



Studi Awal Pengembangan Modul Digital Parenting dalam Mencegah Kecanduan Gadget Anak Usia 5-6 Tahun

Alfina Nur Khoirani¹, Muthmainah², dan Prayitno³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK. Kecanduan gadget pada anak semakin sering terjadi seiring dengan meningkatnya akses dan ketergantungan perangkat digital sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan modul digital parenting yang dapat dijadikan panduan orang tua dalam mencegah kecanduan gadget anak usia 5-6 tahun. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan melibatkan 36 orang tua di TK Negeri 2 Yogyakarta. Data dikumpulkan melalui survei daring dan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menyoroti bahwa orang tua menyadari dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget namun sulit menerapkan batasan yang konsisten sehingga diperlukan panduan pengasuhan yang tepat di era digital. Temuan ini mengindikasikan peluang besar bahwa modul digital parenting berbentuk media cetak bisa dimanfaatkan sebagai salah satu upaya mencegah kecanduan gadget pada anak usia 5-6 tahun. Pengembangan modul diharapkan tidak hanya menjadi panduan jangka pendek, tetapi juga dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari kurikulum pendampingan orang tua secara berkelanjutan dalam menghadapi tantangan pengasuhan di era digital.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Digital Parenting; Modul; Kecanduan Gadget

ABSTRACT. Gadget addiction among children is becoming increasingly common as access to and dependence on digital devices increases from an early age. This study aims to analyze the need for a digital parenting module that can serve as a guide for parents in preventing gadget addiction among children aged 5-6 years. A qualitative descriptive approach was used in this study, involving 36 parents at State Kindergarten 2 in Yogyakarta. Data was collected through an online survey and analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The study highlights that parents are aware of the positive and negative impacts of gadget use but find it challenging to enforce consistent limits, thereby necessitating appropriate parenting guidance in the digital age. These findings indicate a significant opportunity for digital parenting modules in print media to be utilized as one of the efforts to prevent gadget addiction in children aged 5-6 years. The development of these modules is expected not only to serve as short-term guidance but also to be further developed as part of a continuous parenting support curriculum to address the challenges of parenting in the digital age.

Keyword : Early Childhood; Digital Parenting; Module; Gadget Addiction

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu cepat memudahkan semua kalangan guna melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Pesatnya perkembangan teknologi juga memberikan kemudahan dalam mengakses segala informasi [1]. Berbagai kalangan baik orang dewasa, remaja, bahkan anak usia dini pun memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini [2]. Teknologi dapat menjadi sumber pembelajaran bagi siswa dan mempercepat berbagai kegiatan dengan membuka peluang tanpa batas. Kemajuan teknologi memiliki manfaat bagi kehidupan manusia dengan memberikan kemudahan dalam melakukan banyak hal. Kemajuan teknologi tersebut menghasilkan *gadget* yang memudahkan kegiatan manusia dalam beraktivitas. *Gadget* didefinisikan sebagai seperangkat elektronik yang harus dimiliki manusia sebagai makhluk sosial karena bisa memudahkan segala urusan dalam kehidupan [3]. Lebih lanjut [4] mendefinisikan *gadget* sebagai perangkat canggih yang dirancang untuk tujuan praktis yang awalnya dimanfaatkan oleh orang dewasa guna berkomunikasi dan memperoleh informasi, namun kini banyak dimanfaatkan juga oleh anak usia dini. *Gadget* membantu manusia dalam berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain melalui aplikasi yang beragam seperti *WhatsApp*.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) memaparkan bahwa penggunaan HP dan internet di kalangan anak usia dini terus meningkat seiring pertambahan usia. Sebanyak 37,02% anak berusia 1-4 tahun dan 58,25% anak usia 5-6 tahun telah menggunakan HP, sedangkan 33,80% anak usia 1-4 tahun serta 51,19% anak usia 5-6 tahun tercatat mengakses internet. Meningkatnya jumlah penggunaan *gadget* pada anak bisa berdampak negatif dengan munculnya kecanduan dan ketergantungan pada *gadget* [5]. Kecanduan *gadget* pada anak ditandai dengan kecenderungan perilaku yang tidak bisa lepas dari *gadget* sehingga mengesampingkan kegiatan anak lainnya [6]. Sementara itu, anak usia 5-6 tahun lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain game meskipun tetap dalam pengawasan.

