

Program Psikoedukasi: Mengurangi Intensitas Penggunaan Gadget Anak Usia Dini melalui Penguatan Pola Asuh

***(Psychoeducation Program: Parent-Child Mediation to Reduce the Intensity
of Gadget Use in Early Childhood)***

**Destariza Akbar Dwi Pamungkas¹, Ika Oktafia², Galang Sukma Bangsa³, The,
Aurelia Tiffany Hartanto⁴, Hendry Martin Kawengian⁵, Doddy Hendro
Wibowo⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Psikologi, Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro No.52,
Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia

Email: destarizaa@gmail.com

Diterima 15 November 2025, Disetujui 26 Mei 2025

Abstrak: Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif seperti mempermudah anak untuk memperoleh informasi melalui gadget, mempermudah komunikasi, memperbanyak jaringan pertemanan, serta dapat menambah kreativitas anak. Akan tetapi dapat berdampak buruk jika tidak ada kontrol atau pantauan dari orang tua. Kegiatan ini bertujuan untuk menyediakan ruang dan memberikan psikoedukasi kepada orang tua atau wali murid TK Kartini Banyubiru mengenai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk psikoedukasi pada orang tua. Peserta kegiatan adalah orang tua/wali murid TK Kartini Banyubiru sejumlah 48 orang. Hasil dari kegiatan ini adalah para orang tua dan wali murid merasa senang dan juga merasa mendapat pemahaman baru mengenai pola asuh yang tepat bagi anak. Kegiatan ini memberikan pemahaman baru bagi para orang tua dan wali murid untuk dapat memberikan dan mengontrol penggunaan gadget bagi anak secara tepat sehingga dapat meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkan.

Kata kunci: penggunaan gadget; pola asuh; psikoedukasi

Abstract: The use of digital gadgets presents both opportunities and challenges for early childhood development. While gadgets can facilitate access to information, improve communication, expand social networks, and foster creativity, improper or unsupervised use may lead to adverse effects. This community service activity aimed to provide psychoeducation to parents and guardians of students at TK Kartini Banyubiru regarding the impact of gadget use on young children. The intervention was delivered in the form of a psychoeducational session, attended by 48 participants. The results indicated that participants responded positively to the session, reporting increased awareness and new insights into effective parenting practices. This activity contributed to enhancing parents' understanding of how to appropriately manage and supervise their children's gadget use, thereby helping to mitigate potential negative consequences.

Keywords: gadget usage; parenting styles; psychoeducation

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi, teknologi semakin maju dan berkembang secara pesat dengan ditandai beredarnya benda-benda elektronik yang dapat membantu manusia (Widiastiti & Agustika, 2020). Perkembangan teknologi dan media informasi yang semakin tinggi membuat semua orang mudah mengakses berbagai macam informasi (Azizul dkk., 2020). *Gadget* merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi dan media informasi yang saat ini digunakan hampir semua orang (Dewi & Khotimah, 2020). Menurut Rahayu, Elan dan Mulyadi (2021) penggunaan *gadget* sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, penggunaannya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Memiliki *gadget* dianggap akan memberikan banyak manfaat, seperti mempermudah komunikasi, pekerjaan, sebagai sumber informasi, serta sebagai hiburan (Chusna, 2017). Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif seperti mempermudah anak untuk memperoleh informasi dengan mengakses informasi melalui *gadget*, mempermudah komunikasi, memperbanyak jaringan pertemanan, serta dapat menambah kreativitas anak (Amri, Bahtiar dan Pratiwi, 2020). Selain memiliki manfaat positif, penggunaan *gadget* juga memberikan dampak negatif terhadap anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Miranti dan Putri (2021) bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan perkembangan emosional anak. Ketika anak menghabiskan

