

Strategi Orang Tua dalam Mengurangi Penyimpangan Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran di Masa Pandemi

Eny Purwandari¹, Laili Masruri², Akbar Pandu Setiawan³, Nurul Qotimah⁴, Rehan Sapto Rosada⁵,

Keywords :

Covid 19,
HP/smartphone,
Kecanduan gadget,
Pembelajaran,
Pandemi.

Correspondensi Author

^{1,2,3,4,5}Magister Psikologi,
Fakultas Psikologi Universitas
Muhammadiyah Surakarta
Email:
eny.purwandari@ums.ac.id

History Article

Received: 21-08-2022;
Reviewed: 16-09-2022;
Accepted: 25-11-2022;
Available Online: 19-12-2022;
Published: 25-12-2022

Abstrak. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu ibu-ibu PKK desa Bedana Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara untuk dapat mengatur manajemen waktu anak menggunakan HP/smartphone. Mengarahkan anak agar mengakses HP/Smartphone kepada hal positif, dan cara untuk mengurangi kecanduan game online. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini merupakan perpaduan antara pendidikan masyarakat dan pelatihan. Tahap Pertama adalah pemberian pengetahuan kepada ibu-ibu PKK, dan Tahap Kedua Peserta diminta untuk melakukan implementasi kerangka kerja yang telah disusun oleh tim. Hasil yang didapatkan adalah peserta pengabdian masyarakat mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai strategi untuk mengurangi penyimpangan penggunaan gadget dalam pembelajaran dimasa pandemi. Kesimpulan dari pengabdian masyarakat ini, Adanya penurunan durasi penggunaan gadget pada anak dan perubahan konten dari gadget yang diakses ke arah positif.

Abstract. The goal of this community service is to assist PKK mothers in Bedana Village, Kalibening District, Banjarnegara Regency in using HP/smartphones to manage their children's time. Children's access to HP/Smartphones for constructive purposes, as well as strategies to reduce online game addiction. A combination of community education and training is used in the implementation of community service. The first stage is to educate PKK mothers, and the second stage is to have participants put the framework that the team has created into action. Participants in community service get increased knowledge about measures to decrease deviations in the use of gadgets in learning during the epidemic as a result of the findings. Following the completion of this community activity, there is a decrease in the duration of children's gadget use, as well as favorable improvements in the content of gadgets accessed.



PENDAHULUAN

Sejak akhir 2019 perubahan Dunia terjadi dengan begitu cepat setelah Pandemi Covid 19 terjadi di Wuhan China. Penyebaran Covid 19 berdampak kepada seluruh lini kehidupan, termasuk dalam hal ini adalah Dunia Pendidikan. Pemerintah Indonesia sejak awal terjadinya pandemi terus berupaya untuk melakukan upaya menekan laju penyebaran termasuk dalam dunia Pendidikan. Menteri Nadiem Makarim melalui Surat Edaran Pendidikan Nasional No 04 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid 19) (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020). Melalui Surat edaran ini Sekolah diminta untuk merubah metode pembelajaran menjadi *learning from home* (Pembelajaran dari rumah). *Learning from home* secara sederhana dapat diartikan sebagai belajar dari rumah, menjalankan proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan di ruang kelas sekolah dengan menggantinya dengan belajar dari rumah dengan memanfaatkan memanfaatkan teknologi. Pemerintah mengambil kebijakan ini sebagai upaya untuk mencegah terjadinya penambahan kasus positif covid 19 secara masif, sehingga akan meresahkan masyarakat (Syaharuddin & Mutiani, 2020).

Pembelajaran daring memaksa orang tua untuk dapat memberikan fasilitas HP/smartphone kepada anak-anaknya. Fasilitas ini semula untuk menunjang aktifitas pembelajaran yang berlangsung, tetapi pada penerapannya banyak memberikan dampak negatif. Dampak tersebut antara lain adalah anak menjadi terlalu sering terpapar untuk menggunakan HP/smartphone, dan beberapa anak mengalami peningkatan dalam penggunaan game online yang dikhawatirkan mengarah pada kecanduan.