Penggunaan *gadget* pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mencakup pola asuh orang tua, interaksi dengan teman sebaya, dan pembelajaran daring [7]. Pola asuh yang diterapkan orang tua berpengaruh besar pada penggunaan *gadget* pada anak. Lebih lanjut [8] memaparkan bahwa banyak anak usia 3-4 tahun diberikan *gadget* oleh orang tuanya untuk menenangkan dan mencegah rewel, terutama saat orang tua bekerja. Banyak orang tua tidak siap untuk mengasuh anak sehingga pola asuh tidak sesuai sering terjadi di masyarakat [9]. Faktor utama yang menyebabkan orang tua tidak dapat mengontrol penggunaan teknologi pada anak adalah kurangnya waktu dan tenaga. Banyak orang tua fokus pada mengurus rumah tangga karena percaya bahwa menjadi orang tua memakan banyak waktu dan energi. Oleh karena itu, dengan memberikan *gadget* yang dapat menghibur dan menemani anak, orang tua mengabaikan tanggung jawab untuk memantau dan mengawasi anak [10].

Hal ini didukung dengan studi pendahuluan peneliti, bahwa anak cenderung menghabiskan waktu bermain *gadget* selama 2-3 jam per hari. Orang tua memfasilitasi *gadget* pada anak dengan berbagai alasan yakni supaya anak mengenal teknologi, sebagai *reward* karena telah belajar, sebagai hiburan dan edukasi, peralihan ketika

bosan bermain di luar, dan alat bantu supaya anak cepat selesai makan. Orang tua merasakan dampak negatif ketika anak mengakses *gadget* seperti tantrum, kurang fokus dan susah bergaul ketika berada di lingkungan baru, dan kurang berkonsentrasi. Sejatinya, fenomena meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan anak menuntut orang tua mau tidak mau untuk memiliki kompetensi baru dalam mendampingi anak di era digital. Namun, masih belum banyak orang tua yang mengetahui konsep *digital parenting*. Begitu pula dengan pemahaman dan keterampilan yang memadai terkait pengelolaan penggunaan *gadget* pada anak tidak semua dimiliki oleh orang tua. Oleh karena itu, konsep *digital parenting* menjadi sangat relevan untuk mengajarkan anak menggunakan teknologi secara bijak dan sehat di era digital.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah solusi bagi orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak. Basri [11] mendefinisikan modul sebagai alat pembelajaran berbentuk cetak yang disusun secara sistematis dan berisikan materi pembelajaran, metode, tujuan berdasarkan kompetensi dasar, petunjuk untuk belajar mandiri, serta adanya latihan guna menguji pemahaman individu itu sendiri. Modul dapat dijadikan salah satu solusi dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak. Hal ini selaras dengan penelitian [12] yang mengembangkan modul bimbingan konseling keluarga untuk mencegah kecanduan *smartphone* pada anak usia dini. Modul ini terbukti valid (93,3%), praktis (96%), dan efektif (93%) dalam mengurangi kecanduan. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan [13] menghasilkan buku ajar *digital parenting* yang valid (rata-rata 85,1%) dan membantu orang tua dalam melindungi anak dari risiko kejahatan *online*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menitikberatkan pada tahap awal berupa analisis kebutuhan orang tua terhadap modul *digital parenting* yang disusun dalam bentuk media cetak yang praktis dan mudah dipahami, terutama bagi orang tua yang kurang akrab dengan teknologi digital. Modul ini dirancang tidak hanya sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai solusi yang praktis yang sesuai dengan preferensi orang tua.

