

PENGALAMAN IBU MERAWAT ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6TAHUN) DENGAN
PERILAKU KETERGANTUNGAN GADGET DI MASA PANDEMI COVID 19
DI KABUPATEN CIANJUR

Eva Martini^{1*}, Sally Yustinawati Suryatna²

¹Universitas Muhammadiyah Sukabumi

²Politeknik Negeri Indramayu

Email Korespondensi : evamartini480@ummi.ac.id

Disubmit: 18 Februari 2022

Diterima: 23 Mei 2022

Diterbitkan: 01 Juni 2022

DOI: <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i6.6193>

ABSTRACT

The Covid 19 outbreak in 2020 began to enter the State of Indonesia. The emergence of the Covid-19 outbreak has caused various problems. The Covid 19 virus does not only attack humans directly but has an impact on the world and affects social life in various countries. The Covid pandemic has also had an impact on the world of education. The previous learning was done face-to-face (offline), but during the Covid-19 pandemic, learning used an online system (online). One of the devices used during online learning is a gadget. School age children are included in the age of The Golden Age Period. Gadgets have a negative impact on children's development. How to overcome so that children do not experience gadget dependence, there needs to be management in the use of gadgets. Mother has the role of providing the needs of honing, loving, nurturing. This study aims to explore the experience of mothers caring for preschool aged children (3-6 years) with gadget dependence behavior during the Covid-19 pandemic. The research design used a qualitative descriptive phenomenological approach. The results of the study contained four themes, namely the reason why mothers give gadgets to children, the impact of gadgets for preschoolers, descriptions of gadget dependence on preschoolers, mother's expectations about the use of gadgets in online learning. The need for assistance to preschool children when playing gadgets in order to minimize the negative impact of gadgets on the development of preschool children.

Keywords: *Preschoolers, Gadget Addiction, Covid-19 Pandemic*

ABSTRAK

Wabah Covid 19 tahun 2020 mulai masuk ke Negara Indonesia. Munculnya wabah Covid 19 menimbulkan berbagai masalah. Virus Covid 19 tidak hanya menyerang manusia secara langsung tetapi memberikan dampak terhadap dunia serta mempengaruhi kehidupan sosial di berbagai negara. Pandemi Covid berdampak juga terhadap dunia pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka (luring), tetapi pada masa pandemic Covid 19 pembelajaran menggunakan sistem *online* (daring). Perangkat yang digunakan saat pembelajaran daring salah satunya adalah gadget. Anak usia sekolah termasuk kedalam usia *The Golden Age Periode*. Gadget memiliki dampak negatif terhadap perkembangan anak. Cara mengatasi agar anak tidak mengalami ketergantungan gadget perlu adanya manajemen dalam penggunaan gadget. Ibu mempunyai

peran memberikan kebutuhan asah, asih, asuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi mengenai pengalaman ibu merawat anak usia prasekolah (3-6 tahun) dengan perilaku ketergantungan gadget di masa pandemi Covid 19. Desain penelitian menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi deskriptif. Hasil penelitian terdapat empat tema yaitu alasan ibu memberikan gadget terhadap anak, dampak gadget untuk anak prasekolah, gambaran ketergantungan gadget pada anak prasekolah, harapan Ibu tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran daring. Kesimpulan perlu adanya pendampingan terhadap anak prasekolah ketika bermain gadget agar meminimalisir dampak negative gadget terhadap perkembangan anak prasekolah.

Kata Kunci: Anak Prasekolah, Ketergantungan Gadget, Pandemic Covid 19

PENDAHULUAN

Wabah Covid 19 tahun 2020 mulai masuk ke Negara Indonesia. Munculnya wabah Covid 19 menimbulkan berbagai masalah. Virus Covid 19 tidak hanya menyerang manusia secara langsung tetapi memberikan dampak terhadap dunia serta mempengaruhi kehidupan sosial di berbagai negara. Covid 19 berdampak pada sektor kesehatan, ekonomi, sosial, keagamaan serta pendidikan. Setiap negara harus memikirkan strategi serta kebijakan-kebijakan untuk menghadapi masalah tersebut, agar warga negaranya bisa beradaptasi dengan keadaan pandemic Covid 19. Kebijakan pemerintah dilakukan untuk mengurangi penyebaran Virus Covid 19.

Pandemi Covid berdampak juga terhadap dunia pendidikan. Untuk mengurangi penyebaran Virus Covid 19 Pemerintah mengambil kebijakan melalui *sosial distancing*. *Sosial distancing* dilakukan dilingkungan sekolah agar penyebaran Virus Covid 19 di lingkungan sekolah dapat di cegah. Disisi lain proses belajar mengajar harus tetap dilakukan untuk mencegah penurunan capaian belajar. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka (luring), tetapi pada masa pandemic Covid 19 pembelajaran menggunakan sistem *online* (daring).

Pelaksanaan pembelajaran secara daring merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan pada masa pandemic Covid 19. Pembelajaran daring dimasa pandemic Covid 19 menggunakan aplikasi whatsapp, google, youtube, zoom dan sebagainya. Di zaman yang serba modern, banyak terjadi perubahan dalam kehidupan manusia, teknologi dan internet berkembang pesat. Masyarakat dapat mengakses apapun dengan mudah. Masyarakat menjadi terpacu untuk mengejar perkembangan teknologi. Pembelajaran saat Pandemic Covid 19 dilakukan di rumah, sehingga Pembelajaran daring membutuhkan suatu perangkat yang menunjang pelaksanaan pembelajaran. (Puspitasari, 2021).

Perangkat yang digunakan saat pembelajaran daring salah satunya adalah gadget. Gadget menjadi sebuah barang yang penting dimiliki oleh masyarakat saat ini. Perkembangan teknologi yang pesat, seiring dengan penggunaan gadget meningkat. Gadget adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis (KBBI, 2021). Informasi dapat diakses dengan menggunakan fasilitas elektronik gadget seperti *smartphone*, komputer, laptop, *tablet*, *e-reader* dengan fitur internet. Gadget dapat memberikan kemudahan untuk

penggunanya. Pekerjaan kantor, pembelian, pembayaran serta pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah hanya dengan gadget. Terlebih di masa Pandemi Covid 19, sebanyak 50% masyarakat Indonesia mulai mengurangi aktifitas di luar rumah, dan 30% diantaranya berencana untuk lebih sering berbelanja online. Pembelajaran daring saat pandemic tidak bisa terlepas dari penggunaan gadget. Pembelajaran daring dilakukan dirumah untuk mengurangi penyebaran virus Covid 19 (Siahaan, 2020).