Pengaruh negatif yang menjadi kekhawatiran orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak-anak mereka antara lain kecanduan durasi gadget, kecanduan game online, kecanduan media sosial, konten kekerasan, dan akses pornografi (Lubis et al., 2020; Sobon & Mangundap, 2019). Selain itu, penggunaan gadget secara berlebih menimbulkan dampak negatif bagi anak yaitu kurangnya efektifitas dalam belajar, anak menjadi pemalas, tidak memiliki

tanggungjawab, dan kurangnya rasa kepedulian pada lingkungan sekitar (Khan & Qutoshi, 2021; Puspitasari et al., 2021; Widodo & Wartoyo, 2020)

Hal ini tentu saja sangat memberatkan bagi orang tua, apalagi dengan permintaan uang yang lebih dari anak-anaknya untuk membeli kuota internet, dan parahnya lagi mereka meminta uang untuk bisa membeli karakter game/voucher game untuk memenuhi hasrat permainannya (Sadikin & Hamidah, 2020). Kecanduan game menjadikan anak-anak memiliki perilaku konsumtif untuk membeli voucher game (Nafidzurramadhan & Nuryanti, 2021).

Pembelajaran secara daring juga menjadi sebuah kendala bagi orang tua saat mendampingi anak melakukan pembelajaran di rumah. Dalam sebuah studi, diungkapkan oleh orang tua sulit memahami materi pembelajaran, sulit menumbuhkan semangat anak untuk belajar, karena harus bekerja sehingga tidak ada waktu mendampingi, tidak sabar dalam pendampingan anak dan kesulitan orang tua menggunakan gawai (Wardani & Ayriza, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut dan setelah dilakukan study awal kepada ibu-ibu penggerak PKK di Desa Bendana, Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara dimana tempat Pengabdian Masyarakat ini dilakukan, para ibu mengeluhkan tentang pembelajaran daring yang selama ini dilakukan oleh anak – anaknya.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah membantu ibu-ibu untuk bagaimana mengatur manajemen waktu untuk membatasi anak menggunakan HP/smartphone, bagaimana mengarahkan anak agar akses HP/Smartphone positif, dan cara untuk mengurangi kecanduan game online pada anak. Hal ini perlu untuk dilakukan agar efektifitas Pembelajaran Daring dapat dengan maksimal, terlebih lagi peran penting orang tua terhadap anak pada saat mereka melakukan pembelajaran daring. Karena dengan ini memberikan kesempatan para orang tua untuk secara langsung melihat bagaimana perkembangan belajar anaknya sendiri.

METODE

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, metode yang digunakan merupakan perpaduan antara pelatihan dan pendidikan masyarakat. Metode pendidikan masyarakat dalam pengabdian masyarakat adalah sosialisasi mengenai “Strategi Orangtua dalam Mengurangi Penyimpangan Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran di Masa Pandemi”. Sedangkan metode pelatihan yang digunakan adalah mempraktikkan pengetahuan yang sudah didapatkan melalui sosialisasi dan melaksanakan panduan yang sudah disusun oleh tim mengenai strategi-strategi untuk mengurangi penyimpangan penggunaan gadget dalam pembelajaran di masa pandemi.

Sasaran strategis pada penelitian ini adalah 40 orang, 20 orang dikeluarkan dari sampling karena pengumpulan berkas tidak lengkap, dan 6 orang dikeluarkan dari sampling karena tidak mengisi berkas secara lengkap. Sehingga sasaran strategis yang digunakan adalah 14 orang.

Pengabdian masyarakat yang dilakukan ini dalam 2 tahapan. Tahap pertama adalah memberikan pengetahuan kepada masyarakat (ibu-ibu PKK) mengenai dampak positif gadget, dampak negatif gadget, dan strategi-strategi penggunaan gadget yang ideal yang dapat dilakukan oleh keluarga. Tahap kedua adalah implementasi mengenai strategi-strategi penggunaan gadget yang ideal melalui kerangka kerja yang sudah di buat oleh TIM pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Pengabdian

Desa Bedana merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Kalibening, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah. Bedana mempunyai penduduk sejumlah 1900 jiwa. Organisasi Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah Organisasi Masyarakat yang dimana para anggotanya (kader) adalah kaum perempuan. Di Desa Bedana ibu-ibu yang tergabung dalam Tim Penggerak PKK memiliki bidang kerja dan program dalam pemberdayaan masyarakat, salah satunya di antaranya adalah menangani masalah pendidikan dan kesehatan warga desa, yang hal ini disesuaikan dengan 10 fungsi dasar PKK.

