

PERAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI DI KAMPUNG BABATAN KECAMATAN WIYUNG KOTA SURABAYA

Olivia Inge Pradika^{1*)}, Maria Veronika Roesmaningsih²

¹²Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding author, e-mail : Olivia.18087@mhs.unesa.ac.id

Received 2022;
Revised 2022;
Accepted 2022;
Published Online 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Peran orang tua sebagai guru 2) Peran orangtua sebagai motivator 3) Peran orangtua sebagai fasilitator 4) Peran orangtua sebagai director dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Metode kualitatif yang menguraikan suatu peristiwa yang terkait dengan fenomena bahwasannya proses pembelajaran saat ini mengharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman dengan adanya menggunakan gadget serta dengan pendampingan orang tua. Informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia dini. Pengumpulan data menggunakan wawancara MENDALAM, observasi partisipatif dan dokumentasi. Analisis data menggunakan tiga tahap penelitian kualitatif berdasarkan Miles dan Huberman (2002) yang meliputi reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan 1) Peran orang tua sebagai guru dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi mendampingi anak bermain gadget, membimbing dalam pemilihan tema materi atau aplikasi yang ditonton. 2) Peran orangtua sebagai motivator dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi pemberian semangat ketika anak belajar sesuatu hal yang baru melalui aplikasi youtube dan reward pemberian jam tambahan bermain gadget. 3) Peran orangtua sebagai fasilitator dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi tersedianya koneksi wifi atau paket data dan handphone atau tablet. 4) Peran orangtua sebagai director dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi pengarahan anak dalam hal waktu bermain gadget, pemilihan konten dan aplikasi.

Kata Kunci: pendampingan orang tua, peran orang tua dan anak usia dini.

Abstract: This study aims to describe 1) The role of parents as teachers 2) The role of parents as motivators 3) The role of parents as facilitators 4) The role of parents as directors in the use of gadgets in early childhood in Babatan Village, Wiyung District, Surabaya City. A qualitative approach is used in this study. The qualitative method that describes an event in Babatan Village, Wiyung District, Surabaya City, is related to the phenomenon that the current learning process requires to keep up with the times by using gadgets and with parental assistance. The informants in this study were parents who had early childhood and lived in the Babatan village area RW.02 Babatan sub-district, Wiyung District, Surabaya as many as five people. Collecting data using semi-structured interviews, participatory observation and documentation. Data analysis used three stages of qualitative research based on Miles and Huberman (2002) which included data reduction, data display and drawing conclusions. The results showed 1) The role of parents as teachers in the use of gadgets in early childhood includes supervision and mentoring. 2) The role of parents as motivators in the use of gadgets in early childhood includes providing encouragement when children learn something new through the YouTube application. 3) The role of parents as facilitators in the use of gadgets in early childhood includes the availability of wifi connections or data packages and cellphones or tablets. 4) The role of parents as directors in the use of gadgets in early childhood includes directing children in terms of gadget play time, selection of content and applications.

Keywords: gadgets, parental assistance, the role of parents and early childhood.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan
Gedung O-1 Lantai 2 Jalan Lidah Wetan
Sby Kode Pos 60213
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112
E-mail: jpus@unesa.ac.id

Pendahuluan

Era globalisasi sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat saat ini, masyarakat harus mengikuti perkembangan globalisasi agar tidak ketinggalan zaman. Dengan semakin pesatnya perkembangan globalisasi masyarakat harus dapat memilah manfaat positif dan negatif dari globalisasi. Manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat pada era globalisasi adalah perkembangan teknologi yang semakin cepat, perkembangan teknologi yang semakin pesat memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi. Setiawan (dalam Nanang, 2019) menjelaskan bahwa teknologi merupakan alat yang diciptakan untuk membantu kehidupan manusia dalam memperoleh kebutuhan informasi sehingga manusia dapat melakukan segala aktivitasnya dengan mudah. Teknologi dinilai berperan penting dalam kehidupan masyarakat di zaman globalisasi ini.

Kemajuan teknologi yang saat ini terjadi membuat pandangan masyarakat terpengaruhi, salah satunya adalah pandangan orang tua dalam pendampingan anak. Zaman dulu, orang tua lebih menyuruh anak-anak mereka untuk bermain diluar rumah dengan teman sebanyanya. Akan tetapi, di zaman sekarang orang tua lebih mengandalkan teknologi untuk permainan anak-anak mereka. Hal ini membuat orang tua berlomba-lomba memberikan anak-anak mereka wawasan tentang teknologi digital (Alia & Irwansyah, 2018). Teknologi digital yang diberikan orang tua kepada anak-anak adalah gawai atau gadget. Hal ini terbukti dengan semakin berkembang pesatnya penggunaan gadget dengan berbagai jenis merek dan tipe yang tersebar diseluruh Indonesia. Pengguna gadget pun tidak mengenal usia dalam kategori usia pemakaian atau pengkonsumsinya karena orang dewasa dan anak usia dini dapat menggunakan gadget (Warisyah, 2015). Tanpa disadari atau tidak disadari oleh orang tua, lingkungan dengan penggunaan gadget yang tinggi dapat mempengaruhi perkembangan anak. Penggunaan gadget yang tinggi membuat anak-anak usia dini tertarik dan lebih mementingkan gadget untuk kehidupan sehari-hari sehingga perlu peran orang tua dalam mengatur intensitas bermain gadget pada anak (Alia & Irwansyah, 2018).