Pembelajaran daring dilakukan dari mulai perkuliahan mahasiswa sampai dilakukan oleh anak prasekolah misal di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK). Gadget mempunyai fungsi yang praktis, sehingga gadget dapat digunakan ke segala lapisan usia, termasuk usia prasekolah. Pada usia anak prasekolah, anak-anak sudah mudah menggunakan gadget. Anak-anak menggunakan gadget untuk bermain games, melihat video, atau digunakan sebagai aplikasi belajar, terutama saat kondisi pandemic Covid 19. Guru hanya memberikan link pembelajaran. Link yang tersedia berisikan pembelajaran ataupun tugas yang harus dikerjakan oleh anak-anak. Mulai dari menonton video, menghafal lagu, mewarnai, belajar angka dan abjad serta ajaran agama berupa doa-doa harian. Sehingga walaupun anak berada di rumah, capaian pembelajaran masih dapat tercapai.

Anak usia sekolah termasuk kedalam usia *The Golden Age Periode*. *The Golden Age Periode* merupakan suatu masa dari masa konsepsi hingga anak berusia beberapa tahun atau usia anak prasekolah (3-6 Tahun). Pada periode ini merupakan periode keemasan dalam kehidupan

manusia. Pada usia ini, perkembangan otak lebih cepat, inisiatif dan sensitive terhadap pengaruh eksternal atau lingkungan. Anak akan membangun pondasi mereka untuk belajar dan kesuksesan masa depannya. (Mansur, 2019). Orangtua harus dapat menggunakan peluang periode ini untuk menjadikan anak mereka sebagai anak yang berkualitas dalam kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual. Pengasuhan orangtua yang kontinyu dan konsisten terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak sangat menentukan kualitas anak dikemudian hari. Pengasuhan berupa pemberian perawatan dan pendidikan, pemberian nutrisi serta penerapan disiplin dalam internalisasi dan sosialisasi ilmu agama, nilai moral serta sosial budaya. (Uce, 2017).

Gadget yang selain memiliki dampak positif terhadap wawasan akademik dan non akademik dalam pembelajaran di masa pandemic Covid 19, gadget juga memiliki dampak negatif terhadap perkembangan anak. Pengaruh negatif gadget pada perkembangan anak adalah mengganggu kesehatan, dapat memengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak kanan (*Pre Frontal Cortex*) dan dapat ketergantungan gadget (Subarkah, 2019). Dampak negatif gadget terhadap interaksi sosial anak adalah menggantikan kebiasaan bermain dengan temannya, menjadi bermain dengan gadget sebagai pengganti teman, yang pada awalnya bermain gadget hanya sekedar bermain kesukaan saja (Pebriana, 2017). Ketertarikan anak pada gadget sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan yang dominan menggunakan gadget. Durasi penggunaan gadget yang sering dapat menimbulkan efek

negatif dalam hal emosi memicu terjadinya stress dini, dan perkembangan anak menjadi tidak optimal (Sulyandari, 2019). Kesehatan mental akibat gadget pada anak usia dini yaitu sikap iri, rendah hati, gangguan psikologis, mudah marah, gangguan tidur serta gangguan kecemasan (Hidayah *et al.*, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Irmayani, Sunarti and Alam, 2021) menyatakan bahwa anak pra sekolah yang tidak memiliki ketergantungan gadget mempunyai perkembangan psikososial baik yaitu 85%, anak yang memiliki ketergantungan ringan memiliki perkembangan psikososial baik yaitu 66.7% sedangkan anak yang memiliki ketergantungan sedang 100% memiliki perkembangan psikososial kurang. Anak yang ketergantungan gadget akan mengalami gangguan psikososial. Dampak lain dengan bermain gadget pada anak usia dini adalah dapat mengakibatkan gangguan pemusatan perhatian (GPPH) serta anak mengalami hiperaktifitas (Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, 2018). Gadget dapat mengggagu kesehatan seperti radiasi mata, radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan kanker (Tamsil, 2021).

Data penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia tahun 2020 adalah sebanyak bayi usia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Sebanyak 12% anak-anak usia 5-6 tahun mengakses internet. Anak prasekolah memiliki porsi yang lebih besar yakni 20,1%, balita 10,7% dan bayi 0.9% (Lidwina, 2020). Sebanyak 72% anak usia prasekolah sudah menggunakan gadget (Fajrina, 2015). Data yang terhimpun di RSJ Cisarua, Jawa Barat terdapat 98 anak yang mengalami kecanduan gadget dan

menjalani rawat jalan. Hal ini terjadi karena kerusakan dari syaraf dan perilaku anak bermain gadget. Terlebih pada saat kondisi pandemic Covid 19 yang mengharuskan anak berdiam dirumah, sehingga pemakaian gadget tidak terkendali. Anak yang mengalami gangguan kejiwaan memiliki rentang usia 5-15 tahun. Di Jawa Barat 1 dari 10 Orang mengalami gangguan kejiwaan hingga depresi dan kecanduan gadget (Dinillah, 2019).

Berdasarkan fenomena yang dilakukan oleh peneliti di lapangan di masa pandemi Covid 19 saat pembelajaran online, saat pagi hari anak-anak melakukan pembelajaran online. Komunikasi menggunakan media whatsapp group masing-masing kelas, guru memberikan tugas yang harus diberikan atau memberikan link untuk melakukan zoom. Ketika selesai melakukan pembelajaran, kemudian anak-anak menggunakan gadget untuk bermain games, menonton youtube sekitar 1-2 jam. Kemudian anak-anak beristirahat, makan. Disiang hari ketika anak-anak mulai merasa bosan karena tidak bisa bermain diluar atau bermain dengan teman sebayanya anak-anak mulai bermain gadget kembali. Begitupun di malam hari sebelum tidur.

