak untuk berkesempatan menggunakan *gadget*. Kesempatan itu dimanfaatkan untuk belajar dan bermain *game* maupun menonton video. karena kalau tidak dibuat jadwal, anak-anak akan lalai akan tanggung jawabnya seperti: shalat, makan, tidur, belajar, mengaji, dan bersosialisasi dengan keluarga maupun teman-temannya. Seterusnya, para orang tua menetapkan durasi kepada anak dalam menggunakan *gadget* selama situasi pandemi COVID-19 berkisar 2-4 jam dalam sehari. Ini dimanfaatkan anak-anak untuk mengerjakan tugas dari guru dan setelah itu bermain *game*. Terakhir, para orang tua memilih aplikasi di *gadget* anak untuk belajar sering menggunakan *Youtube* dan Ruang Guru. selain untuk belajar, *gadget* juga digunakan untuk bermain *game Mobile Legend*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alia, Tesa, and Irwansyah. "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital." *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2018): 65–78. <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639/pdf>.
- Anggraeni, Aisyah, and Hendrizal. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL PARA SISWA SMA." *Jurnal PPKn & Hukum* 13, no. 1 (2018): 64–76. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5149/4827>.
- Anggraeni, Septi. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin." *Faletahan Health Journal* 6, no. 2 (2019): 64–68. <https://journal.lppm-stikesfa.ac.id/index.php/FHJ/article/view/68/29>.
- Ariston, Yummi, and Frahasini. "Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar." *JERR: JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* 1, no. 2 (2018): 86–91. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/1675/1143>.
- Chikmah, Adevia Maulidya, and Desy Fitrianiingsih. "Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah Di TK Pembina Kota Tegal." *Jurnal SIKLUS* 7, no. 2 (2018): 295–99. <http://www.ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/896/738>.
- Chusna, Puji Asmaul. "PENGARUH MEDIA GADGET PADA PERKEMBANGAN KARAKTER ANAK." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17, no. 2 (2017): 315–30. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Ernawati, Widea. "Pengaruh Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan." *Jurnal PRONERS* 3, no. 1 (2015): 1–5. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/10533/10151>.  
<https://www.covid19.go.id>
- Imron, Riyanti. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan." *Jurnal Keperawatan* 13, no. 2 (2017): 148–54. <http://www.ejournal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JKEP/article/view/922/700>.
- Khairul Putriana, Eka Adithia Pratiwi, and Indah Wasliah. "Hubungan Durasi Dan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019." *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* 7, no. 2 (2019): 5–13. <http://www.jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/112/76>.
- Kumala, Anandita Mega, Ani Margawati, and Ayu Rahadiyanti. "Hubungan Antara Durasi Penggunaan Alat Elektronik (Gadget), Aktivitas Fisik Dan Pola Makan Dengan Status Gizi Pada Remaja Usia 13-15 Tahun." *Journal of Nutrition College* 8, no. 2 (2019): 73–80. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/article/view/23816/21648>.
- Novitasari, Wahyu, and Nurul Khotimah. "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP INTERKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Jurnal PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016): 182–86. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261/15693>.
- Pangastuti, Ratna. "Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2017): 165–74. <http://www.journal.pps-pgra.org/index.php/ljiece/article/view/69/52>.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 1–11. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26/24>.
- Roza, Emilia, Mia Kamayani, and P. H. Gunawan. "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak." *Jurnal SOLMA* 7, no. 2 (2018): 208–14. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/1062/690>.
- Sahriana, Nanang. "PENTINGNYA PERAN ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI." *JURNAL Smart PAUD* 2, no. 1 (2019): 60–66. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/smartpaud/article/view/5922/pdf>.
- Sari, Ignasia Yunita. "Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah Di Kelurahan Terban Wilayah Kerja Puskesmas Gondokusuman II

- 2018." *Jurnal Kesehatan* 7, no. 1 (2019): 9–17. <http://jurnal.stikesbethesda.ac.id/index.php/jurnalkesehatan/article/view/128/111>.
- Sari, Tria Puspita, and Amy Asma Mitsalia. "PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERSONAL SOSIAL ANAK USIA PRA SEKOLAH DI TKIT AL MUKMIN." *PROFESI: Profesional Islam* 13, no. 2 (2016): 72–78. <http://www.ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124/111>.
- Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, and Firiana Noor Khayati. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas." *GASTER: Jurnal Kesehatan* 16, no. 2 (2018): 191–205. <http://jurnal.stikes-aisyiyah.ac.id/index.php/gaster/article/view/297/191>.
- Sunita, Indian, and Eva Mayasari. "PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK." *Jurnal Endurance* 3, no. 3 (2018): 510–14. <http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/endurance/article/view/2485/1125>.
- Witarsa, Ramdhan, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, and NenengRini Haerani. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar." *PEDAGOGIK* 6, no. 1 (2018): 9–20. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432/334>.
- Wulandari, FettyChandra, and Ristiawanti. "Hubungan Tipe Pola Asuh Orang Tua Dengan Kebebasan Penggunaan Gadget Pada Anak Di SD Negeri Burat Kecamatan Kepil Kabupaten Wonosobo." *Jurnal Komunikasi Kesehatan* 9, no. 2 (2018): 18–28. <http://ejournal.akbid-purworejo.ac.id/index.php/jkk17/article/view/104/103>.