Peranan orang tua sangat penting dalam memberikan arahan atau batasan pada setiap pemakaian gadget terutama anak usia dini. Anak usia dini harus diawasi dan didampingi agar anak tidak mengakses situs-situs tertentu yang membahayakan perkembangan anak. Orang tua bisa menggunakan system setting pada aplikasi yang dapat diakses oleh anak usia dini.. Menurut Marpaung (2018) penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif, untuk dampak positifnya adalah mengembangkan imajinasi dan melatih kecerdasan anak. Melihat gambar, tulisan, dan angka akan menumbuhkan daya kreatifitas, kecerdasan anak dan mengembangkan kemampuan membaca, menghitung serta rasa ingin tahu untuk meyelesaikan masalah (Kurniawati, 2020). Namun penggunaan gadget secara terus menerus memberikan dampak yang buruk terhadap anak. Anak akan lebih sering menatap layar gadget daripada untuk belajar ataupun berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini akan mengakibatkan anak kecanduan bermain game, internet atau bahkan konten-konten yang berisi pornografi.

Menurut Hermayono (2015) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah Yang dimaksudkan dengan pengertian anak usia dini disini adalah anak yang berumur antara 0 sampai 5 tahun yang merupakan usia emas (golden age), usia yang menentukan masa depan mereka apabila diasuh dengan baik maka mereka akan menjadi anak-anak yang dapat diharapkan untuk berguna bagi bangsanya. Menurut Masitoh (2007) menjelaskan bahwa Anak usia dini bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, masih mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, semakin menunjukkan minat terhadap teman. Hal lain yang di lakukan

oleh anak adalah dengan cara bereksplorasi dan berimajinasi. Aktivitas eksplorasi dan imajinasi anak menjadi salah satu ciri karakteristik anak usia dini. Oleh karena itu, pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak secara optimal.

Dengan adanya kondisi pada anak-anak usia dini saat ini sekitar 70 persen orang tua mengaku bahwa mengizinkan anak-anak mereka yang masih berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain gadget ketika mereka sedang melakukan pekerjaan rumah tangga, serta sekitar 65 persen melakukan hal yang untuk menenangkan si anak ketika berada di tempat umum. Dan saat ini sudah banyak terdengar bahwa banyak kasus anak-anak yang kecanduan gadget dan mereka melakukan hal-hal yang ekstrim jika tidak diberikan gadget. Bahkan ada riset yang menyatakan bahwa adanya kuman atau bakteri e-coli yang dapat menyebabkan diare pada anak usia dini yang disebabkan karena terlalu banyak menggunakan pada gadget. Hal ini terjadi karena adanya sentuhan fisik tangan dan jari-jari dengan gadget yang dapat menyebabkan beresiko terkena infeksi.

Lingkungan yang ada di kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya bahwa warga masyarakat khususnya banyak orang tua milenial sekarang yang peranannya diwajibkan untuk selalu mengikuti perkembangan jaman demi mengajarkan apa yang harus semestinya dipelajari pada anak mereka sejak usia dini mengenai teknologi dengan acuan sebagai pendampingan menggunakan gadget. Karena secara garis besar orang tua akan terlibat dalam hal apapun termasuk mengarahkan ketika belajar. Dan tentunya pada saat ini kondisi di kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya hampir delapan puluh delapan persen orang tua mengajarkan dan mengenalkan pada anaknya tentang gadget, bahkan mengajarkan belajar dapat melalui dengan gadget. Kemudian secara tidak langsung akibat dampak dari kondisi pandemi Covid-19 orang tua diharuskan belajar dan mengetahui cara penggunaan gadget untuk mengarahkan anak-anak mereka ketika kelas daring yang akan berlangsung, dan dari data hampir delapan puluh delapan persen tidak semua orang tua dapat menguasai cara penggunaan gadget, sehingga ketika anak-anak mereka yang masih tergolong usia dini pada saat di era pandemi mereka diharuskan untuk belajar di rumah secara daring yang tentunya menggunakan gadget. Dan oleh sebab itu peranan orang tua sangat penting dalam mendampingi anaknya dalam penggunaan gadget serta mengikuti perkembangan zaman.

Dalam hal ini pentingnya peranan orang tua sebagai pendampingan penggunaan gadget pada anak usia dini bertujuan mendeskripsikan peran orang tua dalam pendampingan aktivitas pada anak usia dini dalam menggunakan gadget, kendala selama mendampingi penggunaan gadget. Berdasarkan uraian di atas, penulis terdorong untuk meneliti sebagaimana penulis mengangkat judul: "Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan 1) Peran orang tua sebagai guru 2) Peran orangtua sebagai motivator 3) Peran orangtua sebagai fasilitator 4) Peran orangtua sebagai director dalam penggunaan gadget pada anak usia dini di kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. Metode

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam "anak sub-judul" pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian "Hasil dan Pembahasan".

Metode

Menurut Eko Sugiarto (2015) penelitian kualitatif adalah aktivitas penelitian yang nantinya akan menghasilkan deskripsi berupa kata sistematis yang tertulis ataupun lisan dari narasumber dan diurutkan sesuai kategori tertentu. Metode kualitatif yang menguraikan suatu peristiwa di kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya yaitu terkait dengan fenomena bahwasannya proses pembelajaran saat ini mengharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman dengan adanya menggunakan gadget serta dengan pendampingan orang tua.

Informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia dini dan tinggal di wilayah kampung Babatan RW.02 kelurahan Babatan Kecamatan Wiyung Surabaya. Informan dipilih berdasarkan tiga kriteria yakni laki-laki atau perempuan sebagai orang tua; memiliki anak usia dini; memiliki dan menggunakan gadget. Dari kriteria tersebut didapatkan sepuluh orang tua yang memiliki anak usia dini 4 – 6 tahun dan sudah cukup sesuai dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Informan tersebut dipilih karena orang tua siswa ada yang berprofesi sebagai sopir, ibu rumah tangga, karyawan dan wirasawasta.

Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang peran orang tua dalam penggunaan gadget sebagai guru, motivator, fasilitator dan director. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai intensitas pemakaian gadget pada anak usia dini dan bentuk penggunaan gadget. Dokumentasi yang dilakukan untuk mencatat dan merekam hasil wawancara dari ayah dan ibu anak usia dini.

Analisis data menggunakan tiga tahap penelitian kualitatif berdasarkan Miles dan Huberman (2002) yang meliputi reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yang dimaksud adalah merangkum kembali data yang didapat. Display data yang dimaksud adalah membuat uraian secara rinci tentang hasil wawancara meliputi peran orang tua dalam penggunaan gadget sebagai guru, motivator, fasilitator dan director. Penarikan kesimpulan yang dimaksud adalah inti dari hasil wawancara yang mendeskripsikan pendapat terakhir berdasarkan uraian sebelumnya atau keputusan yang diperoleh berdasarkan pada metode berfikir induktif atau deduktif. Keabsahan data dilakukan untuk pembuktian dan pengujian dari data yang diperoleh. Menurut Eko Sugiarto (2015) penelitian kualitatif adalah aktivitas penelitian yang nantinya akan menghasilkan deskripsi berupa kata sistematis yang tertulis ataupun lisan dari narasumber dan diurutkan sesuai kategori tertentu. Metode kualitatif yang menguraikan suatu peristiwa di kampung Babatan Kecamatan Wiyung Kota Surabaya yaitu terkait dengan fenomena bahwasannya proses pembelajaran saat ini mengharuskan untuk mengikuti perkembangan zaman dengan adanya menggunakan gadget serta dengan pendampingan orang tua.

Informan dalam penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia dini dan tinggal di wilayah kampung Babatan RW.02 kelurahan Babatan Kecamatan Wiyung Surabaya. Informan dipilih berdasarkan tiga kriteria yakni laki-laki atau perempuan sebagai orang tua; memiliki anak usia dini; memiliki dan menggunakan gadget. Dari kriteria tersebut didapatkan sepuluh orang tua yang memiliki anak usia dini 4 – 6 tahun dan sudah cukup sesuai dengan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Informan tersebut dipilih karena orang tua siswa ada yang berprofesi sebagai sopir, ibu rumah tangga, karyawan dan wirasawasta.

Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipatif dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang peran orang tua dalam penggunaan gadget sebagai guru, motivator, fasilitator dan director. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai intensitas pemakaian gadget pada anak usia dini dan bentuk penggunaan gadget. Dokumentasi yang dilakukan untuk mencatat dan merekam hasil wawancara dari ayah dan ibu anak usia dini.

Analisis data menggunakan tiga tahap penelitian kualitatif berdasarkan Miles dan Huberman (2002) yang meliputi reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yang dimaksud adalah merangkum kembali data yang didapat. Display data yang dimaksud adalah membuat uraian secara rinci tentang hasil wawancara meliputi peran orang tua dalam penggunaan gadget sebagai guru, motivator, fasilitator dan director. Penarikan kesimpulan yang dimaksud adalah inti dari hasil wawancara yang mendeskripsikan pendapat terakhir berdasarkan uraian sebelumnya atau keputusan yang diperoleh berdasarkan pada metode berfikir induktif atau deduktif. Keabsahan data dilakukan untuk pembuktian dan pengujian dari data yang diperoleh.

Hasil dan Pembahasan

Orang tua juga memiliki peran dalam hal pendidikan anak untuk menjadi generasi muda yang mampu meraih keberhasilan di masa depan. Orang tua juga memiliki tanggung jawab terhadap pembimbingan anak-anaknya di rumah. Berdasarkan hasil penelitian (Afni dan Jumahir, 2020) menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran yang besar pada prestasi belajar anak.

Saat ini kualitas tumbuh kembang anak dipengaruhi oleh faktor teknologi salah satunya adalah gadget. Perkembangan gadget yang semakin pesat dapat memberikan dampak baik pada pembelajaran anak karena penggunaan gadget merupakan hal yang menarik. Dapat dikatakan menarik bagi anak karena adanya gambar dan suara sehingga anak tidak cepat bosan (Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. 2020).

Tidak sedikit anak usia dini yang telah menggunakan gadget yang berisi aplikasi khusus untuk kalangan anak usia dini sebagai contoh Youtube Kids dan aplikasi lainnya yang dinilai sangat edukatif (Rahayu dan Mulyadi, 2021). Gadget yang sering digunakan oleh anak masa kini dapat menimbulkan dampak negatif dan positif. Dampak positif penggunaan gadget bagi anak usia dini antara lain adalah dapat mengembangkan imajinasi seperti melihat gambar yang membantu melatih proses belajar (Novitasari, 2019). Dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan mengakibatkan dampak negatif untuk perkembangan sosial dan emosional anak (Putri, 2021).

Anak usia dini di Kampung Babatan yang menggunakan gadget biasanya untuk membuka aplikasi Youtube. Menurut hasil wawancara menunjukkan bahwa anak sering mengakses youtube sesuai dengan yang dikatakan oleh Ibu Okte dan Ibu Suliha bahwa:

“...Anak saya biasanya bermain gadget untuk melihat youtube. Itu pun youtube yang sudah saya pilihkan channel untuk anak usia 4-6 tahunan. Yang dilihat adalah jenis binatang...”