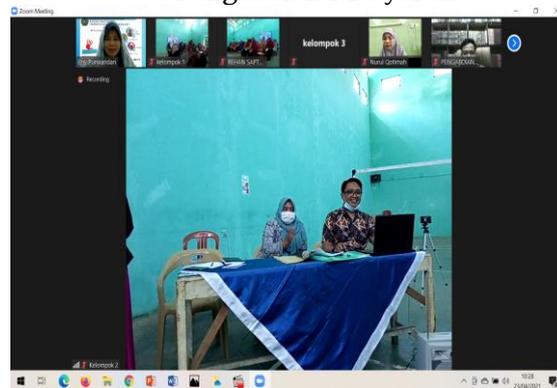
PKK desa Bedana terdiri dari 40 kader, dengan memiliki tingkat pendidikan yang sangat beragam. PKK dan Kampung KB Subur desa Bedana memiliki komitmen yang tinggi dalam menangani masalah pendidikan dan kesehatan bagi warga desa.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap Pertama dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat adalah pemberian pengetahuan kepada ibu-ibu PKK. Pemberian pengetahuan dilakukan dengan cara perpaduan antara daring dan luring. pelaksanaan secara daring dilakukan oleh pemateri. Sedangkan luring dilakukan oleh peserta dan melibatkan perangkat desa untuk memediasi kegiatan yang dilakukan. Pada tahap ini, peserta mendapatkan dua topik pembahasan yaitu, “Strategi orangtua dalam Mengurangi Penyimpangan Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran di Masa Pandemi” dan “Pintar Dalam Penggunaan Gadget Untuk Buah Hati Selama Pandemi”. Setelah penyampaian materi di paparkan, disediakan sesi diskusi terkait hal-hal yang belum dipahami serta konsultasi mengenai bagaimana cara melakukan implementasi dari kerangka kerja yang sudah disusun.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 2. Penyampaian Materi secara Virtual oleh Dr. Eny Purwandari M.Si



Gambar 3. Materi Virtual oleh Akbar Pandu Setiawan

Tahap Kedua, Peserta diminta untuk melakukan implementasi kerangka kerja yang telah disusun oleh tim. Kerangka kerja yang disusun bersifat semi fleksibel (d disesuaikan dengan aktivitas yang ada di dalam keluarga). Kerangka kerja yang disusun terdiri dari 4 fase yaitu : **Fase 1** berisi mengenai kesepakatan antara kedua orang tua. Orang tua adalah komando yang menentukan arah jalannya rumah tangga. Sebelum menentukan keputusan kedua orangtua harus memiliki komitmen yang sama agar tidak terjadi perbedaan keputusan yang mengarah pada

misskomunikasi. **Fase 2** berisi mengenai kesepakatan antara kedua orangtua dan anak. setelah kesepakatan antara kedua orangtua dibuat dan mendapatkan persepsi yang sama, kesepakatan tersebut di komunikasikan kepada anggota keluarga lainnya. Supaya dalam pelaksanaannya anggota keluarga paham apa saja aturan yang telah dibuat didalam keluarga tersebut. **Fase 3** berisi mengenai Kerangka kerja yang akan diterapkan dalam keluarga yang berisi mengenai aturan harian terjadwal yang bertujuan untuk mengurangi penyalahgunaan gadget dan penggunaan gadget yang berlebihan serta sebagai aktivitas pengalihan dalam bentuk kegiatan positif. **Fase 4** berisi mengenai bagaimanana keluarga dapat mempertahankan aktivitas yang sudah dijadwalkan melalui susunan kerangka kerja.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di desa Bedana Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara dalam upaya Pengurangan Penyimpangan Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran di Masa Pandemi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Sasaran Strategis