Penelitian sebelumnya menjelaskan perihal dampak gadget terhadap anak. Untuk pengembangan selanjutnya perlu adanya manajemen dalam penggunaan gadget. Pengasuhan serta peran orangtua diperlukan agar anak tidak mengalami ketergantungan gadget, terutama peran ibu. Ibu mempunyai peran memberikan kebutuhan asah, asih, asuh. Kebutuhan asah yaitu bagaimana memberikan kemandirian, keterampilan, berprilaku. Kebutuhan asih yaitu memberikan kasih sayang, keamanan, cinta kasih. Kebutuhan

asuh yaitu kebutuhan makan, sandang pangan, kesehatan. Mengingat dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak prasekolah, disamping dampak positif gadget, meskipun gadget berperan penting dalam masa pandemic Covid 19 untuk digunakan pembelajaran daring, tetapi perlu diperhatikan dampak negative gadget terhadap perkembangan anak prasekolah. Sehingga perlu adanya metode pengasuhan anak prasekolah untuk meminimalkan dampak negative gadget dimasa pandemic Covid 19 pada saat pembelajaran daring. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengalaman ibu merawat anak usia prasekolah (3-6tahun) dengan perilaku ketergantungan gadget Di masa pandemi covid 19.

Manfaat dari penelitian ini adalah Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan kepada orangtua dalam memanfaatkan gadget untuk meminimalisir dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak

KAJIAN PUSTAKA

Peran Orangtua dalam Merawat Anak yang Mengalami Ketergantungan Gadget

Orangtua terdiri kmpinen, ibu dan ayah. Orangtua mempunyai tanggung jawab terhadap anaknya. anak membutuhkan bimbingan, binaan, tanggung jawab, mengasuh dan mendidik anaknya untuk tercapai sampai tahap yang di harapkan oleh orangtua untuk dapat masuk ke dalam kehidupan bermasyarakat. Orangtua harus memelihara kesehatan mental dan fisik, serta dapat mandiri dan mengembangkan dirinya. Peran orangtua dalam merawat anak yang mengalami ketergantungan gadget itu sangat penting. Banyak manfaat

dan juga dampak negatif dalam penggunaan gadget. Gadget digunakan oleh semua lapisan usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Fitur yang ditampilkan membuat anak-anak suka memainkannya.

Untuk meminimalisir ketergantungan gadget maka peran orangtua sangat diperlukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan anatara peran orangtua dengan ketergantungan gadget pada anak. Menurut (Khadijah, 2019) Peran orangtua dalam merawat anak yang memiliki ketergantungan gadget adalah :

1. Orangtua jangan mengandalkan anak bermain dengan gaded
2. Orangtua jangan memberikan gadget hanya karena orangtua tidak ingin diganggu pekerjaan
3. Mengontrol setiap konten yang akan ditonton anak
4. Memberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget
5. Membiarkan anak bersosialisasi dengan temanya
6. Memotivasi anak agar aktif dalam kegiatan baik didalam ataupun diluar rumah,
7. Melakukan komunikasi dengan anak seperti berdiskusi masalah masalah sederhana
8. Meluangkan waktu lebih banyak dengan anak misal dengan mengajak ke tempat rekreasi.
9. Serta orangtua bisa bercanda dengan anak
10. Orangtua harus menjadi contoh untuk anak dalam penggunaan gadget (Widya, 2020).
11. Membuat aturan penggunaan gadget oleh anak (Napitupulu, Barlianto and Rachmawati, 2020)

Menurut (Suryati, 2020) peran orangtua dalam meminimlisir penggunaan gadget bagi anak terbagi menjadi 2 yaitu peran orangtua dalam pemanfaatan gadget bagi perkembangan anak dan peran

orangtua terhadap bimbingan konseling anak di rumah. Peran pemanfaatan gadget yang bisa dilakukan orangtua dalam mengatasi ketergantungan terhadap gadget, solusinya adalah memberikan batasan waktu dalam bermain gadget, hal ini dilakukan untuk mendisiplinkan anak. Mengembangkan bakat yang dimiliki oleh setiap anak. Setiap individu anak memiliki bakat yang berbeda-beda. Sering bermain dengan anak, dengan sering bermain dengan anak maka akan timbul kedekatan anak dengan kedua orangtuanya, anak-anak akan merasa di sayangi oleh kedua orangtuanya. Mengajak anak ikut serta kegiatan orangtuanya seperti membersihkan rumah, memasak ataupun aktifitas lainnya. Mengajak anak ke tempat rekreasi. Rekreasi membuat otak *fresh* dan anak-anak akan lupa dengan gadgetnya. Sedangkan peran orangtua sebagai konseling yakni menciptakan hubungan yang baik, dapat menjadi pendengar yang baik, mengetahui permasalahan anak, tidak bersikap seperti guru yang selalu mengajarkan, menjaga rahasia anak ketika anak bercerita

Peran orangtua untuk upaya mencegah terjadinya kecanduan gadget di masa pandemic Covid 19 yaitu dengan dilakukannya *Digital Parenting*. *Digital Parenting* merupakan salah satu metoda yang digunakan untuk mencegah terjadinya kecanduan gadget di masa pandemic Covid 19. *Digital Parenting* dapat dilakukan dengan cara manajemen waktu penggunaan gadget, mendampingi anak saat bermain gadget, menggunakan aplikasi *youtubekids*, memantau aktifitas browsing yang digunakan, tidak mengenalkan game, diterapkan sistem *screen time* (Sisbintari and Setiawati, 2021)

Penggunaan Gadget Dimasa Pandemi Covid 19

Perkembangan kegiatan komunikasi telah berkembang pesat saat ini. Komunikasi memudahkan seseorang untuk berinteraksi sosial dengan oranglain misalnya dengan teman, keluarga, kerabat. Komunikasi dilakukan untuk menayakan kabar, bertanya tugas sekolah dan lain-lain. Pada kondisi di masa pandemic dimana masyarakat tidak boleh saling berkumpul untuk memutus mata rantai penyebaran virus Covid 19. Gadget digunakan untuk mencari berita, fitur-fitur aplikasi seperti *whatapp* yang digunakan untuk berkomunikasi. Bagi siswa digunakan untuk berkonsultasi pelajaran atau tugas, dan informasi yang diberikan oleh guru. Aplikasi media sosial seperti Facebook, Instagram digunakan untuk memperbanyak teman atau sekedar mencari informasi berinteraksi dengan oranglain (Wicaksono, Hafizh Muhammad and Purwaningsih, Wahyu and Silvitasari, 2020)

Pada masa pandemic Covid 19. Metode pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran daring. Seorang guru di tuntut agar menampilkan pembelajaran yang tidak monoton, sehingga walaupun pembelajaran daring, tetapi capaian pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media ajar youtube dapat dilakukan di masa pandemic Covid 19. Tanggapan orangtua dan siswa setuju apabila youtube dijadikan sebagai media ajar yang digunakan oleh guru sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa pandemic Covid 19. Youtube juga diminati oleh siswa dan orangtua. Siswa menganggap saat melihat video pembelajaran youtube, siswa merasakan sedang

menjalani proses pembelajaran dan video tersebut dapat diputar kembali ketika siswa membutuhkannya. Pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan pun karena menggunakan gadget sehingga mudah untuk digunakan dan dibawa. Pembelajaran menggunakan youtube juga menambah pengetahuan bagi orangtua siswa. Siswa masih tetap bisa melakukan pembelajaran walaupun belajar menggunakan metoda jarak jauh.