Selanjutnya seperti yang dikatakan oleh Ibu Aida dan Ibu Maskurin, bahwa:

“...jika diberikan gadget otomatis anak saya membuka youtube dan saya bukakan channel yang berbau islami seperti sholawat anak-anak...”

Ibu Lilik dan Ibu Nana juga sependapat dengan empat ibu lainnya bahwa:

“...apabila membuka youtube anak saya mesti membuka kegiatan vlog anak seusianya yang memainkan permainan boneka dan semacamnya begitu”

Namun pernyataan dari ketiga orang tua tersebut juga didukung oleh Ibu Miega dan Ibu Rampuni, bahwa:

“...karena anak saya laki-laki mbak jadi lebih sering membuka youtube yang isinya robot seperti roblox..”

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata anak usia dini yang menggunakan gadget digunakan untuk membuka youtube dengan berbagai materi. Youtube dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini dikarenakan mengandung suara dan tampilan gambar yang menarik. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Maqsudah dan Setyowati, 2020) menjelaskan bahwa youtube lebih menarik bagi anak-anak karena ada suara dan visual yang dapat mempengaruhi keterampilan interpersonal anak.

Hasil observasi juga menunjukkan hal yang sesuai dengan hasil wawancara yakni anak jika diberikan gadget yang selalu dibuka adalah youtube dan aplikasi permainan. Youtube yang dilihat dengan tema yang berbeda-beda mulai dari pelajaran mengenal huruf, bentuk dan angka hingga robot.

Intensitas waktu yang digunakan anak usia dini di Kampung Babatan untuk bermain gadget menurut hasil wawancara dengan Ibu Dian dan Ibu Nadia menunjukkan bahwa:

“...biasanya saya membatasi anak supaya tidak melihat youtube terus. Saya beri waktu dua jam saja setiap harinya untuk bermain gadget. Waktunya pada saat pulang sekolah mbak selagi saya membersihkan rumah...”

Selanjutnya seperti yang dikatakan oleh Ibu Miega dan Ibu Ratu, bahwa:

“...waktu yang saya berikan kepada anak saya untuk bermain gadget selama satu jam dan itupun ketika malam hari mbak, ketika siang hari anak saya bermain dengan temannya...”

Ibu Lilik juga sependapat dengan empat ibu lainnya bahwa:

“...saya perlu membatasi penggunaan gadget untuk anak saya mbak karena tidak baik juga jika terlalu lama. Biasanya anak saya bermain selama setengah jam hingga satu jam saja setiap harinya mbak...”

Namun pernyataan dari ketiga orang tua tersebut juga didukung oleh Ibu Aida dan Ibu Maskurin, bahwa:

“...saya memberikan gadget kepada anak saya apabila saya sedang ada pembeli, kebetulan saya membuka toko mbak jadi saya momong samba jualan. Biasanya saya memberikan waktu hanya setengah jam saja setiap harinya untuk bermian gadget...”

Jadi dapat disimpulkan bahwa orang tua membatasi anak usia dini dalam penggunaan gadget. Pembatasan yang dilakukan oleh orang tua dikarenakan untuk meminimalisir kecanduan anak pada gadget. Hasil penelitian ini selaras dengan (Anggraini, 2021) menyatakan bahwa perlunya membatasi penggunaan gadget dikarenakan kecanduan terhadap gadget berdampak buruk terhadap tumbuh kembangnya.

Hasil observasi juga menunjukkan hal yang sesuai dengan hasil wawancara yakni anak akan bermain gadget dengan waktu yang telah diberikan orang tua dan setelah selesai dengan gadget nya anak akan kembali main bersama teman-teman sebangunnya di depan rumah.

Alasan orang tua memberikan gadget pada anak usia dini di Kampung Babatan menurut hasil wawancara dengan Ibu Okte dan Ibu Suliha menunjukkan bahwa:

“...karena saat ini zaman semakin berkembang ya mbak, jadi saya lebih memilih untuk mengenalkan gadget sejak dini dan dengan berbagai aplikasi anak juga dapat belajar segala sesuatu tanpa harus menuju ke lokasi sebenarnya”

Selanjutnya seperti yang dikatakan oleh Ibu Aida dan Ibu Maskurin, bahwa:

“...saya merasa sangat penting untuk mendakatkan anak kepada tuhan nya melalui nyanyian islam dan sholawat mbak, karena saya ingin anak saya menjadi hafidz quran dimulai dari mendengarkan dan menirukan lantunan solawat”

Ibu Dian dan Ibu Nadia juga sependapat dengan empat ibu lainnya bahwa:

“...alasan saya memberi anak saya gadget karena saya mengikuti perkembangan zaman mbak, sekarang segala sesuatu menggunakan gadget, mau tidak mau saya juga meberikan gadget kepada anak saya untuk belajar dan bermain...”

Namun pernyataan dari keenam orang tua tersebut juga didukung oleh Ibu Lilik dan Ibu Nana, bahwa:

“...gadget yang saya berikan ke anak untuk menemani anak sebentar jika saya tinggal untuk bersih-bersih rumah mbak, jadi apabila diberi gadget anak akan menjadi lebih anteng”

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang tua memberikan anak gadget adalah sebagai alat bermain sambil belajar dan untuk membuat anak menjadi senang. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Juliansyah dan Purba, 2020) menjelaskan bahwa alasan orang tua memberikan fasilitas berupa gadget epada anaknya diakrenakan sebagai media pembelajaran, komunikasi dan bermain.