No	Nama	Usia (Th)	Pendidikan terakhir	Pekerjaan (ibu)	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Durasi Penggunaan Gadget Anak Sebelum Intervensi	Durasi Penggunaan Gadget Anak Setelah Intervensi	Penggunaan Gadget Sebelum Intervensi	Penggunaan Gadget Setelah Intervensi
1	A	28	SLTP	IRT	42	55	20 menit	15 menit	Game, Youtube	Youtube (Edukasi)
2	B	35	SLTP	IRT	37	60	8 jam	2 jam	Game, Youtube, Pendidikan	Media sosial, Pendidikan, Youtube (Edukasi)
3	C	29	SLTA	Guru PAUD	60	60	45 menit	45 menit	Youtube	Youtube (Edukasi)
4	D	29	SLTP	IRT	45	55	3 jam	2 jam	Pendidikan	Youtube (Edukasi)
5	E	34	SLTA	IRT	50	60	3 jam	2 jam	Game	Game, Pendidikan
6	F	33	SLTP	IRT	33	45	2 jam	2 jam	Pendidikan, Game	Youtube (Edukasi), Pendidikan
7	G	31	SLTP	IRT	35	40	2 jam	15 menit	Pendidikan, Game	Youtube (Edukasi), Pendidikan, Game
8	F	43	Strata I	Guru PAUD	41	60	6 jam	4 jam	Youtube, Game, Foto	Youtube, Game, Foto

9	G	40	SLTP	IRT	48	58	6 jam	10 jam	Vidio Pendidikan, Tik-tok	Vidio Pendidikan, Youtube (Edukasi), Tik-tok
10	H	42	SLTP	IRT	35	60	8 jam	10 jam	Game Pendidikan, Game	Pendidikan Komunikasi, Youtube (Pendidikan), Game, Keagamaan
11	I	29	SLTA	IRT	48	55	2 jam	2 jam		Membantu Pekerjaan Orangtua, Game
12	J	42	Strata I	Guru PAUD	35	55	8 jam	4 jam	Pendidikan, Game, Youtube	
13	K	38	SLTP	IRT	50	60	6 jam	5 jam	Pendidikan, Game	Pendidikan, Game

Tabel 1 menunjukkan hasil Intervensi dengan jumlah sasaran strategis sebanyak 14 orang. Dengan penjelasan sebagai berikut:

- Sebaran usia responden rentan usia 28 tahun sampai 43 tahun, dengan usia rata-rata 34,7 tahun. Tingkat pendidikan terakhir didominasi SLTP 9 orang (64%), diikuti oleh SLTA 3 orang (22%), dan Strata 1 adalah 2 orang (14%).
- 12 orang peserta (85,71%) mengatakan bahwa setelah diberikan intervensi, peserta mengalami peningkatan pengetahuan mengenai strategi untuk mengurangi penyimpangan penggunaan gadget dalam pembelajaran dimasa pandemi, dan 2 orang peserta (14,29%) dari cenderung tidak mengalami peningkatan pengetahuan.
- 8 orang responden (57,14%) melaporkan bahwa terdapat penurunan durasi penggunaan gadget dan 3 orang responden (42,86%) melaporkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak cenderung tetap, namun terdapat perbedaan mengenai konten dari gadget yang diakses ke arah positif, dan 3 dari 14 peserta melaporkan bahwa terdapat peningkatan durasi penggunaan gadget namun konten yang diakses adalah konten yang cenderung positif yakni konten youtube pembelajaran dan konten pendidikan.

Pembahasan

Pandemi COVID-19 yang dialami oleh seluruh dunia dari awal tahun 2020 silam mengakibatkan banyaknya sektor dalam masyarakat tidak dapat berjalan sebagaimana

mestinya termasuk dunia pendidikan (Aji, 2020). Pendidikan yang seharusnya bertujuan untuk mempersiapkan generasi yang unggul juga mendapatkan dampak signifikan dari adanya pandemi ini. Proses pembelajaran daring yang digunakan sebagai antisipasi dan pencegahan penularan wabah COVID-19 ini menyisakan permasalahan yang rumit untuk disolusikan. Pemakaian gadget menjadi masalah baru bagi orang tua pada masa sekarang ini (Novianti & Garzia, 2020).

Kecanduan gadget yang melanda sebagian besar anak di Indonesia memerlukan perhatian dan peran serta akademisi untuk ikut dalam usaha mengurangi kecanduan tersebut. Hasil intervensi yang dilakukan pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini sangat efektif dalam usaha mengurangi kecanduan gadget pada anak. Sebanyak 85,71% sasaran strategis mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai bahaya dan cara mengendalikan anak-anaknya dalam menggunakan gadget.