Penggunaan gadget pada masa pandemic Covid 19 yaitu untuk aplikasi *zoom cloud meeting*. Aplikasi ini merupakan alat bantu virtual yang memudahkan penggunanya berinteraksi dengan oranglain. Aplikasi ini memudahkan berinteraksi dengan oranglain, walaupun semua orang berdiam dirumah. Penggunaan gadget untuk aplikasi ini memudahkan untuk rapat *online*, perkuliahan *online*, serta bekerja juga *online*. Aplikasi *zoom cloud meeting* sebagai solusi agar pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi tetap berjalan (Febriyeni and Kamsi, 2020)

Penggunaan gadget saat pandemic Covid 19 dapat memberikan dampak positif dan negative bagi penggunanya. Berdampak positif apabila digunakan sesuai aturannya, dan berdampak negative jika digunakan tidak sesuai aturannya. Penggunaan gadget yang terlalu lama dan tidak sesuai aturan dapat mengakibatkan perilaku kecanduan. Menurut (Chen and Chang, 2008) dalam (Kartikasari, Ayuningtyas and Wahyudi, 2021) menyebutkan bahwa ada 4 aspek yang membuat perilaku kecanduan. Perilaku tersebut adalah :

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
2. *Withdrawl* (penarikan diri),

anak dengan kecanduan gadget tidak bisa menarik atau menjauhkan dirinya dari gadget

3. *Tolerance* (toleransi), toleransi waktu yang diberikan atau digunakan dalam menggunakan gadget
4. *Interpersonal and health realeded problem* (masalah yang berhubungan dengan hubungan interpersonal dan kesehatan). Pecandu gadget tidak akan mepedulikan hubungan interpersonal di sekitarnya. Merka hanya berfokus dengan gadgetnya saja.

Pengalaman Orangtua Merawat Anak yang Mengalami Ketergantungan Gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak harus dihindari agar tidak berdampak negative terhadap perkembangan anak. Diperlukan adanya pendampingan terhadap anak usia prasekolah dari orangtua untuk mengarahkan dan memberikan pemahaman mengenai hal yang digunakan sehingga meminimalisir dampak negative dari gadget. Pendampingan penggunaan media dan pengkatnya dalam hal ini penggunaan gadget disebut dengan *Parental Medication*. Metode *Parental Medication* terdiri dari 3 yaitu mediasi restriktif (*restrictive mediation*), mediasi aktif (*active mediation*), dan mediasi pengguna bersama (*co-use*). Tipe mediasi restriktif adalah tipe mediasi dimana orangtua memberikan suatu aturan dalam penggunaan gadget dan media sosial. Orangtua akan memberikan aturan mengenai waktu penggunaannya, konten yang boleh ditonton, jenis permainan yang boleh digunakan. Mediasi aktif yaitu orangtua menjelaskan terhadap anak mengenai efek positif dari suatu media. Ketika orangtua menjelaskan makna positif dari suatu konten maka anak akan

menyerap hal positif dari penggunaan konten tersebut, sehingga anak mendapatkan persepsi efek positifnya terhadap gadget. Mediasi ini dianggap paling efektif di antara mediasi yang lain. Tipe mediasi pengguna bersama yaitu menggunakan media secara bersama-sama. Pada mediasi ini sebagai bentuk hiburan antara orangtua dan anak dalam menggunakan media melalui gadget. Pada saat menggunakan bersama, orangtua akan mengetahui hal yang ditonton, dan memberikan penjelasan jika konten yang ditonton merupakan perilaku yang menyimpang (Wulandari and Santoso, 2019)

Orangtua pada zaman globalisasi sekarang ini harus mulai berwawasan teknologi. orangtua harus mengajarkan teknologi kepada anaknya. Akan tetapi, orangtua juga berperan harus melindungi anaknya dari era globalisasi. Pada saat kondisi pandemic media sosial yang terdapat dalam gadget memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif. Berpengaruh positif jika dimanfaatkan sesuai aturan, tetapi berpengaruh negatif jika tidak dimanfaatkan sesuai aturan. Untuk meminimalisir dampak negative diperlukan peran orangtua untuk mendidik anak. Adapun indikator yang dilakukan adalah (Kartikasari, Ayuningtyas and Wahyudi, 2021) :

1. Orangtua harus mengajarkan bagaimana cara bersikap baik serta berkomunikasi terhadap orang lain.
2. Orangtua harus melakukan pendampingan anak ketika menggunakan gadget dan media sosial
3. Orangtua mengarahkan anak bertutur kata yang baik dalam bermedia sosial saat penggunaan gadget
4. Orangtua memberikan saran

positif, keagamaan, serta motivasi ataupun ilmu pengetahuan yang baik untuk anak

5. Orangtua bertanggung jawab dalam memastikan anak tidak melanggar norma.
6. Orangtua tidak memberikan gadget pribadi terhadap anak dan tidak membiarkan anak menggunakan gadget tanpa diawasi oleh orangtua (Istiqomah, 2019).

METODELOGI PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi deskriptif. Populasi adalah orangtua yang mempunyai anak prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami ketergantungan gadget. Jumlah partisipan 7 orang dengan teknik pengambilan sampling yaitu *Purposive Sampling*. Kriteria inklusi : orangtua yang mempunyai anak usia prasekolah (3-6 tahun), mempunyai anak yang mengalami ketergantungan gadget, orangtua bersedia menjadi partisipan. Kriteria eksklusi : orangtua mempunyai anak diluar usia prasekolah (3-6 tahun), tidak bermain gadget, tidak bersedia menjadi partisipan.