Hasil observasi juga menunjukkan hal yang sesuai dengan hasil wawancara yakni pemberian gadget pada anak dilakukan oleh orang tua yang sedang melakukan pekerjaan rumah atau menjaga toko. Anak ketika diberikan gadget akan lebih anteng di rumah dan tidak kemana-kemana sehingga mudah untuk di awasi dari jauh.

Anak usia dini di Desa Babatan tidak semata-mata menggunakan gadget tanpa pendampingan orang tua. Beberapa cara yang dilakukan oleh orangtua untuk dapat mendampingi anak usia dini berdasarkan hasil wawancara dalam penggunaan gadget diuraikan sebagai berikut:

Peran Orangtua sebagai Guru

Sebagai pembimbing, peran orang tua yaitu mendampingi dan membimbing anaknya dalam belajar serta memberikan bantuan kepada anak ketika mengalami kesulitan. Meskipun orang tua sibuk bekerja,

mereka tidak kesulitan untuk meluangkan waktu dalam mendampingi anak pada pembelajaran (Darojati dan Abduh, 2020).

Orang tua perempuan (ibu) merupakan tempat sebagai segala pendidikan karena seorang ibu yang biasanya lebih punya banyak waktu bersama anak di rumah, bisa menjadi guru yang baik bagi anak-anak dan seorang ibu mampu mengarahkan, membimbing, dan mengembangkan potensi anak secara maksimal. Sebelum anak memasuki masa sekolah, orang tua merupakan pendidik paling utama. Dalam hal ini orang tua wajib berperan dalam pembimbingan anak dan pendampingan belajar pada anak. Ayah dan ibu memiliki tanggung jawab yang sama dalam hal membimbing anak menurut hasil wawancara dengan Ibu Dian orang tua dari Devano yang berusia enam tahun menunjukkan bahwa:

“...sebisanya saya tetap mendampingi anak saya untuk melihat di youtube ya mbak. Jadi setelah anak saya melihat youtube, apa yang telah dilihat saya tanya kembali, misal tadi melihat tentang jenis warna, maka saya akan menunjuk satu warna yang ada di dinding dan menanyakan warna apa itu. Sehingga belajar dengan gadget memudahkan saya untuk transfer ilmu ke anak...”

Sedangkan ayah Dedy orang tua dari Devano kesibukan ayah sebagai pencari nafkah sehingga kurang bisa melakukan pendampingan menyatakan bahwa:

“...kalo saya mbak jarang untuk mendampingi anak dalam belajar ya karena saya juga bekerja pagi hari hingga sore hari mencari nafkah, jika pagi bersama ibunya untuk bermain gadget. Kalau malam dengan saya hanya sebatas mendengar anak saya bercerita yang telah dipelajari bersama ibunya...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Mica orang tua dari Yoga yang berusia empat setengah tahun menunjukkan bahwa:

“...kalo menurut saya, saya melakukan peran sebagai guru dengan cara membimbing anak saya untuk tetap belajar tentang berbagai macam bentuk melalui youtube, terkadang saya sampai membuat beberapa kertas kemudian saya bentuk segitiga, persegi dan lingkaran. Demi mengajari anak saya tentang bentuk yang telah dilihat melalui youtube. Sehingga belajar menggunakan gadget memberikan saya ide kreatif dalam mengajari anak setelahnya...”

Sedangkan dengan pendapat ayah Hermawan orang tua dari yoga Menyatakan bahwa:

“...jujur mbak dalam pengajaran untuk anak saya lebih pasrah kepada ibunya, karena saya sopir kadang tidak pulang dua hari hingga tiga hari. Tetapi saya tetap berkomunikasi via telepon untuk memantau perkembangan anak dalam hal belajar dan bertanya apa saja yang telah dipelajari dengan ibunya...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Lilik orang tua dari aira yang berusia enam tahun menunjukkan bahwa:

“...peran yang saya lakukan lebih kepada membimbing anak saya dalam pemilihan tema materi di youtube mbak. Saya mendampingi anak saya pada saat bermain hp, saya lihat apa yang ditonton, kemudian setelah hpnya dimatikan saya tes kembali...”

Sejalan dengan pendapat ayah Eko Setiawan orang tua dari Aira bahwa:

“...saya sebagai ayah hanya bisa mendampingi dan mendidik anak saya setelah saya pulang kerja mbak. Biasanya jika pagi hari ibunya yang menerangkan dan menjelaskan, saya bagian malam harinya mbak untuk mengajari anak saya apa yang ingin dipelajari lewat hp saya...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Aida orang tua dari Nadiva yang berusia lima tahun menunjukkan bahwa:

“...saya mengajari anak saya untuk memilih tema pada youtube seputar video nyanyian rukun islam dan rukun iman yang dilantunkan lewat lagu, saya mencoba untuk menirukan lagu tersebut kemudian anak saya, saya suruh untuk mengikuti juga bersama saya sehingga belajar dengan gadget mempermudah untuk menghafalan anak...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Okte orang tua dari olivia yang berusia lima tahun menunjukkan bahwa:

“...saya lebih menjadi sebagai pendidik sih mbak dalam menggunakan gadget mulai dari saya mendidik anak untuk mengerti batasan untuk penggunaan gadget, pemilihan topic belajar”