waktu lebih lama dalam penggunaan *gadget*, maka anak akan cenderung lebih emosional, muncul perilaku sering memberontak, karena terlalu asik dalam bermain *game* dan tidak mau diganggu (Chusna, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Kartini Banyubiru, kami menemukan beberapa anak sudah memiliki *gadget* sendiri. Hampir seluruh siswa setiap harinya tidak bisa lepas dari penggunaan *gadget*. Anak sering menggunakan *gadget* untuk mengakses game, Youtube, dan sosial media lainnya. Beberapa orang tua memberikan durasi waktu untuk bermain *gadget* pada anak, tetapi sering kali anak menjadi marah karena pembatasan waktu yang diberikan. Namun, terdapat juga orang tua yang kurang peduli dengan durasi penggunaan *gadget* pada anak. Alasan mereka memberikan *gadget* pada anak karena sibuk bekerja dan tidak memiliki waktu yang banyak untuk menemani anak. Anak menjadi lebih emosional karena terpengaruh oleh *game* yang setiap harinya mereka mainkan. Selain itu muncul perilaku agresif lain pada anak, beberapa anak sering mengucapkan kalimat-kalimat yang seharusnya tidak diucapkan oleh anak seusia mereka. Beberapa anak cenderung memunculkan perilaku pembangkang, sering tidak mendengarkan perkataan orang tua, dan kurang memiliki kedekatan dengan orang tua.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri, Utami dan Lestari. (2020), sebanyak 46,1% anak menggunakan *gadget* lebih dari satu jam per hari, dan 27,6% di antaranya menunjukkan perubahan negatif dalam perilaku sosialisasi. Penggunaan *gadget* yang berlebihan

membuat anak cenderung tenggelam dalam dunianya sendiri, sulit diajak berkomunikasi, kurang memperhatikan lingkungan sekitar, sering mengalami perubahan suasana hati yang buruk, serta cenderung mengabaikan nasihat orang tua (Setianingsih, 2018). Sebagian orang tua merasa lebih tenang dan nyaman ketika anak-anak mereka menghabiskan waktu bermain *gadget* di rumah daripada bermain di luar karena kurang aman (Anggarawati, 2020). Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Apriani, Sumardi dan Elan. (2022) yang mengatakan bahwa orang tua dalam memberikan anak *gadget* bertujuan untuk mengalihkan anak untuk tidak mengganggu pekerjaan orang tua, pemilihan fasilitas *gadget* lebih dipilih beberapa orang tua untuk anaknya yang berusia dini daripada memberikan permainan edukatif lainnya.

Sebagian orang tua masih belum memahami dampak penggunaan *gadget* pada anak. Mereka memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan untuk menghindari rewel atau tangisan (Zuhra, Husnaini dan Imran., 2022). Orang tua sangat berperan penting dalam mengurangi penggunaan *gadget* pada anak, sehingga diperlukan pendampingan anak ketika bermain *gadget* serta teguran ketika durasi bermain *gadget* sudah berlebihan dan anak menjadi lupa waktu (Anggreni dkk., 2019). Psikoedukasi pola asuh orang tua sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan Azamiah, Agustiani dan Pebriani. (2023) yang menyatakan bahwa intervensi psikoedukasi dapat membantu dalam meningkatkan kontrol sosial

orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak.

Melalui program psikoedukasi ini, orang tua akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan pola asuh yang tepat dalam membatasi penggunaan *gadget* pada anak. Mereka akan dibekali dengan informasi terkini tentang dampak negatif *gadget* pada perkembangan anak, serta strategi praktis untuk menerapkan batasan yang konsisten dan membangun kebiasaan positif dalam keluarga. Dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan orang tua melalui program psikoedukasi ini, diharapkan intensitas anak dalam bermain *gadget* dapat dikurangi, dengan demikian mereka dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional.