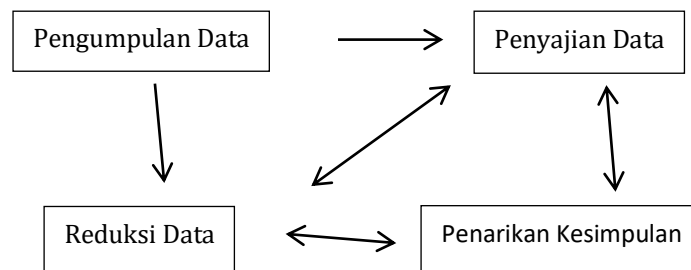
Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus utama penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan orang tua terhadap modul *digital parenting* sebagai panduan dalam upaya pencegahan kecanduan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun. Hal ini penting mengingat masih banyak orang tua yang menghadapi kendala dalam membatasi dan mengelola penggunaan *gadget* pada anak secara efektif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji kebutuhan dan preferensi orang tua terkait desain, konten, dan strategi implementasi modul *digital parenting*. Modul ini diharapkan dapat menjadi sarana praktis yang mendukung orang tua dalam menghadapi tantangan pengasuhan di era digital, khususnya dalam mencegah risiko kecanduan *gadget* pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif guna mengidentifikasi analisis kebutuhan sebuah modul *digital parenting* untuk mencegah kecanduan *gadget* pada anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan survei melalui *google form*. Survei dilakukan guna memperoleh informasi terkait penggunaan

gadget anak di rumah. Penelitian ini menggunakan sampel jenuh dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel terdiri dari 36 orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan di TK Negeri 2 Yogyakarta dikarenakan sudah berakreditasi A dan memiliki keberagaman peserta didik dari segi sosial dan ekonomi dengan lokasi TK yang strategis serta keterbukaan pihak sekolah dalam mendukung penelitian.

Analisis data memakai model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [14]. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan mengorganisasikan data mentah menjadi sebuah informasi yang bermakna. Kemudian, penyajian data yang dapat dilakukan dengan menampilkan data hasil penelitian dalam bentuk narasi deksriptif, tabel, grafik, atau bagan supaya lebih mudah dipahami oleh pembaca. Terakhir, pengambilan kesimpulan dimana hasil penelitian digunakan dalam menyimpulkan hasil temuan dalam penelitian. Proses ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diolah secara sistematis sehingga menghasilkan kesimpulan yang valid dan relevan dengan tujuan penelitian. Pada gambar 2.1 disajikan proses analisis data penelitian.

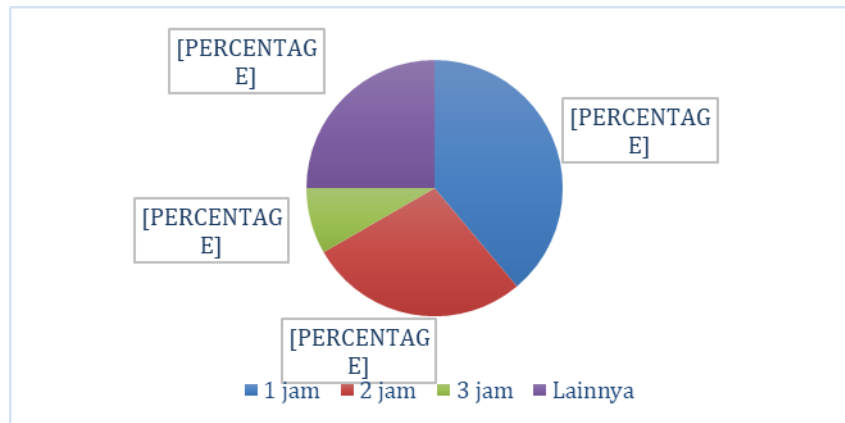


Gambar 1. Tahapan Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman

Instrumen yang digunakan ialah angket berupa pertanyaan terbuka dengan mengacu pada aspek kecanduan *gadget* pada anak. Aspek-aspek tersebut meliputi durasi dan dampak penggunaan *gadget*. Selain itu, angket juga berisi pandangan orang tua mengenai *digital parenting* sehingga bisa dijadikan acuan dalam pemanfaatan modul yang sesuai kebutuhan.

