

PENGALAMAN ORANG TUA DALAM MENDAMPINGI ANAK USIA SEKOLAH YANG KECANDUAN GADGET

Gardha Rias Arsy¹, Nailil Muna², Eny Pujiati³

¹⁻³Institut Teknologi Kesehatan Cendekia Utama Kudus

Jl. Lingkar Raya Kudus-Pati KM, 5 Jepang Kecamatan Mejobo, Kudus

Email : gardarias051@gmail.com

ABSTRACT

Parents are the child's first environment that has influence on the growth and development of children or the younger generation. The role of parents in nurturing, protecting, raising and guiding according to the stages of the development is not easy. School-age children are certainly no strangers to using gadgets. Many children already have personal gadgets. Effective use of gadgets will have positive impacts. The purpose to find out experience of parents in assisting school aged children who are addicted to gadgets. The method used in this study is a qualitative method using a phenomenological approach. The results of the Phenomenological Study: Parents' Experience in Accompanying School-Age Children Who Are Addicted to Gadgets in Klaling Village, Kudus Regency, which involved 10 participants can be concluded into 5 themes, (1) Gadgets as a learning tool for children, (2) The impact of gadget addiction on development children, (3) Changes in children who use gadgets, (4) The role of parents in limiting children addicted to gadgets, (5) Adverse gadget abuse. Parents' Experience in Accompanying School-Age Children Who Are Addicted to Gadgets in Klaling Village, Kudus Regency, there are 5 themes.

Keywords: *Gadgets, Parents, School Age Children.*

ABSTRAK

Orang tua merupakan lingkungan pertama anak yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak atau generasi muda. Peran orang tua dalam mengasuh, melindungi, membesarkan dan membimbing sesuai dengan tahapan perkembangannya tidaklah mudah. Anak usia sekolah tentu sudah tidak asing lagi menggunakan *gadget*. Banyak anak yang sudah memiliki *gadget* pribadi. Penggunaan *gadget* secara efektif akan berdampak positif. Tujuan untuk mengetahui pengalaman orang tua dalam mendampingi anak usia sekolah yang kecanduan *gadget*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil Studi Fenomenologi: Pengalaman Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan *Gadget* di Desa Klaling Kabupaten Kudus yang melibatkan 10 peserta dapat disimpulkan menjadi 5 tema, (1) *Gadget* sebagai sarana belajar anak, (2) Dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak, (3) Perubahan anak yang menggunakan *gadget*, (4) Peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget*, (5) Merugikan penyalahgunaan *gadget*. Pengalaman Orang Tua Mendampingi Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan *Gadget* di Desa Klaling Kabupaten Kudus ada 5 tema.

Kata Kunci : *Gadget, Orang Tua, Anak Usia Sekolah.*

LATAR BELAKANG

Orang tua merupakan lingkungan pertama anak yang mempunyai pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak atau generasi muda. Keluarga adalah tempat belajar pertama yang dikenal anak, hal ini disebabkan karena ayah dan ibu yang pertama dikenal

anak. Anak cenderung akan mengikuti apa yang pertama kali dilihat dalam sebuah keluarganya. Pendidikan, rasa kasih sayang diberikan oleh keluarga akan menjadi pembentuk psikis, nilai-nilai sosial, dan keagamaan pada diri anak (Putri, 2022). Peran orang tua dalam mengasuh, melindungi, membesarkan dan membimbing sesuai dengan tahapan perkembangannya tidak mudah. Terlebih lagi selama sepuluh tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi berjalan semakin pesat yang dapat menjadi pengaruh utama dalam mengubah gaya hidup, pola pikir, sikap, menyerap pengetahuan dan berkomunikasi (Suryaningsih, 2022). Pendampingan dan pengasuhan digital ini tidak hanya terbatas pada masa prasekolah melainkan orang tua perlu memenuhi pendampingan terhadap kemajuan digital anak mulai dari masa prenatal hingga ia beranjak dewasa (Khaerunnisa *et al.*, 2021).

Berdasarkan *World Health Organization (WHO)* anak usia sekolah adalah anak yang memasuki usia 7- 15 tahun. Fase anak usia sekolah merupakan fase dimana anak sangat membutuhkan asupan makanan yang bergizi untuk menunjang masa pertumbuhan dan perkembangan (Lestari, 2017). Pada zaman digital, anak usia sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan barang-barang teknologi seperti Ponsel, komputer, video game dan lain-lain (Annisa *et al.*, 2020). Mendampingi anak dan memberikan pola pengasuhan yang tepat di era digital ini merupakan tantangan yang luar biasa karena orang tua tidak lahir dan tumbuh dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Aslan, 2019).

