

Strategi dan Tantangan Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini

Siti Lu Jayyin¹, Fitri Fajriyatussaadah² dan Uminah³

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran
1; sitilujayyin@stitnualfarabi.ac.id

²Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran
2; fitrifajriyatussaadah@stitnualfarabi.ac.id

³Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al-farabi Pangandaran
3; uminah@stitnualfarabi.ac.id

Abstract:

This study aims to explore the strategies and challenges faced by parents in assisting early childhood children in using gadgets at home. This research employs a qualitative approach using purposive sampling techniques. Data were collected through in-depth interviews with three parents of students at TK Taruna Ciliang. The findings reveal that parents implement various strategies in guiding children's gadget use, including setting screen-time limits, selecting age-appropriate and educational content, and providing alternative activities to reduce excessive gadget exposure. These strategies are considered effective in minimizing potential negative impacts such as tantrums, dependency, and health issues, particularly related to vision. However, the study also identifies several challenges encountered by parents, including limited time due to work commitments, children's resistance when gadget use is restricted, and parents' varying levels of digital literacy. Despite these challenges, parental involvement remains a key factor in shaping children's digital behavior. Furthermore, the findings indicate that gadgets can contribute positively to children's cognitive and language development when used appropriately and under proper supervision. This study underscores the importance of strengthening parents' capacity in digital parenting to ensure a balanced, safe, and developmentally appropriate use of gadgets among early childhood children.

Keywords: Parental guidance; gadget use; early childhood; child development; digital literacy.

Abstract :

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi dan tantangan yang dihadapi orang tua dalam membimbing anak usia dini menggunakan perangkat elektronik di rumah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengambilan sampel purposif. Data

Excellent :
Journal Of Islamic Studies

Vol 3 No 1, May 2026

Hal : 175-186

Received: 25 November 2025
Accepted: 25 April 2026
Published: 31 May 2026

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2024 by the authors.
Submitted for possible open access
publication under the terms and conditions
of the Creative Commons Attribution (CC
BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan tiga orang tua murid TK Taruna Ciliang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua menerapkan berbagai strategi dalam membimbing penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak, termasuk menetapkan batasan waktu layar, memilih konten yang sesuai usia dan edukatif, serta menyediakan aktivitas alternatif untuk mengurangi paparan berlebihan terhadap perangkat elektronik. Strategi-strategi ini dianggap efektif dalam meminimalkan dampak negatif potensial seperti tantrum, ketergantungan, dan masalah kesehatan, terutama yang berkaitan dengan penglihatan. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi orang tua, termasuk keterbatasan waktu akibat komitmen kerja, penolakan anak saat penggunaan gadget dibatasi, serta tingkat literasi digital orang tua yang bervariasi. Meskipun demikian, keterlibatan orang tua tetap menjadi faktor kunci dalam membentuk perilaku digital anak. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa gadget dapat berkontribusi positif terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak-anak jika digunakan secara tepat dan di bawah pengawasan yang memadai. Studi ini menekankan pentingnya memperkuat kapasitas orang tua dalam pengasuhan digital untuk memastikan penggunaan gadget yang seimbang, aman, dan sesuai dengan tahap perkembangan pada anak usia dini.

Keywords : Bimbingan orang tua; penggunaan gadget; masa kanak-kanak; perkembangan anak; literasi digital.

1. Pendahuluan

Memasuki abad ke-21, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), khususnya di bidang teknologi komunikasi digital, mengalami akselerasi yang sangat pesat. Transformasi ini ditandai dengan pergeseran dari media komunikasi konvensional seperti surat dan telepon kabel menuju perangkat digital modern seperti smartphone, tablet, laptop, dan berbagai perangkat berbasis sistem operasi cerdas lainnya yang secara umum dikenal sebagai gadget. Keberadaan gadget tidak hanya menawarkan kemudahan akses informasi, tetapi juga menghadirkan efisiensi dalam berbagai aktivitas kehidupan manusia.