Alat ukur/Instrumen penelitian yaitu peneliti itu sendiri. Prosedur dalam penelitian ini adalah peneliti mencari partisipan sesuai kriteria dalam penelitian ini. Setelah terdapat persetujuan *inform consent* maka penelitian dilakukan dengan media zooming karena kondisi pandemic Covid. Peneliti melakukan izin untuk perekaman dan menulis catatan lapangan. Kemudian penelitian membuat transkrip verbatim dan menganalisa sehingga menghasilkan tema.

Uji layak etik yaitu dengan melakukan *inform consent* sebelum penelitian dilakukan.

Analisa data menggunakan Colaizzi yang terdiri dari tahapan *acquiring a sense of each transcript, extracting significant statement, formulating of meaning, organizing formulated meanings into cluster themes, exhaustively describing the investigated phenomenon, describing the fundamental structure of the phenomenon, returning to the participants.*

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis tema dengan 7 partisipan diperoleh 4 tema, tema tersebut yaitu : 1) Alasan Ibu memberikan gadget terhadap anak, 2) Dampak gadget untuk anak prasekolah, 3) Gambaran ketergantungan gadget pada anak prasekolah, 4) Harapan Ibu tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran daring.

PEMBAHASAN

Alasan Ibu memberikan Gadget pada Anak Prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian mendalam yang dilakukan terhadap partisipan, didapatkan bahwa alasan ibu memberikan gadget terhadap anak diantaranya adalah untuk menghentikan anak ketika rewel, perasaan tidak tega karena untuk mengikuti perkembangan zaman dan sebagai bentuk *reward*. Ketika anak rewel, orangtua memberikan gadget terhadap anaknya, dengan harapan agar anaknya diam dan tenang dengan gadget. Sehingga orangtua dapat melakukan kegiatan aktifitasnya tanpa diganggu oleh anaknya. alasan lain diberikan gadget yaitu karena orangtua merasa tidak tega ketika melihat anaknya tidak memegang gadget, sehingga lingkungan sekitarnya memainkan gadget. Akhirnya seorang Ibu mengalah dan memberikan gadget untuk anaknya. Ibu juga merasa

bahwa hal itu untuk mengikuti proses perkembangan zaman dimana semua orang sudah terbiasa dengan gadget.

Ibu memberikan gadget juga dengan alasan *reward* (hadiah) karena anak telah melakukan suatu kegiatan yang telah dilakukan dengan baik. Seperti misalnya telah mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) atau pekerjaan lainnya. Sebagai contoh lain ketika seorang ibu merayu untuk mau makan atau mandi. Anak sambil makan maka anak itu sambil menonton youtube atau bermain gadget. Dengan demikian anak bersedia untuk makan atau mandi.

Alasan awal diberikan gadget yang nanti kemudian anak menjadi ketergantungan terhadap gadget. Pada saat ini, anak prasekolah kemana-mana membawa gadget. Setiap ada waktu luang bermain gadget. Bahkan anak akan merasa lebih nyaman ketika bermain dengan gadget. Anak akan menjadi marah ketika kuota gadget telah habis, atau baterai gadget habis dan harus di *charger*. Emosi anak menjadi meledak ledak tidak terkendali. Karena anak merasa tidak bisa lepas dari gadget.

Seorang anak ketika awalnya diberikan gadget untuk membuatnya merasa tenang, agar orangtua merasa tidak terganggu dengan kerewelan anak, atau hanya sekedar untuk pengalihan pemberian reward agar anaknya dapat melakukan apa yang diperintahkan orangtua, tetapi penggunaan gadget yang relative lama nanti akan menjadikan suatu ketergantungan dengan gadget. Anak akan sulit dilepaskan dari gadget. Dan menjadikan gadget sebagai senjata anak untuk menangis ketika keinginannya tidak dituruti oleh orangtua. Sedangkan orangtua untuk menghindari kerewelan anak lebih baik memberikan gadget untuk anaknya.

Penelitian ini sejalan dengan hasil dari penelitian (Ariston, Guru Sekolah Dasar and Singkawang, 2018) yang menyatakan bahwa orangtua memberikan gadget terhadap anaknya sebagai jalan pintas untuk pendampingan anaknya. orangtua tidak akan merasakan khawatir anaknya bermain kotor diluar atau memberantakan rumah sehingga mengganggu aktifitas orangtua. Gadget memberikan pelayanan fitur atau aplikasi agar anak menjadi tenang. Dijelaskan juga bahwa anak yang mengalami ketergantungan gadget, maka komunikasi diantara lingkungannya menjadi kurang. Karena pada saat bermain gadget, anak tidak melakukan komunikasi sehingga interaksi anak pun menjadi lambat.

Dampak gadget untuk anak prasekolah

Hasil dari penelitian didapatkan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif dan dampak negative pada anak usia prasekolah. Dampak positif terdiri dari tiga yaitu dampak akademik, dampak non akademik dan pemberian informasi. Sedangkan dampak negative terjadi pada kesehatan dan interaksi sosialnya. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa penggunaan gadget pada masa Pandemi Covid 19 saat pembelajaran dilakukan secara daring adalah sebagai sarana komunikasi antara tenaga pengajar dan siswanya. Guru memberikan informai terkait panduan pengerjaan tugas yang harus dilakukan. Serta memberikan informasi terkait prosedur pengumpulan tugas. Informasi tersebut didapatkan di group WA. Proses pembelajaran dilakukan juga di Google Class. Ataupun dengan menggunakan aplikasi Zoomiting. Aplikasi zoomiting dilakukan untuk

melakukan proses pembelajaran secara daring. Aplikasi ini digunakan untuk memfasilitasi pertemuan tatap muka walaupun dengan cara online.

Dampak lain dalam hal akademik yaitu anak menjadi lebih mudah belajar abjad, angka, huruf, berbagai macam suara serta bisa belajar Bahasa Inggris. Diwaktu anak senggang, anak menggunakan gadget hanya sekedar hiburan. Misalnya melihat youtube, bermain games, TIKTOK. Tontonan youtube yang dilihat berupa tontonan film kartun, animasi, kegiatan sehari-hari seusianya. Penggunaan gadget yang lain yang dilakukan oleh anak berupa bermain games.