Gadget merupakan teknologi canggih dan praktis yang banyak diminati dari berbagai kalangan usia sekolah. Penggunaan *gadget* oleh anak sekolah tidak bisa dihindari. *HOTS (High Order Thinking Skill)* adalah ketrampilan yang seharusnya dipikirkan pada anak usia sekolah dan berlanjut untuk dikembangkan di dunia pendidikan. *HOTS* meliputi berfikir kritis, logic, reflektif, meta kognitif, dan berfikir (Hakim & Arsy, 2022). Penggunaan *gadget* untuk mengoptimalkan *HOTS* pada anak menjadi perhatian serius dari pemerintah, guru, orang tua. Di sisi lain, penggunaan *gadget* secara berlebihan memberikan dampak negatif pada fisik maupun psikologi anak. Koordinasi yang baik antara pihak sekolah, orang tua akan memberikan dampak positif pada anak. Hal ini dapat dicapai dengan memperhatikan lama penggunaan *gadget*. Para ahli merekomendasikan lama penggunaan *gadget* untuk anak usia sekolah adalah 2-3 jam perhari (Muwindhasari *et al.*, 2022).

Hasil riset Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenkominfo) menggambarkan bahwa presentase pengguna *gadget* pada anak usia sekolah di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5%. Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, terdapat 768 ribu anak usia sekolah dasar di Indonesia yang menggunakan *gadget* sebagai media untuk mengakses internet. Anak menggunakannya sebagai media untuk berfoto, *chatting*, dan *download video* yang tidak ada hubungannya dengan akademik (Elian, 2017). Jika dilihat dari kota dan desa pada 4 pulau (Jawa, Sumatra, Kalimantan, dan Bali), penggunaan *gadget* di kota >55% pada masing-masing pulau. Sedangkan untuk perbandingan masing-masing pulau tersebut paling banyak di pulau Jawa sebesar 71%. Berdasarkan usia, pengguna *gadget* terbanyak adalah usia 12-24 tahun yaitu sebanyak 31% khususnya pada remaja (Mifta *et al.*, 2021).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi dan dialami oleh partisipan melalui proses penelitian secara menyeluruh dan terperinci meliputi: apa saja yang terjadi, bagaimana bisa terjadi dan mengapa hal tersebut bisa terjadi. Pada penelitian kualitatif, terdapat proses komunikasi dan interaksi anantara peneliti dan partisipan secara mendalam (Creswell, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Partisipan

Tabel 1 Karakteristik Partisipan

No	Karakteristik partisipan	Sub karakteristik partisipan	Kode partisipan
1	Usia	33	P1 P2
		29	P3,P7 P4
		31	P5 P6 P8 P9
		32	P10
		47	
		34	
		39	
		30	
		36	
2	Pendidikan	SMA S1	P1,P2,P6,P7,P10 P3,P4.P9
		SMP	P5,P8
3	Pekerjaan	Buruh pabrik	P1,P2 P3,P4 P7,P8,P10 P5,P6
		Guru TK	P9
		Pedagang Ibu Rumah Tangga Guru SMP	
4	Suku	Jawa	P1,P2,P3,P4,P5,P6,P7,P8,P9,P10
5	Status Kawin	Kawin	P1,P2,P3,P4,P5,P6,P7,P8,P9,P10

Pada tabel 1 menggambarkan tentang karakteristik partisipan diantaranya tentang usia, pendidikan, pekerjaan, suku dan status pernikahan, usia partisipan rata-rata 30an tahun dan terdapat 3 partisipan berpendidikan S1, 5 partisipan berpendidikan SMA, dan 2 partisipan berpendidikan SMP. Semua partisipan bersuku jawa dan berstatus sudah kawin. Karakteristik partisipan secara detail sebagai berikut:

a. Partisipan 1

Partisipan 1 dengan kode partisipan P1, Inisial N adalah seorang wanita yang berumur 33 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir adalah SMA, bekerja sebagai buruh pabrik, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 10 tahun yang aktif *gadget*.

a. Partisipan 2

Partisipan 2 dengan kode partisipan P2, Inisial E adalah seorang wanita yang berumur 29 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir adalah SMA, bekerja sebagai buruh pabrik, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 9 tahun yang aktif bermain *gadget*.

b. Partisipan 3

Partisipan 3 dengan kode partisipan P3, Inisial O adalah seorang wanita yang berumur 31 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan

terakhir S1, bekerja sebagai guru TK, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 7 tahun yang aktif bermain *gadget*.