Berdasarkan data tersebut maka diperlukannya upaya untuk mengurangi intensitas *gadget* pada anak. Diperlukan pula suatu edukasi kepada orang tua/wali murid agar dapat memahami pentingnya pola asuh yang baik dan tepat. Dengan mengetahui akan pentingnya pola asuh, orang tua/wali murid akan mampu untuk menjadi pendamping yang lebih efektif bagi anak dalam menghadapi tantangan ini, serta menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak secara optimal.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam program KKN Tematik difokuskan pada upaya mengurangi intensitas penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu bentuk kegiatannya adalah pemberian psikoedukasi kepada orang tua

mengenai pola asuh yang tepat. Psikoedukasi ini menjadi langkah awal penting untuk meningkatkan pemahaman orang tua dalam menerapkan pola asuh yang efektif guna membatasi penggunaan *gadget* pada anak.

Kegiatan psikoedukasi dilaksanakan melalui penyampaian materi dalam bentuk ceramah, yang kemudian diikuti dengan sesi diskusi terkait materi yang telah disampaikan oleh pembicara. Sebelum kegiatan dimulai, diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman orang tua/wali murid sebelum pemaparan materi. *Pre-test* yang diberikan diadaptasi dari Parenting Styles and Dimensions Questionnaire (PSDQ) yang dikembangkan oleh Robinson, dkk. (1995) yang mengukur tiga gaya pola asuh orang tua yang mencakup, pola asuh demokratis (*Authoritative*), otoriter (*Authoritarian*), dan memanjakan (*Permissive*). Selanjutnya kegiatan berupa sesi yaitu:

1. Sesi 1 “Pengantar”

Merupakan proses awal dalam psikoedukasi dimana orang tua/wali murid mengamati dan menyimak materi yang disampaikan terkait pengaruh dan definisi pola asuh, aspek pola asuh, faktor-faktor yang mempengaruhi pola asuh hingga manfaat pola asuh yang tepat bagi anak, khususnya yang berkaitan dengan *gadget*. Pemaparan materi dalam sesi ini merujuk pada teori Baumrind (1971) yang mencakup tiga gaya pola asuh orang tua yang berpengaruh dalam perkembangan perilaku anak.

2. Sesi 2 “Bagaimana menerapkan pola

asuh yang tepat bagi anak?”

Merupakan proses lanjutan dimana orang tua/wali murid diberikan kesempatan untuk bertanya dan diajak untuk mengeksplorasi strategi konkret dalam membatasi dan mendampingi anak ketika menggunakan perangkat digital khususnya *gadget*. Pada sesi ini didasarkan pada tiga strategi mediasi orang tua menurut Kaloka, Wulandari dan Rumekar. (2023) yang mencakup mediasi aktif, pembatasan, dan *co-using*.

3. Sesi 3 “Penutup”

Bertujuan untuk mengelaborasi *belief* baru orang tua/wali murid mengenai penerapan pola asuh yang tepat bagi anak. Melalui psikoedukasi, peserta akan merefleksikan perubahan dalam memberikan pola asuh yang tepat sebelum dan sesudah pelatihan. Orang tua/wali murid diharapkan mampu memahami secara garis besar terkait pola asuh yang tepat bagi anak.

Kemudian diakhir kegiatan, diberikan *post-test* untuk mengukur pemahaman orang tua/wali murid terkait materi yang sudah disampaikan. Secara jelas, kerangka pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu: Persiapan; Pelaksanaan; dan Evaluasi.

Tabel 1. Rincian kegiatan psikoedukasi pola asuh orang tua dalam mengurangi intensitas gadget pada anak usia dini

<i>Kegiatan</i>	<i>Keterangan</i>
	Rabu, 24 April 2024
Waktu	pukul 08.00 – 10.00 WIB
Tempat	TK Kartini Banyubiru
Peserta	Orang tua/Wali murid
Rincian	08.00 – 08.15 Pembukaan 08.15 – 08.30 Pemberian <i>pre-test</i> 08.30 – 09.20 Pemaparan materi dalam bentuk ceramah mengenai mediasi orang tua dan anak di era digital oleh Doddy Hendro Wibowo, M.Psi., Psikolog 09.20 – 09.40 Sesi diskusi dan <i>sharing</i> materi 09.40 – 10.00 Penutup (Penyampaian kesan pesan, dan <i>post-test</i>)

PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan psikoedukasi, diperoleh hasil analisa berdasarkan perhitungan dari selisih nilai *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah 48 peserta. *Pre-test* diberikan dalam bentuk kuesioner yang berjumlah 10 pernyataan, sedangkan untuk *post-test* menggunakan penilaian segera (*laisseg*) untuk mengukur seberapa pemahaman yang diperoleh orang tua/wali murid selama proses

psikoedukasi.