Peserta mengatakan, setelah mengikuti pelatihan ini terdapat banyak pengetahuan baru yang diperoleh. Keresahan orang tua akan perilaku anak-anaknya banyak terjawab dari materi-materi yang disampaikan.

Hasil intervensi yang diberikan memberikan hasil pada pengurangan durasi waktu pemakaian gadget pada anak. Sebanyak 57,14% sasaran strategis melaporkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak-anaknya mengalami penurunan. Hasil positif ini merupakan sebuah komitmen yang dibangun oleh orang tua dengan anak.

Orang tua diberikan intervensi berupa

pembuatan komitmen dengan anak-anaknya untuk membuat aktivitas yang menyenangkan untuk waktu-waktu yang telah disepakati sebagai jam bebas gadget. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa perlu kontrol dari orang tua untuk mencapai perkembangan sosial emosional yang menyeluruh pada anak-anaknya (Yustina & Setyowati, 2021).

Peran Orang tua dalam meringankan atau mengurangi gejala kecanduan penggunaan gadget terhadap anak tidak hanya dengan himbauan atau perkataan saja. Orang tua harus berkomitmen untuk bersama-sama dengan anak tidak menggunakan gadget pada jam yang telah ditentukan. Hal ini sesuai terhadap penelitian Suryameng (2019), bahwa perlu adanya pedampingan dialogi untuk penanggulangan kecanduan gadget pada anak. Pendampingan dialogis ini berupa perbaikan komunikasi dengan anak yaitu menggunakan bahasa yang mudah diterima dan tidak memancing amarah anak, selain itu tetapkan aturan waktu penggunaan gadget, tetapkan aplikasi apa saja yang bisa dipakai oleh anak, pengawasan orang tua ketika anak diberi gadget, imbangi pemakaian gadget dengan aktivitas yang lain (Suryameng, 2019).

Hasil intervensi yang dilakukan tidak sepenuhnya dapat menurunkan durasi penggunaan gadget pada anak. Terdapat 42,86% anak tidak berkurang dalam durasinya menggunakan gadget. Walaupun tidak terdapat penurunan durasi pemakaian tetapi hasil positif yang didapatkan adalah perubahan konten yang diakses menjadi positif yakni konten youtube pembelajaran dan konten pendidikan.

Perhatian orang tua secara signifikan akan merubah perilaku anaknya. Tak terkecuali pada era perkembangan digital saat ini, maka orang tua harus berperan lebih aktif dengan perkembangan pola asuh anaknya. Semakin berkembangnya teknologi orang tua harus melakukan perubahan dalam cara pola asuhnya, sehingga keadaan ini tidak menjadikan dampak negatif pada perilaku anak (Aslan, 2019). Kepribadian dan perilaku seorang anak sangat dipengaruhi terhadap bagaimana cara orang tua membiasakan anak dan pola pendidikan anak tersebut (Samsudin, 2019).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengawasan dan perhatian orang tua dalam

penggunaan gadget pada saat pandemi COVID-19 ini sangat berpengaruh terhadap pemilihan konten yang akses oleh anak. Pengawasan dan pendampingan secara optimal akan menjadikan anak tidak berkeinginan untuk mengakses konten yang bersifat negatif (Pratiwi, 2018; Sunita & Mayasari, 2018; Wardhani & Krisnani, 2020).

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap pola asuh dan cara pandang orang tua yang tergabung pada penggerak PKK desa Bedana Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara. Keresahan akan kecanduan gadget yang menimpa anak-anaknya mulai mereda dikarenakan adanya gagasan dan solusi dalam usaha untuk mengurangi keadaan tersebut. Mengutip hasil penelitian yang dilakukan oleh Hariyadi dan Arliman S (2018) yang menyatakan bahwa dengan pengawasan orang tua terhadap anak dalam mengakses internet merupakan perwujudan hak anak. Secara hukum membatasi akses anak dalam menggunakan media internet merupakan cita-cita dari undang-undang perlindungan anak (Hariyadi & Arliman S, 2018).