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang tua laki-laki melakukan peran sebagai pencari nafkah pada saat malam hari baru bisa mendampingi anak sehingga lebih banyak peran guru dilakukan oleh ibu. Meskipun ayah sibuk bekerja tetapi ayah tetap melakukan perannya sebagai pembimbing untuk bertanya kepada anak apa saja yang telah dipelajari dan apa yang membuat anak kesulitan dalam belajar. Peran orang tua yang dilakukan dalam penggunaan gadget sebagai guru adalah dengan mendampingi anak orang tua memberikan bantuan penjelasan lebih dalam pada materi yang telah ditonton anak. Penggunaan gadget sebagai media belajar di rumah perlu pendampingan dan pengawasan khusus dari orang tua agar dalam prosesnya tidak disalahgunakan oleh anak, seperti bermain video games, maupun mengakses konten-konten negatif. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Pertiwi dan Rachmawati, 2021) yang menjelaskan orang tua berperan sebagai guru dalam hal mendidik, mengasuh anak selama di rumah. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam mengingatkan untuk belajar. Hasil penelitian ini juga sependapat dengan (Kurniawati dan Andriani, 2020) menjelaskan bahwa orang tua memiliki peran sebagai pembimbing dalam belajar dan memberikan bantuan kepada anak jika kesulitan meskipun orang tua memiliki kesibukan.

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi penelitian kedua orang tua melakukan peran masing-masing dengan cara yang mereka punya. Ada beberapa orang tua yang ibu sebagai pusat pembelajaran dan ada juga ayah dan ibu sebagai pusat pembelajaran, ada juga yang hanya menjadi monitoring karena harus bekerja luar kota. Meskipun begitu peran sebagai guru bagi penggunaan gadget pada anak telah dilakukan secara maksimal.

Peran Orangtua sebagai Motivator

Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan anak-anaknya diantaranya sebagai motivator. Dalam hal ini orang tua harus senantiasa memberikan dorongan kepada anaknya agar mempunyai semangat dalam belajar, khususnya dalam belajar di rumah sebagai penunjang keberhasilan prestasi disekolahnya (Lilawati, 2020).

Keberhasilan belajar anak sangat memerlukan dorongan atau motivasi dari keluarga terutama orang tuanya sebagai pendidik utama. Orang tua berperan sebagai orang yang memberikan semangat kepada anak. Apabila anak menemui kesulitan dalam belajar menggunakan gadget, maka orang tua seharusnya dapat membantu dengan memberi contoh atau inspirasi kepada anak. Orang tua diharuskan menjadi penggerak dan pendorong anak untuk selalu meningkatkan motivasi belajar dengan pemberian reward.

Hasil wawancara dengan Bapak Leo orang tua dari Olivia yang berusia lima tahun menunjukkan bahwa:

“...saya menggunakan gadget sebagai reward untuk anak saya yang telah belajar dengan baik pada pagi harinya. Ketika pulang kerja apabila anak saya mampu menjawab apa yang saya tanyakan maka saya akan berikan waktu tambahan sekitar 10 menit untuk bermain gadget...”

Sejalan dengan pendapat Bapak Switanggono orang tua dari Nadiva yang berusia lima tahun menyatakan bahwa:

“...biasanya saya menerapkan peran sebagai motivator apabila ada kesulitan belajar pada anak saat sekolah, gadget merupakan salah satu jalan keluar untuk mencari contoh yang sejenis dengan kesulitan anak dalam melafalkan bacaan surat pendek. Anak saya beri gadget dengan syarat apabila sudah mempelajarinya wajib setor kepada saya...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Misa orang tua dari Yoga yang berusia empat setengah tahun menunjukkan bahwa:

“...saat ini penyemangat anak saya dalam hal belajar adalah hp. Saya selalu meminjamkan anak hp ketika anak sudah selesai dalam belajar, atau ketika anak saya tidak paham tentang suatu materi saya akan menemani anak untuk mencari jalan keluar menggunakan bantuan youtube...”

Sejalan dengan pendapat ayah Hermawan orang tua dari Yoga menjelaskan bahwa:

“...saya sebagai ayahnya hanya bisa memberikan motivasi kepada anak saya melalui video call mbak, motivasi yang saya berikan hanya berupa ucapan bahwa apabila anak saya lebih rajin untuk belajar maka

ibunya akan memberikan waktu lebih dalam bermain gadget...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Lilik orang tua dari Aira yang berusia enam tahun menunjukkan bahwa:

“...saya akan melakukan sama halnya dengan ibu yang lainnya, memberikan waktu tambahan untuk bermain gadget selama 5 sampai 10 menit dengan catatan anak telah belajar dengan tekun...”

Sejalan dengan pendapat ayah Eko Setiawan orang tua dari aira berpendapat bahwa:

“...saya mendukung saja apa yang telah dilakukan oleh istri saya, pemberian hadiah ketika sudah belajar dengan menambah waktu bermain gadget, tetapi jika menggunakan hp saya, saya lebih tertarik untuk mengajak anak saya bermain dengan menggunakan aplikasi yang khusus untuk anak...”