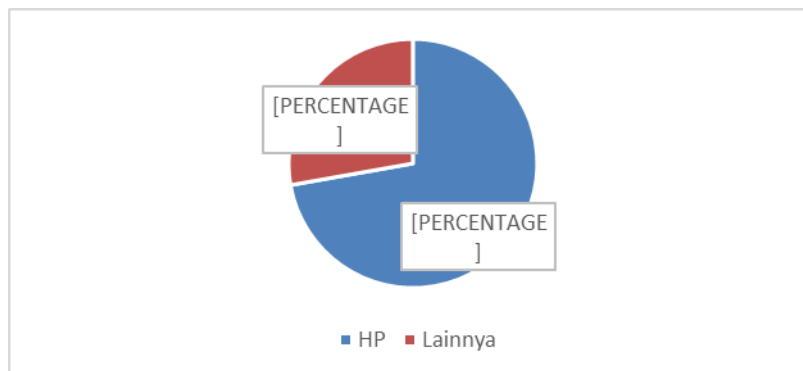
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 36 orang tua di TK Negeri 2 Yogyakarta sebagai responden. Hasil penelitian memaparkan bahwa mayoritas orang tua mengizinkan anak menggunakan *gadget* di rumah. Alasan utama pemberian *gadget* adalah untuk menjadi selingan atau menghilangkan rasa bosan pada anak, memberikan edukasi melalui tontonan atau aplikasi tertentu, dan sebagai hiburan di waktu tertentu seperti saat libur, siang hari, atau setelah anak menyelesaikan tugas sekolah. Orang tua memberikan *gadget* pada anak sebagai sarana edukasi guna menambah wawasan dan hiburan yang menyenangkan. Di samping itu, pemberian gadget pada anak sering kali didasari oleh alasan praktis, seperti meredakan kerewelan anak, mempermudah rutinitas tidur dan makan, maupun memberi kesempatan bagi orang tua untuk menyelesaikan pekerjaan rumah tangga atau mengambil waktu istirahat. [15]–[17].



Gambar 2. Durasi Penggunaan Gadget

Anak menghabiskan waktu yang bervariasi saat menggunakan perangkat digital di rumah setiap harinya. Gambar 2 menyoroti bahwa 67% anak bermain perangkat digital seperti HP, tablet, atau laptop sekitar 1 sampai 2 jam per hari. Beberapa anak menghabiskan waktu sekitar 30 menit hingga 1 jam, sementara 8% anak bisa menggunakan perangkat digital selama 3 jam bahkan ada yang mencapai 5 jam dalam sehari meskipun biasanya terbagi dalam beberapa sesi. Dalam beberapa kasus, waktu penggunaan perangkat bisa lebih singkat, sekitar 20-30 menit, atau hanya saat diperlukan seperti di ruang tunggu dokter. Secara umum, durasi penggunaan perangkat digital ini bervariasi dan seringkali tidak pasti, tergantung pada kegiatan dan kebiasaan anak masing-masing.



Gambar 2. Perangkat digital yang digunakan anak

Gambar 2 menunjukkan sebanyak 72% anak menggunakan HP dan 28% lainnya menggunakan iPad, tablet, Nintendo, dan TV. Umumnya, jenis *gadget* yang paling banyak dipakai oleh anak ialah HP. Hal ini sejalan dengan penelitian [18] yang juga menyoroti bahwa HP merupakan jenis *gadget* yang paling sering digunakan oleh anak. Namun, penggunaan *gadget* pada anak perlu disesuaikan dengan waktu yang sesuai dan benar-benar dibutuhkan oleh anak. Durasi yang tinggi dengan lebih dari 2 jam per hari akan memicu anak mengalami ketergantungan pada *gadget*. Hal ini selaras dengan penelitian [19] yang memaparkan bahwa ketergantungan *gadget* pada anak usia dini terjadi ketika anak menggunakan secara terus-menerus lebih dari dua jam sehari, menunjukkan perilaku protes jika tidak diberikan, dan tidak mampu melewati satu hari tanpa

menggunakan *gadget*. Durasi penggunaan gadget sebaiknya disesuaikan dengan usia anak, misalnya maksimal satu jam per hari untuk usia 2–5 tahun dengan jadwal yang konsisten seperti setelah anak menyelesaikan tugas sekolah atau aktivitas fisik [20]. Secara umum, disarankan agar anak menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam setiap hari [21].

Hasil penelitian memaparkan bahwa orang tua juga mengakui adanya dampak positif penggunaan *gadget* jika digunakan dengan bijak seperti anak belajar hal baru, pengetahuan teknologi anak meningkat, wawasan anak bertambah, dan pemahaman terhadap suatu hal bisa lebih cepat apabila melalui tontonan yang mendidik. Penggunaan gawai yang tepat dapat memberikan dampak positif seperti mempermudah anak berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang tua, teman, maupun kerabat dari jarak jauh secara efisien sehingga bisa menghemat biaya [22], [23]. Meskipun *gadget* memiliki manfaat sebagai alat hiburan, pendidikan, dan sarana komunikasi, jika tidak diawasi dengan baik, penggunaannya dapat menimbulkan dampak negatif.