Keterbatasan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah terbatasnya waktu interaksi dengan sasaran strategis. Pendampingan intervensi hanya berjalan sesuai dengan jadwal tatap muka saja. Pengajian materi secara daring juga menjadikan hambatan lain pada pelaksanaannya, sinyal dan terbatasnya akses internet menjadikan materi pendampingan kurang dapat dipahami oleh sasaran strategis

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan dengan konsep Hybrid di Desa Bedana Kecamatan Kalibening Kabupaten Banjarnegara (Kegiatan *offline*) dan Via Zoom Meeting (*Online*) yang dilaksanakan dalam 2 hari yaitu pada Jum'at, 23 April 2021 untuk Sesi pertama dan Sabtu 1 Mei 2021 untuk sesi kedua, terdapat penurunan intensitas penggunaan Handphone/Smartphone dan terjadi perubahan akses konten ke arah yang lebih positif setelah melalui mengikuti pelatihan dan juga intervensi yang diberikan

oleh Tim Pengabdian Masyarakat Mahasiswa Magister Sains Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta dimana para peserta mengintervensi secara langsung anak – anak mereka di rumah dengan jeda waktu selama satu pekan.

Hasil yang didapatkan adalah sebagian besar sasaran strategis mendapatkan peningkatan pengetahuan mengenai strategi untuk mengurangi penyimpangan penggunaan gadget dalam pembelajaran dimasa pandemi (85,71%). Separuh dari sasaran strategis melaporkan adanya penurunan durasi penggunaan gadget pada anak-anaknya. Sedangkan separuh lainnya tidak ada perubahan dalam durasi penggunaannya, tetapi terdapat perubahan akses konten yang cenderung positif.

Adapun saran penulis untuk terus meningkatkan nilai positif dalam penggunaan HP/Smartphone ini, maka untuk terus dilakukan intervensi dan pengawasan penggunaan HP/Smartphone kepada anak. Dengan pengawasan ini maka orang tua dapat mengontrol anak, sehingga hal – hal negatif dari intensitas penggunaan HP/Smartphone selama proses pembelajaran daring tidak akan terjadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Aslan, A. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. *Jurnal Studia Insania*, 7(1), 20.
<https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Hariyadi, & Arliman S, L. (2018). Peran Orangtua Dalam Mengawasi Anak Dalam Mengakses Media Internet Untuk Mewujudkan Perlindungan Hak Anak. *Soumatra Law Review*, 1(2), 267–281.
<https://doi.org/10.22216/soumlaw.v1i2.3716>
- Khan, S., & Qutoshi, S. B. (2021). Use of Technological Gadget and its Effects on Children at Agah Walidain Program and Beyond during Covid-19 Pandemic Lockdown. *International Review of Social Sciences*, February.
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Kajian Gender dan Anak. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 04(1), 63–82.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid- 19). *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan RI*.
- Nafidzurramadhan, D., & Nuryanti, L. (2021). Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online. *FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA*, 50(4), 8–10.
<https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Pratiwi, M. R. (2018). Peran Pengawasan Orangtua Pada Anak Pengguna Media Sosial the Supervision Role of Parents for Social Media Children Users. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(024), 37–57.
<http://bali.tribunnews.com/2015/06/15>
- Puspitasari, V., Martati, B., & ... (2021). Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa Mi Muhammadiyah 27 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan ...*, 7(1), 7–13.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/12151>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 187–192.
<https://doi.org/10.17509/t.v6i2.20887>
- Samsudin, S. (2019). Pentingnya Peran Orangtua Dalam Membentuk

- Kepribadian Anak. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 50–61. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.119>
- Sobon, K., & Mangundap, J. M. (2019). Kebijakan Legislatif Dalam Penanggulangan Kejahatan dengan Pidana Penjara. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR P*, 2(4), 59–61. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol2.is4.art7>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Suryameng. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40–49.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi* (B. Subiyakto & E. W. Abbas (eds.); Cetakan pe). Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Wardani, A., & 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), 772. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Wardhani, T. Z. Y., & Krisnani, H. (2020). Optimalisasi Peran Pengawasan Orang Tua Dalam Pelaksanaan Sekolah Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28256>
- Widodo, A., & Wartoyo, F. X. (2020). Lockdown and gadget addicted phenomenon: Changes in social behavior of school age children during the covid-19 pandemic in Mataram City. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452163>
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). KONTRIBUSI POLA ASUH ORANG TUA DALAM PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 Jurnal PAUD Teratai Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021. *Jurnal PAUD*, 10(1), 1–7.