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang tua memberikan reward penambahan jam bermain gadget sekitar lima hingga sepuluh menit. Hal tersebut dilakukan agar anak dapat termotivasi dan terdorong untuk tetap giat belajar dengan tekun. Peran orang tua yang dilakukan dalam penggunaan gadget sebagai motivator adalah pemberian semangat ketika anak belajar sesuatu hal yang baru. Hasil penelitian ini selaras dengan (Nofianti, 2020) berpendapat bahwa minat belajar yang tinggi dapat ditumbuhkan melalui penggunaan gadget. Hasil penelitian ini juga selaras dengan (Lilawati, 2020) menjelaskan pentingnya semangat belajar anak usia dini ketika sedang melakukan pembelajaran melalui daring dan serta dapat meningkatkan keharmonisan antara anak dan orang tua (ayah dan ibu).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi penelitian ayah dan ibu memberikan semangat dan motivasi dengan hal yang sama yakni pemberian tambahan jam bermain gadget hingga 15 menit setiap harinya apabila anak telah mempelajari tentang bentuk, warna, atau membuat garis. Hal tersebut dilakukan oleh orang tua sebagai reward atau penghargaan apa yang telah dilakukan anak untuk menambah ilmu. Jadi semakin banyak dan berminat anak untuk belajar maka penghargaan yang diberikan orang tua juga akan bertambah. Dengan begitu memacu anak untuk semangat belajar.

Peran Orangtua sebagai Fasilitator

Orang tua mengetahui perkembangan anaknya di sekolah maupun di rumah. Serta memberikan fasilitas yang dibutuhkan seperti sandang, pangan dan papan, dan yang paling penting kebutuhan pendidikan. Orang tua berperan sebagai penyedia sarana dan prasarana yang diperlukan anak dalam proses belajar. Tersedianya fasilitas belajar akan sangat mendukung keberhasilan dalam pembelajaran di rumah. Orang tua memfasilitasi anak berupa gadget untuk belajar.

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Dian orang tua dari Devano yang berusia lima tahun menunjukkan bahwa:

“...fasilitas yang saya berikan kepada anak saya adalah peminjaman handphone saya untuk belajar dan kuota internet selama satu bulan, jika habis belum waktunya biasanya anak akan meminta mengisikan dari ayahnya...”

Sejalan dengan pendapat ayah Switanggono orang tua dari Nadiva berpendapat bahwa:

“...biasanya sih kuota internet mbak, saya membelikan tambahan apabila yang saya isi handphone mamanya habis. Tapi kalo saya pulang biasanya menggunakan tablet saya untuk membuka youtube dan belajar lagi...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Okte orang tua dari Olivia yang berusia lima tahun menunjukkan bahwa:

“...saya memasang wifi mbak di rumah saya, jadi biar kalo menonton video pembelajaran tidak terhalang kuota habis...”

Sejalan dengan pendapat Ibu Miera orang tua dari Yoga menjelaskan bahwa:

“...dirumah saya pasang wifi mbak tapi hanya saya perbolehkan anak saya untuk menonton youtube yang mengenai pelajarannya di sekolah bersama saya dikamar...”

Jadi dapat disimpulkan bahwa peran orang tua yang dilakukan dalam penggunaan gadget sebagai fasilitator adalah memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan seperti koneksi wifi atau paket data

dan handphone atau tablet. Hasil wawancara juga telah menunjukkan bahwa orang tua sebagai penyedia, sebagaimana guru menyediakan bahan ajar. Maka orang tua juga menyediakan hal yang dibutuhkan dalam belajar menggunakan gadget. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Anggraeni dan Ahsin, 2021) menjelaskan bahwa fasilitator yang dimaksud adalah menyediakan fasilitas anak belajar dengan menggunakan gadget, tempat belajar dan kuota internet. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan (Widiastuti dan Munthe, 2020) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran online ER menyediakan fasilitas berupa tempat belajar yang nyaman, handphone, wifi, alat tulis dan yang diperlukan untuk belajar.

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi penelitian yakni di rumah ada beberapa orang tua yang memasang wifi demi mendukung anak dalam hal belajar, ada juga orang tua yang memberikan kuota untuk khusus membuka youtube. Ada juga orang tua yang membelikan anak tablet sendiri khusus untuk belajar. Ada juga orang tua yang meminjamkan saja handphone nya ketika anak ingin bermain gadget. Semua yang dilakukan oleh orang tua telah mencerminkan peran sebagai fasilitator dengan baik karena memberikan fasilitas untuk menunjang anak belajar sambil bermain gadget.

Peran Orangtua sebagai Director

Orang tua menjalankan peran untuk mengarahkan anak supaya mau mengikuti proses pembelajaran online. Orang tua mempunyai peran untuk selalu membimbing anaknya agar dapat mencapai keberhasilan di masa yang akan datang. Orang tua juga berperan untuk mengarahkan anak sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki oleh masing-masing anak (Sholikah dan Hanifah, 2020).

Orang tua berperan sebagai pengarah anak, artinya orang tua memberikan bimbingan kepada anak untuk dapat mencapai keberhasilan pada masa depan. Orang tua juga memiliki peran dalam mengarahkan penggunaan gadget pada anak sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki oleh setiap anak.

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Mica orang tua dari Yoga yang berusia empat setengah tahun menunjukkan bahwa:

“...saya mengarahkan anak untuk memilih konten konten yang sesuai umurnya mbak, saya sudah mendownload sendiri youtube kids sehingga anak terpantau mengakses yang sesuai dengan umurnya...”

Sejalan dengan pendapat ayah Hermawan orang tua dari Yoga menjelaskan Bahwa:

“...sebagai ayah saya mampu untuk memberikan pengarahan kepada anak saya dalam hal menggunakan gadget sesuai yang minat dan bakat miliki, anak saya ini kan suka sekali dengan permainan boneka dan merias boneka, maka saya lebih mencarikan hal yang serupa mbak...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Lilik orang tua dari Aira yang berusia enam tahun menunjukkan bahwa:

“...saya sampai mendownload aplikasi khusus anak untuk bermain loh mbak, saya mengarahkan anak saya jika menggunakan gadget gunakan untuk melihat apa yang kamu sukai dan bisa dipelajari di sekolah ...”