c. Partisipan 4

Partisipan 4 dengan kode partisipan P4, Inisial F adalah seorang wanita yang berumur 32 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir S1, bekerja sebagai guru TK, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 8 tahun yang aktif bermain *gadget*.

d. Partisipan 5

Partisipan 5 dengan kode partisipan P5, Inisial M adalah seorang wanita yang berumur 47 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir SMP, sehari-hari sebagai Ibu Rumah Tangga, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 8 tahun yang aktif bermain *gadget*.

e. Partisipan 6

Partisipan 6 dengan kode partisipan P6, Inisial A adalah seorang wanita yang berumur 34 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir SMA, sehari-hari sebagai Ibu Rumah Tangga, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 8 tahun yang aktif bermain *gadget*.

f. Partisipan 7

Partisipan 7 dengan kode partisipan P7, Inisial S adalah seorang wanita yang berumur 31 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir SMA, bekerja sebagai pedagang, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 10 tahun yang aktif bermain *gadget*.

g. Partisipan 8

Partisipan 8 dengan kode partisipan P8, Inisial Z adalah seorang wanita yang berumur 39 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir SMP, bekerja sebagai pedagang, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 11 tahun yang aktif bermain *gadget*.

h. Partisipan 9

Partisipan 9 dengan kode partisipan P9, inisial H adalah seorang wanita yang berumur 30 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir S1, bekerja sebagai guru SMP, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 6 tahun yang aktif bermain *gadget*.

i. Partisipan 10

Partisipan 10 dengan kode partisipan P10, inisial I adalah seorang wanita yang berumur 36 tahun, yang beralamat di Desa Klaling Kabupaten Kudus. Pendidikan terakhir SMA, bekerja sebagai pedagang, berstatus menikah. Memiliki anak yang duduk di bangku sekolah dasar yang berusia 7 tahun yang aktif bermain *gadget*.

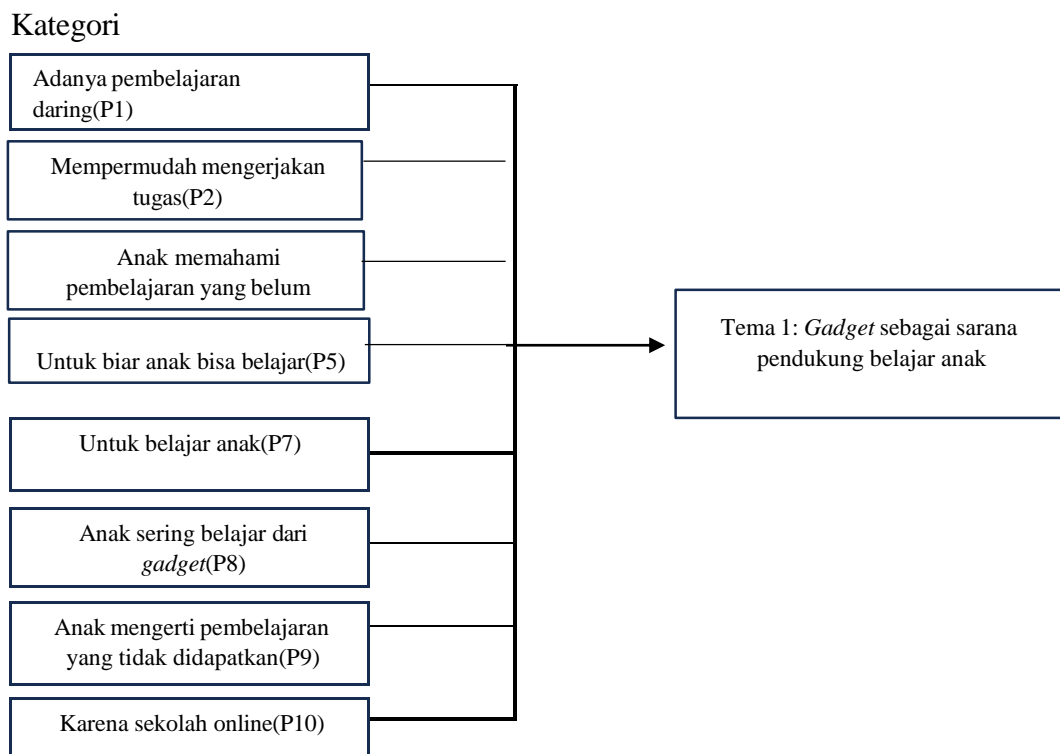
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tentang studi fenomenologi: pengalaman orang tua dalam mendampingi anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* di desa Klaling kabupaten Kudus, peneliti mengidentifikasi uraian hasil wawancara tersebut dalam 5 tema, yaitu (1) *gadget* sebagai sarana pendukung belajar anak, (2) dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak, (3) perubahan anak yang menggunakan *gadget*, (4) peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget*, dan (5) penyalahgunaan *gadget* yang merugikan.