Selein terdapat dampak positif, gadget juga memiliki dampak negative. Dampak negative berupa masalah kesehatan yaitu terdapat radiasi pada mata serta mata menjadi tidak berair. Penggunaan gadget itu dapat diatur oleh orangtuanya. Penggunaan gadget yang awalnya berdampak positif ketika hal tersebut tidak diperhatikan dengan baik maka akan menjadi dampak negative. Penggunaan pembatasan waktu serta kontroling dari orangtua sangat dibutuhkan. Penggunaan gadget saat pandemic sangat bermanfaat untuk pembelajaran daring tetapi harus dalam pengawasan dan bimbingan dari orangtua. Karena penggunaan gadget dalam waktu yang lama, akan mengakibatkan dampak negative terhadap anak (Adinda, Isni and Anugrah, 2021)

Dampak gadget terhadap perkembangan anak terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif yaitu a. menambah pengetahuan. Sedangkan dampak negatif bagi anak adalah mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak,

sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggu fungsi otak pada anak (*PreFrontal Cortex*), dan dapat ketergantungan terhadap gadget (*introvert*) (Subarkah, 2019). Gadget juga berakibat terhadap kesehatan seperti kerusakan mata, gangguan psikologis yaitu anak dapat menjadi tantrum. Dampak positif gadget antara lain : video yang interaktif bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak (Sulyandari, 2019). Anak juga bisa menggunakan aplikasi mewarnai, membaca, menulis huruf untuk merangsang kecerdasan kreatifitas dan kecerdasan anak (Munisa, 2020), serta dapat menstimulasi kemampuan literasi anak (N Utama, 2018)

Gambaran ketergantungan gadget pada anak prasekolah

Berdasarkan hasil penelitian wawancara mendalam terhap partisipan, didapatkan bahwa Gambaran ketergantungan gadget pada anak prasekolah terdiri dari tiga kategorik yaitu waktu dan durasi penggunaan gadget, penggunaan gadget yang aman menurut Ibu serta cara menanggulangi ketergantungan gadget menurut Ibu. Ibu memberikan waktu bermain gadget dalam satu hari berkisar 1-3 jam diluar proses pembelajaran. Anak hanya memainkan gadget sebagai hiburan di kala waktu senggang. Dalam hal ini masih terdapat pengontrolan dalam hal waktu pada saat anak bermain gadget. Waktu yang diberikan ketika bermain gadget yaitu di pagi hari, siang atau sore hari dan ketika malam menjelang tidur. Hal tersebut dilakukan pengontrolan waktu ketika orangtua mereka sedang tidak sibuk melakukan aktivitas. Tetapi ketika orangtua sedang sibuk melaksanakan aktivitas, maka pembatasan waktu menjadi longgar. Ibu juga memberikan waktu disaat ketika

libur sekolah anak lebih leluasa menggunakan gadget.

Pembatasan waktu merupakan salah satu cara penggunaan gadget yang aman untuk anak prasekolah. Penggunaan gadget yang aman yang lainnya diantaranya pendampingan ketika bermain gadget. Pendampingan orangtua dilakukan agar orangtua mengetahui konten aplikasi atau tontonan apa yang dilihat oleh anak. Tontonan anak harus sesuai dengan umur anak. Orangtua akan memblokir situs-situs yang tidak sesuai dengan umur anak. Ketika gadget diberikan terhadap anak, orangtua bisa menggunakan aplikasi *connecting* sehingga situs apa yang dibuka oleh anak, orangtua dapat melihatnya. Bermain gadget bisa dilakukan secara bersama dengan orangtua. Selain mengetahui tontonan apa yang dilihat, menonton bersama orangtua dalam mempererat kedekatan bersama anak. Orangtua memberikan gadget terhadap anak ketika setelah anak melakukan kewajibannya terlebih dahulu. Seperti setelah solat, mengaji, makan, belajar kemudian orangtua baru akan memberikan gadget terhadap anaknya.

Cara menanggulangi anak dengan ketergantungan gadget yang dilakukan oleh orangtua adalah dengan membatasi kuota pada gadget. Harapannya ketika kuota habis, maka anak akan berhenti bermain gadget. Ibu membiarkan anak untuk bermain diluar bersama temannya, sebagai pengalihan agar anak tidak berfokus pada bermain gadget walaupun hanya untuk beberapa jam. Seperti anak laki-laki bermain bola dan anak wanita bermain mainan. Selain untu mengurangi bermain gadget, bermain diluar juga dapat meningkatkan interaksi mereka dengan teman seusinya, agar anak dapat berkomunikasi dan melatih perkembangan motoric halus dan

motoric kasarnya. Selain itu, ibu juga melibatkan anaknya dalam kegiatan sehari-hari dirumah seperti mengajaknya memasak dan membereskan pekerjaan rumah. Orangtua juga melakukan katifitas lain seperti mengaji. Untuk pengalihan penggunaan gadget pada anak. Tindakan preventif dampak negative gadget pada anak adalah tanamkan nilai-nilai agama pada anak, mengarahkan anak tanpa kekerasan, ajari anak-anak tangga kesuksesannya, ajari anak mengelola waktu (Febrino, 2017)

Upaya yang dilakukan ibu dalam menggunakan gadget masih tetap perlu dilakukan pendampingan, agar gadget mempunyai dampak positif terhadap anak prasekolah. Peran orangtua dirasa sangat penting agar tidak terjadi ketergantungan gadget. Bagaimana orangtua bertindak sebagai upaya pencegahan terhadap ketergantungan gadget. Pada dasarnya anak usia prasekolah belum mengerti mengenai aplikasi yang digunakan. Mereka hanya melihat video untuk kesenangan mereka. Penggunaan gadget pada anak usia dini saat pandemic Covid 19 sudah cukup baik karena pelaksanaan 3D (dibutuhkan, didampingi, dipantau) sehingga anak-anak menggunakan gadget untuk belajar, maen game, dan menonton 1-3 jam/hari. (Lubis, Azizan and Ikawati, 2020). Durasi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu sekitar 1-3 jam/hari, serta pelaksanaannya harus mencakup dibutuhkan, didampingi dan dipantau oleh orangtua (Lubis, Azizan and Ikawati, 2020)

Peran orangtua terhadap anak harus dilakukan, jangan sampai orangtua mengandalkan gadget untuk menemani anak dan agar tidak mengganggu orangtua. Orangtua harus mengontrol konten yang dipakai oleh anak dalam

menggunakan gadget, memberikan waktu dalam bermain gadget. Orangtua mengajak anak bercerita disaat waktu luang, bermain bersama. Sehingga anak akan lebih dekat dengan orangtua dan menjadikan mereka sebagai contoh/figure dalam kehidupan mereka. Dan ketika kelak anak tersebut dewasa, akan meniru perbuatan yang dilakukan oleh orangtuanya. Terdapat hubungan antara peran orangtua dengan ketergantungan gadget (Khadijah, 2019).