Orang tua juga menyadari adanya dampak negatif dari penggunaan *gadget* berlebihan meliputi anak menjadi sulit diajak berkomunikasi, menunjukkan perilaku tantrum, kurang fokus, dan anak menunjukkan tanda-tanda kecanduan seperti minta tambahan waktu atau sulit melepaskan diri dari *gadget*. Dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi berkurangnya ketertarikan anak terhadap aktivitas lain serta menurunnya kemampuan berinteraksi secara sosial [24], [25]. Lebih lanjut [26] mengungkapkan bahwa kecanduan *gadget* pada anak dapat memengaruhi berbagai aspek perilaku, seperti perilaku sosial, emosi, kecenderungan terhadap kekerasan atau agresivitas, kemalasan yang berujung pada obesitas, serta menyebabkan gangguan tidur. Kendati orang tua sudah sadar akan baik buruknya penggunaan *gadget*, tidak seluruhnya mengawasi penggunaan *gadget* dengan cara yang efektif.

Hasil penelitian juga memaparkan bahwa orang tua melakukan beberapa upaya dalam mengatasi dampak negatif tersebut seperti memberlakukan aturan waktu penggunaan *gadget*, memberikan edukasi secara perlahan tentang penggunaan *gadget* yang bijak, mengalihkan perhatian anak ke aktivitas non-*gadget* seperti permainan fisik dan kegiatan kreatif, dan melakukan negosiasi waktu dengan anak agar anak tetap merasa dihargai. Secara keseluruhan, meskipun dampak negatif teknologi tidak bisa dihindari sepenuhnya, orang tua berusaha dengan berbagai cara untuk memastikan anak tetap seimbang dalam menggunakan *gadget* dan lebih fokus pada kegiatan yang lebih bermanfaat.

Namun, tantangan yang dihadapi adalah kesulitan dalam menerapkan batasan yang konsisten dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Pada situasi ini, perlu solusi yang dapat diimplementasikan orang tua dengan mudah, seperti panduan dalam membatasi waktu penggunaan *gadget*, memilih konten yang tepat, dan menyediakan alternatif aktivitas sehat, dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan penggunaan *gadget* yang lebih baik melalui komunikasi yang efektif [27]. Lebih lanjut [28] menyoroti bahwa strategi lain yang bisa diterapkan orang tua ialah melalui penyediaan aktivitas yang menarik dan mampu mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan kognitif anak. Salah satu contoh kegiatan kognitif ialah dengan membaca

bersama orang tua yang bisa menjadi aktivitas menyenangkan sebagai pengganti *gadget* [29]. Selain itu, orang tua bisa mengajak anak bermain di luar ruangan seperti bersepeda, bermain bola, ataupun kegiatan yang berkaitan dengan alam [30], [31]. Aktivitas di luar *gadget* membuat anak berinteraksi dengan teman melalui hal yang menyenangkan.

Orang tua perlu memiliki keterampilan dan pengetahuan dalam mengelola penggunaan *gadget* pada anak, salah satunya dengan mengadopsi pendekatan *digital parenting*. Hal ini selaras dengan penelitian [32] yang menyebutkan bahwa pengasuhan digital menjadi salah satu pendekatan yang bisa dimanfaatkan guna mencegah kecanduan *gadget* pada anak. *Digital parenting* berarti memanfaatkan teknologi digital sebagai alat untuk mengasuh anak yang meliputi pengaturan dan pengawasan dalam menggunakan media digital [33]. Lebih lanjut [34] memaparkan bahwa *digital parenting* saat ini melibatkan peran orang tua dalam mengarahkan anak menggunakan *gadget* dan internet secara bijak, serta menjaga dari dampak buruk seperti kecanduan, kekerasan di dunia digital, dan minimnya interaksi sosial secara langsung.

Penelitian menyoroti bahwa di era digital saat ini, sebagian orang tua sudah mengetahui konsep *digital parenting*, sementara lainnya hanya mengetahui secara sekilas. Orang tua membutuhkan sebuah wadah yang praktis untuk memahami lebih lanjut mengenai *digital parenting*, kecanduan *gadget*, dan aktivitas alternatif yang menggantikan *gadget*. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah langkah alternatif guna memberikan pemahaman pentingnya pengawasan penggunaan *gadget* pada anak, panduan orang tua dalam mengelola waktu layar, dan solusi untuk menggantikan kecanduan *gadget* dengan kegiatan yang bermanfaat.