PEMBAHASAN

Tema 1: *Gadget* sebagai sarana pendukung belajar anak

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa menurut partisipan anak menggunakan gadget sebagai sarana pendukung belajar, saat ini gadget tidak bisa dihindarkan dari anak. Karena orang sekitar terlebih orang tua sendiri menggunakan *gadget*. Selain itu, alasan orang tua memberikan anak *gadget* adalah untuk kegiatan belajarnya supaya anak mendapatkan pengetahuan dari *gadget*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Masturi et al., 2021) dalam penelitiannya yang berjudul Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak yang mengatakan bahwa Pada era sekarang ini hampir semua kalangan mempunyai alat-alat teknologi tersebut dan dapat menggunakannya.

Adanya proses analisa data hingga terbentuk tema 1 akan disajikan pada skema 4.1 beserta uraian kategori, dan tema yang tergambar pada skema di bawah ini:



Gambar Skema tema 1: *Gadget* sebagai sarana pendukung belajar anak.

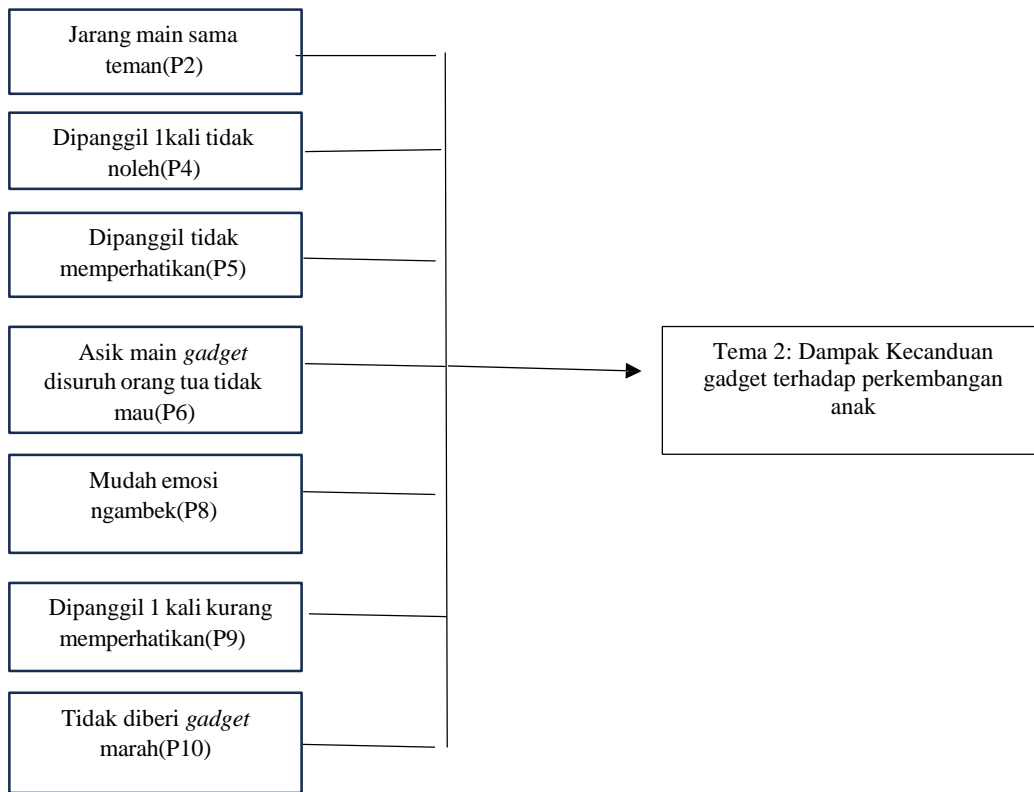
Tema 2: Dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan, partisipan mengatakan bahwa anak mempunyai kecanduan *gadget* salah satunya yaitu dampak fisik penggunaan *gadget*. Menurut partisipan, anak masih bermain gadget ketika sedang makan dan anak juga rela menahan lapar demi bermain gadgetnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rismala et al., 2021) yang berjudul Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini yang mengatakan Penggunaan *gadget* menimbulkan dampak negatif pada anak usia (Amini & Arsy, 2022). Penggunaan yang terlalu sering, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan sosial (Arsy et al., 2023).