Mengoptimalkan peran orangtua dalam pengasuhan anak usia prasekolah adalah interaksi orangtua dan anak, komunikasi orangtua dan guru dan menyediakan sarana dan lingkungan edukasi (Cholimah Nur, 2020). Terdapat hubungan antara pengawasan orangtua dengan dampak penggunaan gadget pada anak prasekolah (Sunita and Mayasari, 2018). Orangtua berperan penting bagi perkembangan komunikasi anak, khususnya anak di bawah 5 tahun (prasekolah), maka dari itu diperlukan pendampingan orangtua saat anak bermain gadget (Alia, 2018). Terdapat hubungan anatara pola asuh dengan ketergantungan gadget. Pola asuh orangtua yang demokratis memungkinkan anak tidak mengalami ketergantungan gadget. Orangtua tetap harus melakukan pengawasan dan pendampingan terhadap anak prasekolah untuk meminimalisir kecanduan gadget pada anak prasekolah (Suherman, 2019)

Harapan Ibu tentang penggunaan gadget dalam pembelajaran daring

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan wawancara mendalam, didapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan metoda daring itu tidak efektif. Ibu mengatakan bahwa anak prasekolah

dalam penggunaan gadget hanya untuk bermain saja seperti menonton video film ataupun bermain games. Ketika pembelajaran daring dilakukan menggunakan gadget itu tidak efektif. Saat sedang zooming, apabila guru tidak memiliki metode menarik dalam pembelajaran maka anak akan menjadi jenuh, serta merasa monoton. Pada saat pembelajaran menggunakan zooming, ketika anak tidak diperhatikan oleh guru, maka anak merasa kesal karena tidak diperhatikan. Ketika sedang pandemic, komunikasi berasal dari group WA. Guru hanya memberikan tugas melalui group WA. Tanpa guru bertatap langsung dengan anak. Pada saat pengerjaan tugas sekolah, orangtua yang harus aktif dalam pengerjaan tugas anaknya. Anak juga sulit untuk diperintah untuk mengerjakan tugas dirumah, sehingga pada akhirnya orangtua yang mengerjakan tugas sekolah anaknya. Ketika anak sedang melakukan pembelajaran daring dirumah, anak banyak melakukan negosiasi terhadap orangtua. Dan orangtua melakukan negosiasi tersebut agar anaknya mau belajar. Anak menjadi manja terhadap orangtua. Apabila kegiatan pembelajaran di sekolah, anak tidak akan banyak negosiasi terhadap gurunya.

Anak prasekolah masih membutuhkan bimbingan secara langsung oleh guru di sekolah. Pada pembelajaran langsung guru akan lebih mudah memberikan perintah langsung terhadap anak. Guru juga bisa memantau secara langsung proses pertumbuhan dan perkembangan anak disekolah. Ketika anak melakukan pembelajaran langsung disekolah, maka akan anak mengalami perkembangan interaksi, kognitif, dan lebih matang secara emosional.

Ketika pembelajaran disekolah guru akan melakukan seoptimal mungkin agar perkembangan anak optimal. Ketika kondisi Pandemi Covid 19 terjadi perubahan sistem pembelajaran menjadi daring. Pembelajaran daring mengakibatkan terjadi penurunan dalam pencapaian perkembangan anak pada anak usia prasekolah (Wulandari and Purwanta, 2020)

Pembelajaran daring membuat anak bersikap tidak kooperatif, emosi anak merasa bosan dan sedih, kurangnya sikap toleransi terhadap oranglain karena anak tidak bergaul dengan temannya disekolah, dan anak mengalami proses kekerasan verbal saat pembelajaran daring dirumah (Kusuma and Sutapa, 2020)

KESIMPULAN

Pemakaian gadget yang berlebihan dapat berdampak terhadap perkembangan anak. Peran ibu sebagai peran saling asah, asih, asuh terhadap anak prasekolah. Ketika anak sedang melakukan pembelajaran daring perlu adanya pendampingan terhadap anak prasekolah agar meminimalisir dampak negative gadget terhadap perkembangan anak prasekolah. Anak prasekolah masih membutuhkan bimbingan secara langsung oleh gurunya di sekolah. Karena esensi yang akan hilang dengan adanya pembelajaran daring adalah hilangnya softskill anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isnı, F. and Anugrah, D. (2021) 'Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan', *proceedings*, Vol: I No:(November), pp. 1-17. Available at: <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/538/478>.
- Alia, T. (2018) 'Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital', *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT*, 14 No 1, pp. 65-78. Available at: <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639/pdf>.
- Anugrahana, A. (2020) 'Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), pp. 282-289. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P. and Singkawang, S. (2018) 'Sosial Anak Sekolah Dasar', *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), pp. 86-91. Available at: <http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675%0ABudi>.
- Chen, C. and Chang, S. (2008) 'An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User ' s Liking of Design Features An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User ' s Liking of Design Features', *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, No(August), pp. 38-51. Available at: https://www.researchgate.net/publication/255590068_An_Exploration_of_the_Tendency_to_Online_Game_Addiction_Due_to_User's_Liking_of_Design_Features.
- Cholimah Nur (2020) 'Upaya Peningkatan Partisipasi Orangtua dan Kualitas Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini DI Indonesia', *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, Vol. 04 No. Available at: <http://194.31.53.129/index.php/JurnalGender/article/view/2834>.
- Dinillah, M. (2019) 'Duh! gegara kecanduan Gadget Bocah 5 tahun di Jabar Alami Masalah Kejiwaan', *detikNews*. Available at: <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4741179/duh-gegara-kecanduan-gadget-bocah-5-tahun-di-jabar-alami-masalah-kejiwaan>.
- Fajrina, hani nur (2015) 'Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan', *CNN Indonesia*, 4 November. Available at: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>.
- Febrino (2017) 'Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak', *Noura*, 1(1), pp. 1-21. Available at: <https://lp2msasbabel.ac.id/jurnal/index.php/nou/article/view/81/3>.
- Febriyeni, M. D. and Kamsi, N. (2020) 'Penggunaan Aplikasi ZOOM Cloud Meeting pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi Covid 19', *Edification*, Vol 3 No 0, pp. 23-33. Available at: <https://jurnal.staibsllg.ac.id/index.php/ej/article/view/221>