Tabel 2. Hasil perhitungan rata-rata *pre-post test*

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev</i>
<i>Pre-Test</i>	48	16,88	1,886
<i>Post-Test</i>	48	19,65	2,817

Berdasarkan perhitungan rata-rata pada tabel di atas, terlihat bahwa adanya peningkatan rata-rata skor dari *pre-test* sebesar 16,88 dan *post-test* sebesar 19,65. Berikut adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* dari 48 orang tua/wali murid menggunakan uji *Paired Sampel Test*:

Tabel 3. Uji Paired Sampel Test

	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest</i>				
<i>Posttest</i>	48	3,783	,546	<,001

Berdasarkan hasil uji pada tabel di atas, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001 (< 0,05). Maka, terdapat perbedaan yang sangat signifikan sebelum dan sesudah psikoedukasi diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai psikoedukasi pola asuh orang tua untuk mengurangi intensitas anak dalam bermain *gadget*.

Berdasarkan hasil *post-test*, terlihat bahwa orang tua/wali murid memiliki pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya menerapkan pola asuh yang tepat dalam menghadapi tantangan penggunaan *gadget* pada anak setelah mengikuti sesi psikoedukasi.



Gambar 1. Pengisian *post-test*

Dari hasil *post-test*, orang tua/wali murid memahami bahwa tiga metode utama yang dapat diterapkan orang tua dalam mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan *gadget*. Adapun tiga strategi mediasi yang dimaksud yaitu mediasi aktif, mediasi pembatasan, dan mediasi *co-using* (Kaloka, Wulandari dan Rumekar 2023). Ketiga metode memiliki peran dan manfaat yang berbeda-beda.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh pembicara

Mediasi aktif mengacu pada keterlibatan aktif orang tua dalam mendampingi dan membimbing anak saat menggunakan *gadget*. Orang tua mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mediasi aktif dalam mengembangkan kemampuan literasi digital pada anaknya. Mereka dibekali dengan keterampilan untuk terlibat dalam diskusi terbuka dengan anak-

anak mengenai konten yang mereka akses, memberikan penjelasan tentang potensi risiko dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan, serta memberikan arahan tentang bagaimana menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab. Salah satu contoh praktis yang diberikan adalah dengan mendampingi anak saat menggunakan aplikasi atau *game* tertentu, kemudian mendiskusikan nilai-nilai positif atau negatif yang terkandung di dalamnya. Orang tua juga diajarkan untuk memberikan penjelasan tentang pentingnya menjaga privasi dan keamanan *online*, serta mengedukasi anak tentang bahaya *cyberbullying* dan konten yang tidak pantas.

Mediasi pembatasan melibatkan penetapan batasan dan aturan yang jelas terkait dengan penggunaan *gadget* oleh anak. Metode ini bertujuan untuk mencegah penggunaan *gadget* yang berlebihan dan memastikan anak memiliki waktu yang cukup untuk aktivitas lain yang mendukung perkembangan mereka.

Mereka diajarkan untuk melibatkan anak dalam proses penetapan batasan tersebut, sehingga anak merasa dihargai dan lebih cenderung untuk mematuhi aturan yang ditetapkan. Dalam sesi materi, orang tua dibekali dengan strategi praktis untuk menetapkan batasan yang realistis dan konsisten, seperti membatasi waktu penggunaan *gadget*, melarang penggunaan *gadget* selama waktu makan atau saat sedang belajar, serta menciptakan zona bebas *gadget* di rumah. Orang tua juga diajarkan cara untuk berkomunikasi secara efektif dengan anak tentang pentingnya mematuhi batasan tersebut. Contoh batasan yang dapat diterapkan antara

lain membatasi waktu penggunaan *gadget* hanya pada jam-jam tertentu, melarang penggunaan *gadget* selama waktu makan atau saat sedang belajar, serta menciptakan zona bebas *gadget* di rumah seperti ruang keluarga, kamar mandi atau kamar tidur. Orang tua juga dibekali dengan strategi untuk berkomunikasi secara efektif dengan anak tentang pentingnya mematuhi batasan tersebut, serta memberikan konsekuensi yang tepat apabila batasan dilanggar.