Pada awalnya, penggunaan gadget lebih banyak terbatas pada kalangan profesional dan pelaku bisnis sebagai alat pendukung produktivitas. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi dan penurunan biaya akses, penggunaan gadget kini telah merambah hampir seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang usia, termasuk anak-anak usia dini. Hal ini didorong oleh karakteristik gadget yang interaktif, fleksibel, serta menyediakan beragam aplikasi dan konten yang menarik bagi anak. Kondisi tersebut secara tidak langsung telah mengubah pola interaksi sosial dan gaya hidup dalam keluarga.

Keluarga sebagai unit sosial terkecil memiliki peran fundamental dalam proses pendidikan dan pembentukan karakter anak. Orang tua merupakan pendidik pertama dan utama yang bertanggung jawab dalam menanamkan nilai, norma, serta membentuk

perilaku anak sejak dini. Intensitas komunikasi dan kualitas interaksi antara orang tua dan anak menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proses pendidikan di lingkungan keluarga (Manurung et al., 2020). Dengan demikian, kesiapan orang tua dalam menghadapi tantangan pengasuhan di era digital menjadi sangat penting, mengingat peran strategis mereka dalam membentuk generasi masa depan (Ardiyana et al., 2019).

Perkembangan teknologi digital turut memengaruhi paradigma pengasuhan anak. Jika pada masa sebelumnya anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan permainan tradisional dan interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya, maka saat ini terjadi pergeseran ke arah penggunaan perangkat digital sebagai media hiburan utama. Tidak sedikit orang tua yang memberikan akses gadget kepada anak sebagai bentuk solusi praktis untuk mengisi waktu atau mengurangi aktivitas anak di luar rumah. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan pola asuh yang perlu dikaji secara lebih mendalam, terutama terkait implikasinya terhadap perkembangan anak.

Penggunaan gadget pada anak usia dini pada dasarnya tidak dapat dihindari, namun perlu dikontrol secara bijak. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa paparan gadget yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, emosional, maupun kesehatan fisik. Anak usia 0–2 tahun sebaiknya tidak terpapar layar digital, sementara anak usia 3–5 tahun dianjurkan menggunakan gadget tidak lebih dari satu jam per hari, dan usia 6–18 tahun maksimal dua jam per hari. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak sering kali melebihi batas yang direkomendasikan (Juhriyansyah et al., 2015).

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga menunjukkan adanya peningkatan signifikan jumlah pengguna internet di Indonesia, yang mencerminkan semakin luasnya akses terhadap teknologi digital di masyarakat (Dira & Kartika, 2021). Kondisi ini memperkuat urgensi peran orang tua dalam melakukan pendampingan terhadap penggunaan gadget pada anak, khususnya dalam meminimalisasi dampak negatif yang mungkin timbul.

Dalam praktiknya, terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gadget, antara lain: (1) membatasi durasi penggunaan gadget secara konsisten; (2) memilihkan konten yang aman dan sesuai

dengan tahap perkembangan anak; (3) menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas lain seperti bermain, belajar, dan interaksi sosial; (4) menetapkan aturan yang jelas dan disiplin dalam penggunaan gadget; serta (5) meningkatkan literasi digital orang tua agar mampu mengawasi dan mengarahkan anak secara optimal (Suryameng, 2019). Strategi-strategi ini menunjukkan bahwa pendampingan orang tua tidak hanya bersifat pengawasan, tetapi juga mencakup aspek edukasi dan keteladanan.

Dalam perspektif Islam, tanggung jawab orang tua dalam mendidik dan menjaga anak merupakan amanah yang sangat besar. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam firman Allah SWT:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْجِبَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya “Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka...” (QS. At-Tahrim: 6). Ayat ini menegaskan kewajiban orang tua untuk melindungi dan membimbing anak dari segala bentuk pengaruh negatif, termasuk dari dampak buruk penggunaan teknologi yang tidak terkontrol. Selain itu, prinsip pendidikan dalam keluarga juga tercermin dalam nasihat Luqman kepada anaknya:

يَبْنَئِي أَقِمِ الصَّلَاةَ وَآمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ

Artinya : “Wahai anakku! Dirikanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar...” (QS. Luqman: 17). Nilai-nilai tersebut menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam memberikan arahan, pengawasan, serta pendidikan moral kepada anak secara bijaksana, termasuk dalam menghadapi tantangan era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini merupakan aspek yang sangat penting dan kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam strategi dan tantangan orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak usia dini di lingkungan keluarga melalui pendekatan kualitatif, sehingga

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pengasuhan digital yang efektif dan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan serta ajaran Islam.