Adanya proses analisa data hingga terbentuk tema 2 akan disajikan pada skema 2 beserta

uraian kategori, dan tema yang tergambar pada skema di bawah ini:

Kategori



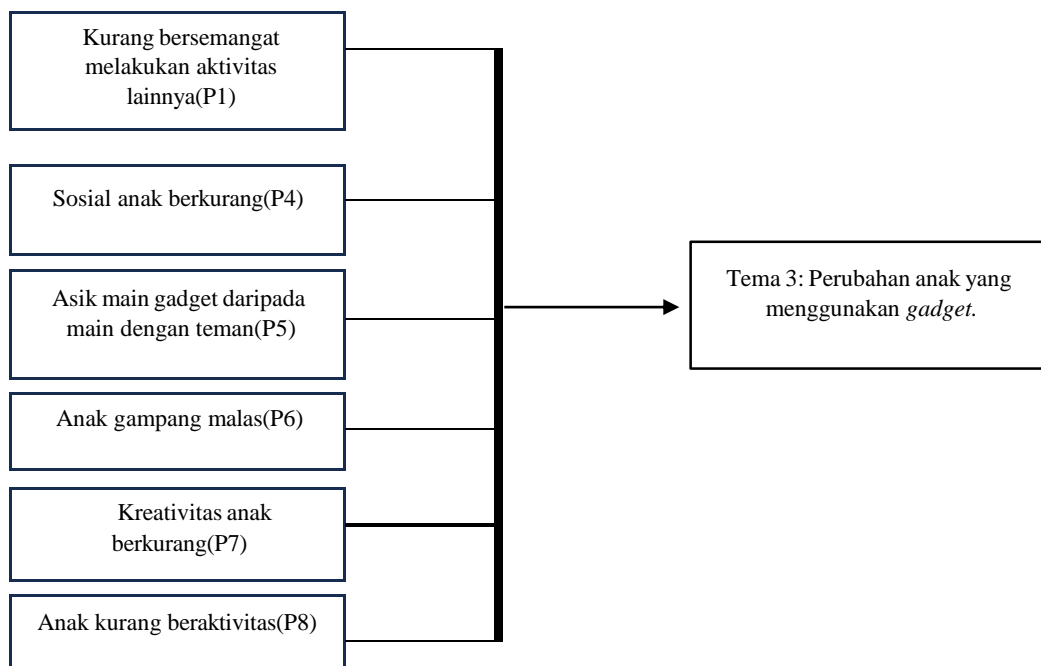
Gambar 2 Skema tema 2: Dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak

Tema 3: Perubahan anak yang menggunakan *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara pada partisipan menunjukkan bahwa perubahan anak menggunakan *gadget* salah satunya adalah sosial anak berkurang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang diungkapkan (Sinta, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI yang mengatakan anak yang sering menggunakan *gadget*, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya, mereka lebih memilih bermain menggunakan *gadget* daripada bermain bersama dengan teman-teman dilingkungan sekitar tempat tinggal. Sehingga interaksi sosial antara anak berkurang.

Adanya proses analisa data hingga terbentuk tema 3 akan disajikan pada skema 4.3 beserta uraian kategori, dan tema yang tergambar pada skema di bawah ini:

Kategori



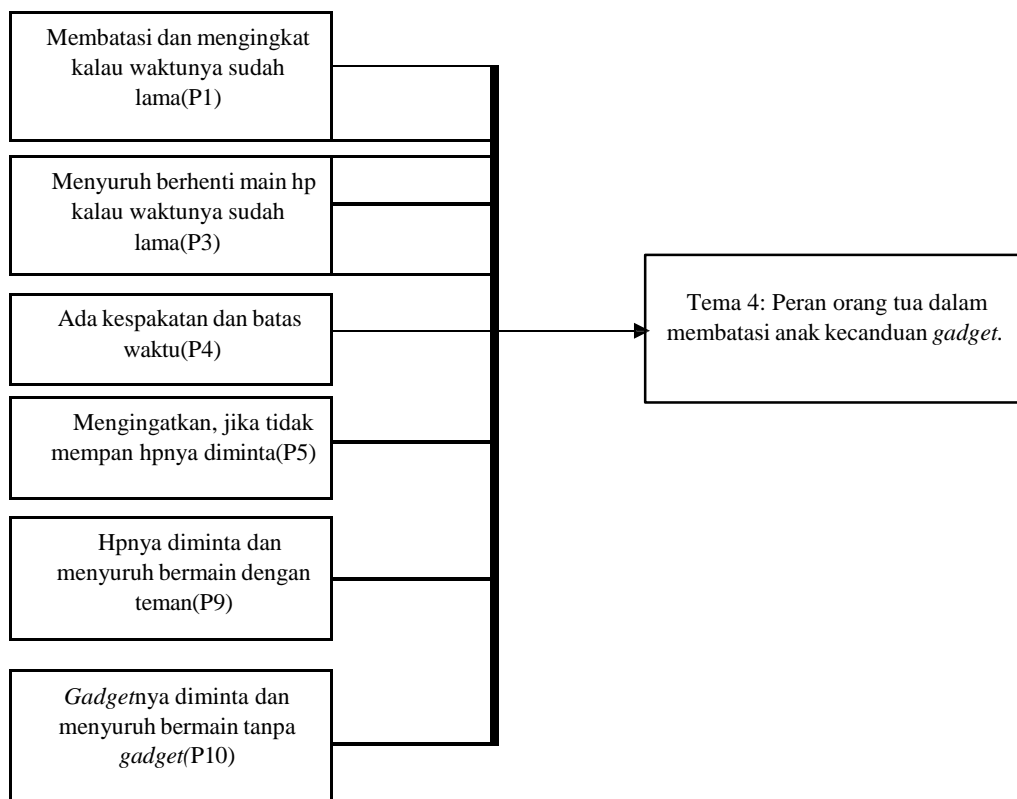
Gambar 3 Skema tema 3: Perubahan anak yang menggunakan *gadget*.

Tema 4: Peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget*

Berdasarkan hasil wawancara pada partisipan menunjukkan bahwa peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget* adalah adanya kesepakatan dan batas waktu. Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatuladkia et al.,2021) dalam penelitiannya yang berjudul peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak usia 11 tahun yang menyatakan orangtua sebaiknya memberikan perhatian terhadap anak dalam belajar agar anak termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Sri Hindriyastuti et al., 2023). Beberapa cara yang digunakan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dengan *gadget* yakni peran orang tua menjadi contoh yang baik bagi anak, 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, dan penggunaan *gadget* tidak boleh menggantikan peran orang tua sebagai guru utama bagi (Rias Arsy et al., n.d.)

Adanya proses analisa data hingga terbentuk tema 4 akan disajikan pada skema .4 beserta uraian kategori, dan tema yang tergambar pada skema di bawah ini:

Kategori



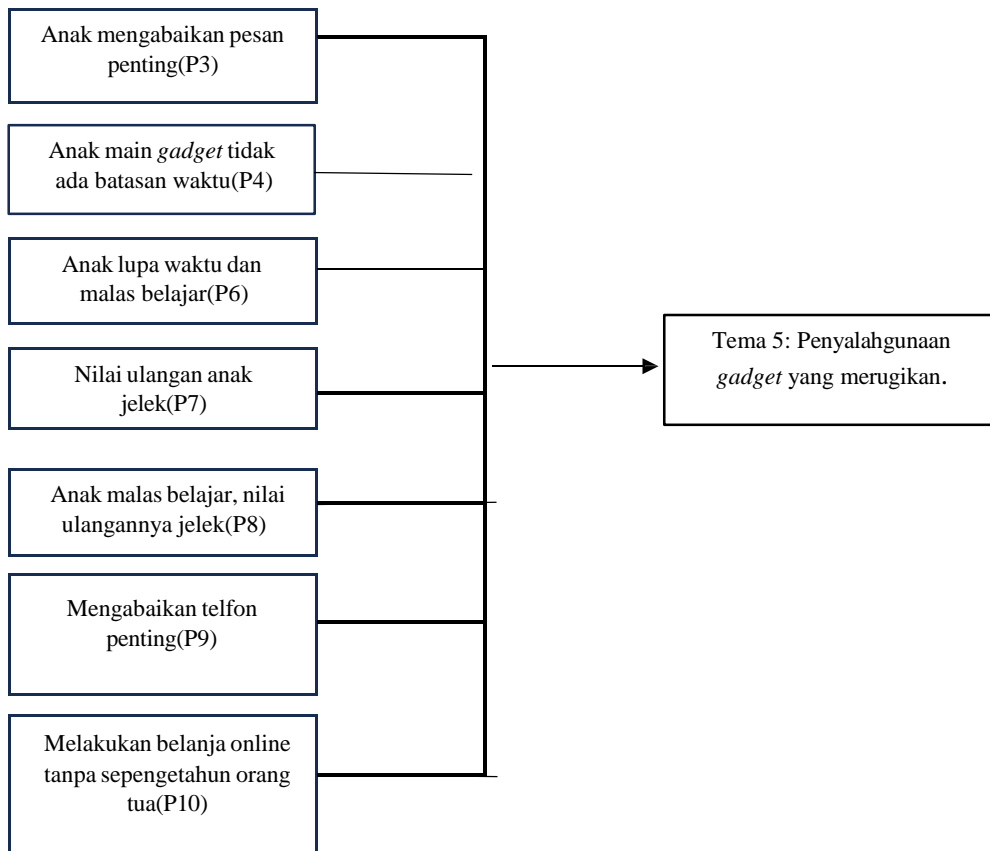
Gambar 4.4 Skema tema 4: Peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget*