Fenomena ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak guna memberikan pengetahuan dan wawasan bagi orang tua di era digital dengan memanfaatkan konsep *digital parenting* dalam bentuk modul. Hal ini selaras dengan penelitian [12] yang menyoroti bahwa modul bimbingan keluarga mempermudah orang tua untuk mengatur jadwal dan aktivitas anak di rumah guna mencegah kecanduan *smartphone*, dengan pengemasan sistematis, metode yang tepat, serta evaluasi untuk mencapai tujuan tersebut.

Hasil analisis menunjukkan bahwa orang tua memiliki preferensi khusus terkait bentuk dan isi modul *digital parenting* yang akan dijadikan sebuah wadah dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak, yaitu menginginkan modul yang ringan seperti notes kecil, buku cerita, atau flyer menarik. Orang tua juga mengharapkan modul memuat konsep *digital parenting*, peran orang tua, tips praktis penggunaan *gadget*, aktivitas alternatif di luar *gadget*, dan lembar penghubung orang tua untuk monitoring aktivitas anak. Orang tua meminta adanya pembahasan tentang cara mengatasi anak tantrum karena *gadget* serta pengenalan media digital secara tepat.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa orang tua lebih memilih peluang penggunaan modul yang praktis, mudah dipahami, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan penelitian [35] yang menyoroti bahwa metode pembuatan modul bisa digunakan sebagai panduan dalam penggunaan *gadget* bagi anak. Modul disusun menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dilengkapi

dengan tampilan visual yang menarik agar dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat umum [36]. Penelitian ini menunjukkan adanya peluang signifikan dalam pemanfaatan modul *digital parenting* untuk membantu orang tua mencegah kecanduan *gadget* pada anak.

Modul disajikan dalam format fisik agar lebih mudah diakses oleh semua kalangan orang tua termasuk yang kurang akrab dengan teknologi. Melalui media cetak, orang tua dapat membaca, mencatat, dan menerapkan isi panduan secara fleksibel tanpa ketergantungan pada perangkat elektronik atau akses internet. Hal ini sesuai dengan kelebihan media cetak bila dibandingkan media digital terletak pada informasinya yang bersifat permanen dan bisa dibaca berulang kali hingga isi pesan dipahami dengan benar [37]. Selain itu, format ini memungkinkan interaksi lebih langsung dalam penggunaan, seperti mendiskusikannya bersama anggota keluarga.

Peluang menggunakan media cetak didasarkan pada temuan analisis kebutuhan, di mana banyak orang tua menyatakan preferensi terhadap panduan berbentuk fisik yang dianggap lebih nyaman dan praktis dibandingkan format digital penuh. Hal ini selaras dengan penelitian [38] yang menyoroti bahwa media cetak ialah salah satu bentuk komunikasi yang praktis dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan keunggulan seperti kemudahan akses, fleksibilitas, portabilitas, dan efisiensi biaya. Pemanfaatan modul dalam bentuk media cetak memberikan harapan bagi orang tua supaya lebih mudah mengakses, memahami, dan menerapkan strategi pengasuhan yang tepat dalam menghadapi tantangan kecanduan *gadget* pada anak. Lebih lanjut, pemanfaatan modul ini tidak hanya diharapkan mampu menjadi sarana efektif dan praktis, tetapi juga menjadi langkah konkret dalam mendukung peran aktif orang tua dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat dan seimbang bagi anak.