Mediasi *co- using* melibatkan penggunaan *gadget* bersama antara orang tua dan anak. Metode ini memberikan kesempatan bagi orang tua untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas digital anak, sekaligus membangun kebersamaan dan ikatan emosional yang lebih kuat. Dalam sesi materi, orang tua diajak untuk mengeksplorasi berbagai aplikasi dan *platform* digital yang sesuai untuk anak, serta belajar cara menggunakannya bersama-sama dengan anak. Mereka juga diberikan pemahaman tentang pentingnya membangun pengalaman digital yang positif dan bermakna bagi anak melalui aktivitas *co-using* ini.



Gambar 3. Sesi diskusi

Setelah mengikuti psikoedukasi, orang tua memiliki pemahaman yang lebih baik tentang ketiga metode tersebut dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menyadari bahwa setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, dan pentingnya untuk mengombinasikan ketiga metode tersebut sesuai dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing keluarga. Selain itu, orang tua juga mendapatkan wawasan tentang pentingnya menjadi teladan yang baik dalam menggunakan *gadget* secara bijak.

Mereka diajarkan untuk meminimal-kan penggunaan *gadget* di depan anak, terutama saat sedang menikmati waktu berkualitas (*quality time*) dengan keluarga, serta menunjukkan perilaku positif dalam menggunakan teknologi digital. Melalui penerapan pola asuh yang tepat dengan mengombinasikan ketiga metode tersebut, diharapkan intensitas anak dalam bermain *gadget* dapat dikurangi secara signifikan. Hal ini akan memberikan dampak positif pada perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Anak akan memiliki lebih banyak waktu untuk terlibat dalam aktivitas yang mendukung pertumbuhan mereka, seperti bermain di luar ruangan, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan minat dan bakat mereka.



Gambar 4. Kegiatan psikoedukasi pola asuh orang tua

Berdasarkan hasil dari kegiatan psikoedukasi yang telah dilaksanakan dapat dievaluasi menggunakan model evaluasi pelatihan Kirkpatrick (1994). Model ini terdiri dari empat level evaluasi, yaitu:

1. Reaksi (*Reaction*)

Pada level ini, evaluasi dilakukan untuk mengukur kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan atau psikoedukasi. Berdasarkan informasi yang diberikan, para orang tua dan wali murid merasa senang dan mendapatkan pemahaman baru mengenai pola asuh yang tepat bagi anak. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan psikoedukasi mendapat reaksi positif dari peserta.

2. Pembelajaran (*Learning*)

Level ini mengukur sejauh mana peserta memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru dari kegiatan pelatihan atau psikoedukasi. Pada kasus ini, kegiatan memberikan pemahaman baru bagi para orang tua dan wali murid tentang cara memberikan dan mengontrol penggunaan *gadget* bagi anak secara tepat. Ini menunjukkan bahwa terjadi proses

pembelajaran yang efektif selama kegiatan psikoedukasi.

3. Perilaku (*Behavior*)

Pada level ini, evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta dapat menerapkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru yang diperoleh dalam situasi nyata. Meskipun perubahan perilaku belum dapat diamati secara langsung dalam waktu singkat, hasil psikoedukasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran dan pemahaman yang menjadi fondasi penting menuju perubahan perilaku yang lebih berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa proses internalisasi nilai dan perubahan perilaku membutuhkan waktu dan pengulangan, serta dipengaruhi oleh faktor personal dan lingkungan. Oleh karena itu, dampak jangka panjang dari psikoedukasi ini diproyeksikan akan terlihat melalui penguatan komitmen dan konsistensi tindakan orang tua dalam konteks keseharian mereka.