Tema 5: Penyalahgunaan *gadget* yang merugikan

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa semua partisipan mengatakan adanya penyalahgunaan *gadget* yang merugikan. Diantaranya *gadget* menjadikan anak lupa waktu, keasyikan main *gadget* lupa belajar, penyalahgunaan *gadget*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna (2017) yang berjudul pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak, yang menyatakan bahwa anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya, bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan.

Adanya proses analisa data hingga terbentuk tema 5 akan disajikan pada skema 4.5 beserta uraian kategori, dan tema yang akan tergambar pada skema di bawah ini:

Kategori



Gambar 4.5 Skema tema 5: Penyalahgunaan *gadget* yang merugikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil kesimpulan dari penelitian Studi Fenomenologi: Pengalaman Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Sekolah yang Kecanduan *Gadget* di Desa Klaling Kabupaten Kudus, yang telah melibatkan 10 partisipan dapat disimpulkan menjadi 5 tema yaitu (1) *Gadget* sebagai sarana pendukung belajar anak, (2) Dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak, (3) Perubahan anak yang menggunakan *gadget*, (4) Peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget*, (5) Penyalahgunaan *gadget* yang merugikan.

Gadget sebagai sarana pendukung belajar anak seperti adanya pembelajaran daring, mempermudah mengerjakan tugas, anak memahami pembelajaran yang belum dimengerti, anak bisa belajar, untuk belajar anak, anak sering belajar dari *gadget*, anak mengerti pembelajaran yang tidak didapatkan, dan karena sekolah online. Dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan anak seperti jarang main sama teman, dipanggil 1 kali tidak noleh, dipanggil tidak memperhatikan, asik main *gadget* disuruh orang tua tidak mau, mudah emosi, dipanggil 1 kali kurang memperhatikan, dan tidak diberi *gadget* marah. Perubahan anak yang menggunakan *gadget* seperti kurang bersemangat melakukan aktivitas, sosial anak berkurang, asik main *gadget* daripada main dengan teman, anak gampang malas, dan kreativitas anak berkurang. Peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan *gadget*

seperti membatasi dan mengingatkan, menyuruh berhenti, ada kesepakatan dan batas waktu, mengingatkan dan mengambil, Meminta hpnya, dan menyuruh bermain tanpa *gadget*. Penyalahgunaan *gadget* yang merugikan seperti anak mengabaikan pesan penting, anak main *gadget* tidak ada batasan waktu, anak lupa waktu dan malas belajar, nilai pelajaran menurun, mengabaikan telfon penting, dan melakukan belanja *online* tanpa sepengetahuan orang tua.

Saran:

1. Bagi Orang Tua

Dari hasil penelitian ini diharapkan orang tua lebih tau cara mendampingi anak usia sekolah yang kecanduan *gadget*.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Dapat mengembangkan keperawatan jiwa komunitas, sehingga dapat memberikan layanan kesehatan atau menjadi konsultan kesehatan bagi orang tua yang mendampingi anak usia sekolah yang kecanduan *gadget*.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai Pengalaman Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Sekolah yang Kecanduan *Gadget* dengan mengembangkan tema-tema yang sudah dibahas peneliti sebelumnya, atau membahas tema-tema yang belum dibahas oleh peneliti.