Sejalan dengan pendapat ayah Eko Setiawan orang tua dari Aira bahwa:

“...perlunya pemilihan konten dan aplikasi agar anak lebih terarah dalam hal pembelajarannya mbak. Saya biasanya setiap malam itu menemani anak saya melihat pembuatan robot ...”

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Aida orang tua dari Nadiva yang berusia lima tahun menunjukkan bahwa:

“...arah yang saya terapkan kepada anak saya adalah untuk mencintai tuhan nya, mengenal tuhan dan nabinya. Jadi saya memilihkan konten konten islami untuk anak saya. Waktu yang diberikan untuk bermain gadget hanya satu jam saja...”

Sejalan dengan pendapat ayah Switanggono orang tua dari nadiva bahwa:

“...saya membiasakan anak saya ketika saya pulang bekerja untuk mendengarkan lantunan ayat suci alquran dengan harapan besok jika sudah besar akan menjadi anak penghafal al quran...”

Jadi dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang tua telah menerapkan peran sebagai pengarah dalam hal menggunakan gadget. Ibu dan ayah kompak untuk mengarahkan dan membimbing anak dalam hal pemilihan konten dan aplikasi pendukung pembelajaran dari rumah. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Wulandari dan Santoso, 2019) menyatakan bahwa orang tua membantu anaknya untuk selalu memberikan arahan pada anak selama pembelajaran daring. Arahan dalam pemilihan konten belajar dan waktu bermain gadget. Hasil penelitian ini juga selaras dengan (Sholikah dan Hanifah, 2021) menjelaskan peran orang tua sebagai pengarah adalah mengarahkan anak supaya mau mengikuti pembelajaran online dengan menggunakan gadget.

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi penelitian ayah dan ibu memberikan arahan berupa pemilihan konten dalam menonton youtube dan mengarahkan dengan memberikan pilihan permainan yang sesuai dengan umurnya.

Simpulan

Peran orang tua sebagai guru dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi mendampingi anak bermain gadget, membimbing dalam pemilihan tema materi atau aplikasi yang ditonton. Peran orangtua sebagai motivator dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi pemberian semangat ketika anak belajar sesuatu hal yang baru dan reward pemberian jam tambahan bermain gadget.

Peran orangtua sebagai fasilitator dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi koneksi wifi atau paket data dan handphone atau tablet. Peran orangtua sebagai director dalam penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi kekompakan Ibu dan ayah untuk mengarahkan dan membimbing anak dalam hal pemilihan konten dan aplikasi pendukung pembelajaran dari rumah.

Daftar Rujukan

- Afni, N., & Jumahir, J. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12(1), 108-139.
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Anggraini, E. (2019). Mengatasi kecanduan gadget pada Anak. Serayu Publishing.
- Anggraeni, R. N., Fakhriyah, F., & Ahsin, M. N. (2021). Peran orang tua sebagai fasilitator anak dalam proses pembelajaran online di rumah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 105-117.
- Darojati ISP, S. M., & Abduh, M. (2020). *Peran Orang Tua Sebagai Guru di Rumah Pada Pembelajaran Daring di SD Negeri Kebonromo 3 Sragen Selama Pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Eko Sugiarto. (2015). Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis. Yogyakarta: Suaka Media.
- Hermoyo, R. P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1-21.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (2002). *The qualitative researcher's companion*. sage.
- Juliansyah, M. A., & Purba, V. (2020). Makna dan Alasan Dibalik Orang Tua Memberikan Fasilitas Gadget Kepada Anak Usia Dini. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 2(2), 20-34.
- Kurniati, E., Alfaeni, D. K. N., & Andriani, F. (2020). Analisis peran orang tua dalam mendampingi anak di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241-256.
-

-
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.
- Lilawati, A. (2020). Peran orang tua dalam mendukung kegiatan pembelajaran di rumah pada masa pandemi. *Jurnal obsesi: Jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(1), 549-558.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Masitoh. (2007). Strategi pembelajaran TK. Jakarta, Indonesia: Universitas Terbuka.
- Maqsyadah, N., & Setyowati, R. I. (2020, December). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Belajar Anak Usia Dini di Masa Covid-19 Berbasis Merdeka Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah* (pp. 95-101).
- Nanang, S. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60–66.
- Nofianti, R. (2020). Peran Orangtua Dalam Pendampingan Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Di Msa Pandemic Covid 19 Di Tk Islam Ibnu Qoyyim. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(2), 19-30.
- Novitasari, N. (2019). Strategi pendampingan orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget pada anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188.
- Pertiwi, L. K., Febiyanti, A., & Rachmawati, Y. (2021). Keterlibatan orang tua terhadap pembelajaran daring anak usia dini pada masa pandemi covid-19. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 19-30.
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Sholikah, M. A., & Hanifah, U. (2021). Peran Orang Tua dalam Membantu Belajar Anak di Masa Pandemi Covid-19. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 5(1), 5-14.
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan*, 130–138.
- Widiastuti, W., Ani, Y., & Munthe, A. (2020). Penyuluhan orang tua dalam mendukung pendidikan anak sebagai fasilitator belajar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (Pkm-Csr)*, 3, 712-719.
- Wulandari, H., & Santoso, M. B. (2019). Proses Parental Mediation terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gadget. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 232-244