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan dengan maksud mendeskripsikan peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak agar tidak menghambat tumbuh kembang anak. Lokasi dalam penelitian ini terletak di TK Taruna Ciliang . Teknik dalam penelitian ini menggunakan pengambilan sampel yang dilakukan dengan purposive sampling. Subjek penelitian ini dilakukan pada orang tua dengan memiliki beberapa kriteria dan jumlah sebagai berikut, orang tua murid TK Taruna Ciliang , responden berjumlah 3 orang dengan memiliki kriteria usia 4-5 tahun, memiliki peran terhadap anak belajar di rumah selama 12 bulan, dan orang tua murid pengguna aktif gadget. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan secara langsung atau tatap muka dan data sekunder yang berupa dokumen mengenai identitas orang tua dan peserta didik.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan pengaruh gadget terhadap perkembangan anak dan peran orang tua dalam pendampingan. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2014), yaitu melalui tahap pengumpulan, reduksi, dan penyajian data. Data yang relevan dipilih dan disaring, kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan, baik dalam bentuk angka maupun deskripsi naratif. Proses ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran orang tuadalam mendampingi anak-anak mereka, khususnya dalam penggunaan gadget.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Pengaruh Pendampingan Orang tua Dalam penggunaan gadget Anak di rumah

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, beragam informasi dikumpulkan dari tiga narasumber orang tua

murid TK Taruna. Informasi dikumpulkan dengan berfokus pada bagaimana pendampingan orang tua terhadap penggunaan gadget di rumah.

Peran orangtua sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak terhadap pengelolaan penggunaan gadget. Menurut Zulfitria dalam (Hidayat 2020:3) untuk mengurangi penggunaan gadget pada anak dapat ditentukan dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, khususnya ketika anak sedang menggunakan gadget. Orang tua hendaknya memberikan pengertian khusus mengenai cara menggunakan gadget itu sendiri sehingga anak dapat membatasi penggunaannya.

Gadget umumnya dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia, dengan hal-hal yang positif. Faktanya, gadget tidak hanya bermanfaat bagi orang yang tidak dapat memanfaatkannya secara maksimal, tetapi juga memiliki kekurangan bagi mereka yang tidak mampu. Misalnya, orang tua yang menggunakan teknologi digital memiliki kerugian yang signifikan dalam mendorong anak-anak untuk menggunakan teknologi dengan cara yang lebih sehat. Orang tua tidak hanya bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran gadget, tetapi juga berperan sebagai pendidik dan mentor, yang mengarahkan wawasan berharga untuk anak tentang penggunaan gadget yang terus berkembang.

Sebagaimana Rosulullah SAW Bersabda tentang Hadis kewajiban orang tua mengawasi dan mendidik anak *"Setiap kalian adalah pemimpin dan setiap kalian akan dimintai pertanggung jawaban atas kepemimpinannya. Seorang ayah adalah pemimpin atas keluarganya dan ia bertanggung jawab atas mereka."* (HR. Bukhari dan Muslim). Oleh karena itu pendampingan orang tua sangat diperlukan dalam mengawasi dan mendidik anak terutama dalam pengawasan pembelajaran yang menggunakan teknologi dari gadget supaya anak tidak menyalahgunakan.