- /148.
- Hidayah, F. et al. (2019) 'ANALISA PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN', *Seminar Nasional PAUD*, pp. 119-126. Available at: <http://conference.upgris.ac.id/index.php/Snpaud2019/article/view/522/351>.
- Irmayani, Sunarti and Alam, R. I. (2021) 'Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Gadget', *Window of Nursing Journal*, 2(1), pp. 228-236. doi: 10.33096/won.v2i1.565.
- Istiqomah, I. (2019) *peran Orangtua dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget pada Anak di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Available at: http://repository.radenintan.ac.id/8609/1/SKRIPSI_FULL.pdf.
- Kartikasari, A. Y., Ayuningtyas, D. and Wahyudi, T. (2021) 'Peran pola asuh orang tua dalam mengurangi ketergantungan gadget di masa pandemic 1', pp. 140-147. Available at: <http://ojs.udb.ac.id/index.php/sikenas/article/view/1246/1051>.
- KBBI (2021) *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Available at: <https://kbbi.web.id/gadget>.
- Khadijah, S. (2019) 'Hubungan peran orang tua dengan ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget', *Jurnal Kesehatan Karya Husada*, 1(7), pp. 99-109. Available at: <http://jurnal.poltekkeskhjogja.ac.id/index.php/jkhh/article/view/472/309>.
- Kusuma, W. S. and Sutapa, P. (2020) 'Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), pp. 1635-1643. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.940.
- Lidwina, A. (2020) 'Pandemi Covid mendorong Anak-anak aktif menggunakan Ponsel'. Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>.
- Lubis, M. A., Azizan, N. and Ikawati, E. (2020) 'Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19', *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, 04(1), pp. 63-82. Available at: <http://194.31.53.129/index.php/JurnalGender/article/view/2834/2194>.
- Mansur, A. R. (2019) *Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah*. Available at: <http://carano.pustaka.unand.ac.id/index.php/car/catalog/view/978-602-6953-83-4/58/188-1>.
- Munisa (2020) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan', *Jurnal Pancabudi*, 13(1), pp. 102-114. Available at: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896/847>.
- N Utama, E. (2018) *Penggunaan Gadget untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Prasekolah*. Surakarta. Available at: <https://core.ac.uk/reader/154927560>.
- Napitupulu, N. F., Barlianto, W. and Rachmawati, S. D. (2020) 'Parenting Style on School Age Children that Addicted to

- Mobile Phone (A Phenomenology Study)', *Indian Journal of Public Health Research & Development*, Vol. 11(Issue 2), pp. p1556-1560, 5p. Available at: <https://e-resources.perpusnas.go.id:2078/eds/detail/detail?vid=0&sid=4143cdd0-2635-4a3a-bbfd-70ba23f38af3%40redis&bdata=JnNpdGU9ZWRzLWxpdmU%3D#db=edb&AN=145356033>.
- Pebriana, P. H. (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), p. 1. doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Puspitasari, A. (2021) 'akibat covid bagi pendidikan - Penelusuran Google'. Available at: <https://yoursay.suara.com/kolom/2021/07/01/143058/dampak-covid-19-terhadap-sektor-pendidikan-di-indonesia>.
- Sari, L. (2020) 'Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid 19', 4(1), pp. 1074-1084. Available at: <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/TWD/article/view/226/163>.
- Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, F. N. K. (2018) 'DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA PRASEKOLAH', *GASTER*, XVI(2), pp. 191-205. Available at: <http://jurnal.aiska-university.ac.id/index.php/gaster/article/view/297/191>.
- Siahaan, M. (2020) 'Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan', 1(1), pp. 1-3. Available at: http://repository.ubharajaya.ac.id/4842/2/Jurnal_PANDEMIC_MATDIO_S.pdf.
- Sisbintari, K. D. and Setiawati, F. A. (2021) 'Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19', ... *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), pp. 1562-1575. doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1781.
- Subarkah, M. A. (2019) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak', *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 15(1), pp. 125-139. doi: 10.31000/rf.v15i1.1374.
- Suherman, R. N. (2019) 'HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET PADA ANAK PRASEKOLAH', *Stikes Hangtuah Surabaya*. Available at: http://repository.stikeshangtuahsby-library.ac.id/248/1/SKRIPSI_RIZKY_NOVITASARI_SUHERMAN-1510048%281%29.pdf.
- Sulyandari, Ari Kusuma (2019) 'Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini', *Thufuli: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1. Available at: www.archive.org.
- Sunita, I. and Mayasari, E. (2018) 'Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak', *Jurnal Endurance*, 3(3), p. 510. doi: 10.22216/jen.v3i3.2485.
- Suryati, N. (2020) 'Optimalisasi peran orang tua dalam meminimalisir penggunaan gawai bagi anak', *Jurnal BimbinganKonseling Islam*, 1 No1, pp. 47-65. Available at: <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/TAUJIHAT/article/view/2455>.
- Tamsil, H. A. (2021) 'Permasalahan penggunaan gadget pada tumbuh kembang anak usia dini di masa pandemi covid-

- 19', *Jendela PLS*, 6(1), pp. 44-49. Available at: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3140/1755>.
- Uce, L. (2017) 'The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak', *Jurnal Pendidikan Anak*. Available at: <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/1322/982>.
- Wardani, A. and Ayriza, Y. (2020) 'Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), p. 772. doi: 10.31004/obsesi.v5i1.705.
- Wicaksono, Hafizh Muhammad and Purwaningsih, Wahyu and Silvitasari, I. (2020) *Pentingnya Penggunaan Gadget terhadap Gadget terhadap Interaksi Sosial di Masa Pandemi Covid 19*. UNIVERSITAS 'AISYIYAH SURAKARTA. Available at: <http://eprints.aiska-university.ac.id/1325/>.
- Widya, R. (2020) 'Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak', *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), pp. 29-34. Available at: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888/839>.
- Wulandari, H. and Purwanta, E. (2020) 'Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), p. 452. doi: 10.31004/obsesi.v5i1.626.
- Wulandari, H. and Santoso, B. (2019) 'Proses Parenteral Mediation terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gadget', *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2, pp. 213-226. Available at: <http://journal.unpad.ac.id/focus/article/view/26252/12744>.