4. Bagi Pelayanan Kesehatan

Adanya tindak lanjut bagi pelayanan kesehatan terhadap pemeriksaan berkala yang dilakukan mengenai faktor resiko yang mungkin menjadi penyebab terhadap gangguan kesehatan pada anak seperti sosialisasi bahaya radiasi *gadget* bagi kesehatan mata, tidak hanya pada kesehatan mata anak, tetapi juga berpengaruh pada psikologi dan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, A. S., & Arsy, G. R. (2022). Gambaran Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) pada Lansia Pasca Positif Covid-19. *Nursing Information Journal*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.54832/nij.v2i1.279>
- Annisa, M.N., Wiliyah, A. and Rahmawati, N. (2020) ‘Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital’, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), pp. 35–48. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Arsy, G. R., Purwandari, N. P., & ... (2023). Aspek Kualitas Hidup Dan Spiritual Orang Dengan Hiv/Aids (Odha) Yang Menjalani Perawatan Paliatif: Literature Review. *Jurnal Profesi ...*, 10(2), 161–172. <https://jprokep.jurnal.centamaku.ac.id/index.php/jpk/article/view/165>
- Aslan, A. (2019) ‘Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital’, *Jurnal Studia Insania*, 7(1), p. 20. Available at: <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>.
- Hakim, A. N., & Arsy, G. R. (2022). Hubungan Tingkat Pengetahuan Keluarga dengan Perawatan Penderita Hipertensi di Rumah. *Nursing Information Journal*, 2(1), 41–46. <https://doi.org/10.54832/nij.v2i1.280>
- Hidayatuladkia, S.T., Kanzunudin, M. and Ardianti, S.D. (2021) ‘Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), p. 363. Available

- at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Amini, A. S., & Arsy, G. R. (2022). Gambaran Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) pada Lansia Pasca Positif Covid-19. *Nursing Information Journal*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.54832/nij.v2i1.279>
- Annisa, M.N., Wiliyah, A. and Rahmawati, N. (2020) ‘Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital’, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), pp. 35–48. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- Arsy, G. R., Purwandari, N. P., & ... (2023). Aspek Kualitas Hidup Dan Spiritual Orang Dengan Hiv/Aids (Odha) Yang Menjalani Perawatan Paliatif: Literature Review. *Jurnal Profesi ...*, 10(2), 161–172. <https://jprokep.jurnal.centamaku.ac.id/index.php/jpk/article/view/165>
- Aslan, A. (2019) ‘Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital’, *Jurnal Studia Insania*, 7(1), p. 20. Available at: <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>.
- Hakim, A. N., & Arsy, G. R. (2022). Hubungan Tingkat Pengetahuan Keluarga dengan Perawatan Penderita Hipertensi di Rumah. *Nursing Information Journal*, 2(1), 41–46. <https://doi.org/10.54832/nij.v2i1.280>
- Hidayatuladkia, S.T., Kanzunudin, M. and Ardianti, S.D. (2021) ‘Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), p. 363. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Khaerunnisa, M. *et al.* (2021) ‘Hubungan Digital Parenting dengan Perkembangan Anak’, *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 20(2), pp. 57–68.
- Lestari. (2017). Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (Usia 3-6 Tahun). *Dunia Keperawatan*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.20527/dk.v5i1.3643>
- Masturi, H., Hasanawi, Asyrafinafilah and Hasanawi, Adib (2021) ‘Jurnal Inovasi Penelitian’, *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), pp. 1–208.
- Mifta Ayu Firmanda, Mila Kristiani, Fida, H. (2021) ‘Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Status Gizi pada Siswa SMK Batik 2 Surakarta’, 2, pp. 20–25.
- Muwindhasari, B. *et al.* (2022) ‘Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Nyeri Leher Dan Gangguan Tidur Pada Anak Usia Sekolah’, *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5, pp. 261–270. Available at: <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>.
- Puji Asmaul Chusna (2017) ‘Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak’, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), p. 318.
- Putri, A.K., Reynanda, syifa aulia and Raisa, readen roro (2021) ‘Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kesehatan Mata Di Masa Pandemi’, *Jurnal Komunikasi Kesehatan Masyarakat*, 3(desember), pp. 26–38.
- Rias Arsy, G., Izzatul Milla, A., Studi Ilmu Keperawatan, P., & Cendekia Utama Kudus Lingkar Raya Kudus, S. J. (n.d.). *GAMBARAN PENGETAHUAN DAN SIKAP KADER POSYANDU DALAM PEMANTAUAN PERTUMBUHAN PERKEMBANGAN BALITA DI WILAYAH PUSKESMAS REJOSARI KABUPATEN KUDUS*. <http://jurnal.akperkridahusada.ac.id>
- Rismala, Y. *et al.* (2021) ‘Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini’, *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), pp. 46–55. Available at: <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>.
- Sinta (2018) ‘Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah

- Bustanul Athfal VI', *Artikel Penelitian*, 2018(2018), pp. 1–11.
- Sri Hindriyastuti, Noor Faidah, & Gardha Rias A. (2023). The Effect Of Progressive Muscle Relaxation Therapy On Reducing The Stress Level Of Inmates In Class II B Kudus Detention Center. *International Journal Of Health Science*, 3(2), 110–117. <https://doi.org/10.55606/ijhs.v3i2.2752>