Berdasarkan observasi dan percakapan dengan 3 orang tua peserta didik TK Taruna, para peneliti menyimpulkan bahwa Wawancara ini menunjukkan orang tua menyadari dampak teknologi pada anak-anak mereka. Mereka berusaha untuk menyeimbangkan penggunaan gadget dengan aktivitas lain, memberikan pendampingan, dan memantau konten yang dikonsumsi anak. Tantangan utamanya dengan mengatur batasan waktu dan mengatasi penolakan anak terhadap pendampingan. Orang tua juga mencoba mengalihkan perhatian anak dari gadget

dengan menawarkan alternatif kegiatan yang lebih positif dan edukatif seperti mengenalkan mainan tradisional wayang golek untuk mengalihkan perhatian dari gadget. Peran orang tua sangat penting dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang sehat pada anak. Orang tua melihat perubahan pada anak setelah menggunakan gadget, seperti kemampuan memilih tontonan yang sesuai usia, dan meniru bahasa asing. Orang tua harus aktif memantau, mengarahkan, dan memberikan contoh yang baik. Ibu Entin salahsatu orang tua yang kami wawancarai, mengungkapkan bahwa waktu anak saya kecil membiarkan anak bermain gadget dengan sendirinya, akan tetapi orang tua tidak menyadari bahwa anak tersebut mengeluarkan bahasa indonesia dan bahasa inggris dan setelah di amati karna orang tua tersebut belum pernah mengajarkan berbagai bahasa ternyata anak tersebut belajar sendiri dengan melihat tontonan dari gadget. Dengan demikian peran aktif orang tua dalam mendampingi anak menggunakan gadget perlu mengatur waktu penggunaan gadget agar tidak berlebihan, mengarahkan ke konten yang positif, menjelaskan dampak negatif, dan memberikan contoh yang baik dengan pendampingan yang tepat agar dapat memberikan manfaat positif bagi anak.



Gambar 01. Wawancara dengan Orang tua

B. Dampak Penggunaan Gadget

Gadget mempunyai dampak positif bagi anak yaitu digunakan sebagai media pembelajaran atau media hiburan seperti bermain game atau menonton youtube dan konten konten sesuai dengan usia dan kebutuhan anak (Hijriyani & Astuti, 2020). selain itu dampak positif gadget pada anak juga dapat mempermudah anak menjalin komunikasi dengan teman sebaya maupun keluarga dari jarak auh, serta gadget dapat

memberikan pengalaman sebagai sarana menampilkan kreativitas pada anak dari konten yang ditonton (Salaudin, 2021).

Berikut data yang kami peroleh dari hasil wawancara ke 3 orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak di rumah;

Nama Orang Tua	Nama Anak	Dampak Positif	Dampak Negatif
Rita Rostika	Kenzi (5 Thn)	Dengan tontonan Video edukasi, kenzi banyak belajar mengenali bentuk, warna, angka, dan huruf.	Anak mudah tantrum jika gadget diambil.
Dedekasasi	Saskara (5thn)	Bisa mencari informasi sendiri tentang video edukasi wayang, sehingga anak ketertarikan untuk belajar menjadi Dalang wayang	Terkena gangguan kesehatan fisik, mata meumerah dan harus menggunakan kacamata akibat radiasi dari paparan cahaya gadget.
Entin	Nabila (4 Thn)	Dari tontonan video Anak bisa melontarkan bahasa indonesia dan bahasa inggris	Anak tidak bisa lepas dari gadget saat makan, harus dengan kondisi nonton

Tabel. 1. Hasil wawancara Bersama Orangtua Mengenai Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Anak di Rumah

Berdasarkan data di atas dari tiga orang tua, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dua sisi, yaitu memberikan manfaat dalam perkembangan kognitif dan bahasa, namun juga menimbulkan risiko terhadap perilaku, kesehatan fisik, dan kebiasaan anak. Secara positif, gadget terbukti membantu anak mengenal bentuk, warna, angka, dan huruf, bahkan memunculkan minat belajar seperti seni dan wayang. Selain itu, paparan video edukatif membuat beberapa anak lebih cepat menguasai bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang kurang terkontrol juga menimbulkan dampak negatif, seperti kemunculan tantrum ketika gadget diambil, ketergantungan saat makan, serta gangguan kesehatan fisik seperti mata merah hingga harus menggunakan kacamata. Hal ini menunjukkan bahwa jika kurangnya pendampingan orang tua dapat memperbesar dampak negatif penggunaan gadget pada anak.