4. Hasil (*Results*)

Level terakhir ini mengevaluasi dampak kegiatan pelatihan atau psikoedukasi terhadap tujuan organisasi atau masyarakat secara keseluruhan. Pada konteks ini, tujuan kegiatan adalah untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Meskipun tidak dapat dilihat hasil secara langsung, namun kegiatan psikoedukasi diharapkan dapat berkontribusi pada

pencapaian tujuan tersebut.



Gambar 5. Foto bersama mahasiswa, pembicara, orang tua dan guru TK Kartini

SIMPULAN

Rangkaian kegiatan yang disusun sebagai bagian dari penugasan mahasiswa melakukan Pembelajaran Lapangan B (PPL) telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Dukungan dari perangkat desa dan pihak sekolah merupakan kunci utama terlaksananya kegiatan psikoedukasi.

Secara keseluruhan, kegiatan psikoedukasi ini memberikan kontribusi yang berharga dalam membantu orang tua menghadapi tantangan penggunaan gadget pada anak di era digital saat ini. Melalui pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh, orang tua dapat menjadi pendamping yang lebih efektif bagi anak dalam menghadapi tantangan ini, serta menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, T. (2018). *Psikologi perkawinan dan keluarga: Penguatan keluarga di era digital berbasis kearifan lokal*. Penerbit PT Kanisius.
- Amri, M. I. A., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi anak sekolah dasar pada situasi pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.
- Anggarawati, S. (2018). Metode psikoedukasi dan mindmapping untuk meningkatkan kontrol sosial orang tua pada penggunaan gadget anak. *Cognicia*, 6(1), 38-52.
- Anggreni, N. K. D. A., Lindayani, I. K., & Budiani, N. N. (2021). Hubungan pola asuh orang tua dengan lama penggunaan gadget pada anak prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 8-12.
- Apriani, H. A., Sumardi., & Elan. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun (studi kasus di SPS Taam Annuur Kota Tasikmalaya). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4406-4416
- Azamiah, M. Z. K., Agustiani, H., & Pebriani, L. V. (2023). Program psikoedukasi penggunaan gadget pada anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 234-244.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*,

- 11(2), 97-104.
<https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>.
- Baumrind, D. (1971). *Current patterns of parental authority*. *Developmental Psychology Monograph*, 4(1, PT. 2), 1-103. <https://doi.org/10.1037/h0030372>
- Chusna, P. S. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330.
- Dewi, P. A. S. C., & Khotimah, H. (2020). Pola asuh orang tua pada anak di masa pandemi covid-19. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 2433-2441.
<https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/seinatif/article/view/324>.
- Kaloka, R. A., Wulandari, I. S., & Rumekar, R. (2023). Studi kualitatif peran mediasi orang tua dalam penggunaan gadget pada generasi alpha pasca pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 1-10.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4510>.
- Kirkpatrick, D. L. (1994). *Evaluating training programs: The four levels*. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 58-66.
<https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Putri, E. O., Utami, A., & Lestari, R. F. (2020). Hubungan lama penggunaan gadget dengan perilaku sosial anak pra sekolah. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 2(2), 80-86.
- Rahayu, N. S., Elan., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.
- Robinson, C. C., Mandlco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). *Authoritative, authoritarian, and permissive parenting practices: Development of a new measure*. *Psychological Reports*, 77(3), 819-830.
- Setianingsih, S. (2018). Dampak penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dapat meningkatkan resiko kecanduan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), 191-205.
- Widiastiti, N. L. G. M., & Agustika, G. N. S. (2020). Intensitas penggunaan gadget oleh anak usia dini ditinjau dari pola asuh orang tua. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 112-120.
- Zuhra, H., Husnaini, N., & Imran, K. S. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 2-3 tahun di dusun Oi Saja Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 1-15.