C. Dampak positif penggunaan gadget pada anak

Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi (Susanto;2017) diantaranya : Dapat menambah wawasan anak; Anak dapat membangun relasi,memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu; Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini; Anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti untuk program pengetahuan dasar membaca, menghitung, sejarah, geografi, dan sebagainya.

Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dengan materi pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan,sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak) menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi anak yang bosan belajar membangun kreatifitas anak, serta teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi

D. Dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan pada anak

Selain dampak positif dalam menggunakan gadget ada juga dampak negatif penggunaan gadget untuk anak , diantaranya: Anak akan menjadi pasif, keterlambatan perkembangan kognitif,motorik, dan bahasa; Anak menjadi pemalas dan berpotensi obesitas; Anak akan mengalami gangguan perilaku ; Anak beresiko menderita rabun dekat

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendampingan orang tua memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini di rumah. Orang tua yang aktif mengawasi, memberi batasan waktu, memilihkan tontonan edukatif, serta memberikan alternatif aktivitas positif dapat mengurangi risiko kecanduan gadget dan dampak negatif lainnya seperti tantrum, gangguan kesehatan mata, serta keterlambatan perkembangan sosial. Sebaliknya, pendampingan yang minim meningkatkan peluang munculnya perilaku maladaptif dan ketergantungan terhadap perangkat digital. Oleh karena itu, pendampingan yang konsisten, komunikatif, dan

berbasis nilai-nilai pendidikan Islam menjadi kunci dalam membentuk kebiasaan penggunaan gadget yang sehat dan bermanfaat.

5. Referensi

- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: jurnal ilmiah*, 14(1), 65-78.
- Alia, T., & Irwansyah, I. (2018). Pendampingan orang tua pada anak usia dini dalam penggunaan teknologi digital [parent mentoring of young children in the use of digital technology]. *Polyglot: jurnal ilmiah*, 14(1), 65-78.
- Andriani, T. (2016). Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Sosial Budaya*, 12(1), 117-126.
- Chairulhaq, A. I., Hendarti, A. M., Fendi, R. M., & Fitrianto, A. R. (2021). Pendampingan Belajar Daring untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 63-74.
- Hadi, Rahman, and Lalu Sumardi. (2023) "Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini." *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6.2 hal: 1062-1066.
- Hijriyani, S. Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015: <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Janah, Anwardiani Iftaqul, and Raden Diana. "Dampak negatif gadget pada perilaku agresif anak usia dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6.1 (2023): 21-28.
- Mayenti, Ns Fitra, and Indiana Sunita. "Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia dini di paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru." *Photon: Journal of Natural Sciences and Technology* 9.1 (2018): 208-213.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436.
- Nurjanah, N., Aliyah, S., Ainunida, R., & Dedah, A. (2024). Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Anak Usia 2-5 Tahun di Kober Nurul Haq. *Excellent: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 106-112.
- Nurmadiyah, N., & Asmariyani, A. (2019). Teknologi pendidikan. *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, 7(1), 61-90.
- Nuroniah, E., Sar, Y. R., Rahmawati, M., & Nurajijah, A. (2024). Pendampingan Orangtua dalam Pemanfaatan Teknologi oleh Anak di Rumah: Konteks Anak-Anak TK

Darul Ilmi. Journal ANCIQA: Aktual, Nation, Cendekia, Ibtidaiyah Qurrota A'yun, 1(01), 1-10.

Salaudin, O. (2021). Teknologi, Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak. Alineaku Publishing.

Salem, Veronika ET, et al. "Sosialisasi dampak penggunaan gadget anak usia dini pada ibu-ibu di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan sosiologi keluarga)." Jurnal Ilmiah Mandala Education 7.3 (2021): 561-566.

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. Jurnal Endurance: Kajian Ilmiah Problema Kesehatan, 3(3), 510-514.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 527-533.

Tesa, A. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot, 14.