KESIMPULAN

Penggunaan *gadget* tidak terlepas dari kehidupan anak dalam kesehariannya baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Meskipun memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan kreativitas, penggunaan *gadget* juga membawa dampak negatif seperti tantrum, gangguan fokus, keterlambatan komunikasi, hingga kecanduan. Orang tua telah berupaya mengatasi dampak negatif dengan membatasi durasi penggunaan, mendampingi anak, serta mengalihkan perhatian ke aktivitas lain. Disisi lain, orang tua juga membutuhkan panduan praktis dan lebih mudah diakses oleh semua kalangan termasuk yang kurang akrab dengan teknologi. Hasil penelitian menyoroti bahwa ada peluang dalam menggunakan modul *digital parenting* sebagai upaya mencegah kecanduan *gadget* pada anak. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar bagi peneliti dan orang tua dalam mengoptimalkan peluang modul *digital parenting* sebagai panduan dan referensi guna mencegah kecanduan *gadget* pada anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan dengan jumlah responden yang relatif kecil serta lokasi penelitian yang terbatas pada satu institusi pendidikan. Selain itu, studi ini masih berada pada tahap eksplorasi awal dan belum mencakup pengembangan maupun pengujian modul secara langsung. Oleh karena itu, penelitian lanjutan

direkomendasikan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan bervariasi, sekaligus melanjutkan ke tahap pengembangan serta uji efektivitas modul.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung termasuk dosen pembimbing dan semua responden yang telah meluangkan waktunya guna memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] L. Asmawati, "Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 82–96, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1170.
- [2] F. Nuraini and J. D. Wardhani, "Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2245–2256, Apr. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.4198.
- [3] Dias Amalia Haryanto and Moh. Amin Tohari, "Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini," *RISOMA J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 4, pp. 244–252, Jun. 2024, doi: 10.62383/risoma.v2i4.168.
- [4] A. Hidayat and S. S. Maesyaroh, "Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *J. Syntax Imp. J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, p. 356, Jun. 2022, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
- [5] I. Chasanah, Ratna Utami Nur Ajizah, and Irfan Jauhari, "Parenting Disiplin waktu Penggunaan Gawai(Gadget) Pada anak Usia Sekolah Dasar," *Islam. Elem. Sch.*, vol. 3, no. 1, pp. 73–83, Jun. 2023, doi: 10.55380/ies.v3i1.500.
- [6] M. E. P. Budi, "Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gadget di masa golden age," *ROSYADA Islam. Guid. Couns.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–38, Jan. 2021, doi: 10.21154/rosyada.v1i1.2413.
- [7] A. P. Afdalia and I. Gani, "Dampak pengaruh gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini," *Al-Irsyad Al -Nafs J. Bimbing. Penyul. Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 87–96, 2023, doi: 10.24252/al-irsyad%20al-nafs.v10i1.41022.
- [8] R. Hadi and L. Sumardi, "Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini," *JlIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 1062–1066, Feb. 2023, doi: 10.54371/jlIP.v6i2.1324.
- [9] M. Eka P, "Daring: Pengembangan E-Booklet Digital Parenting Cara Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini," *J. Konseling Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 158–167, Jan. 2021, doi: 10.32806/jkpi.v2i1.37.
- [10] R. Novianti and M. Garzia, "Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 1000, Mar. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.490.
- [11] E. Rahmi, N. Ibrahim, and D. Kusumawardani, "Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka dan Jarak Jauh untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Program Studi Teknologi Pendidikan," *Visipena*, vol. 12, no. 1, pp. 44–66, Jun. 2021, doi: 10.46244/visipena.v12i1.1476.
- [12] L. Andre, S. Sunimaryanti, A. Afriwes, B. R. . Yunanda, and A. Mustika Sari, "Pengembangan Modul Bimbingan Konseling Keluarga dalam Pencegahan Kecanduan Smartphone Pada Anak Usia Dini," *J. Pelita PAUD*, vol. 8, no. 2, pp. 381–

- 389, May 2024, doi: 10.33222/pelitapaud.v8i2.3786.
- [13] M. Ulfah, M. Maemonah, S. Purnama, N. Hamzah, and E. F. Fatwa Khomaeny, "Pengembangan Buku Ajar Digital Parenting: Strategi Perlindungan Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1416–1428, Sep. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1773.
 - [14] Q. Qomaruddin and H. Sa'diyah, "Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman," *J. Manag. Accounting, Adm.*, vol. 1, no. 2, pp. 77–84, Dec. 2024, doi: 10.52620/jomaa.v1i2.93.
 - [15] I. Irfan and N. Azmin, "Strategi pendampingan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak di Kecamatan Sape," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 8–11, 2022, doi: 10.33627/gg.v4i2.748.
 - [16] N. Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak," *Al-Hikmah Indones. J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 167–188, Dec. 2019, doi: 10.35896/ijecie.v3i2.77.
 - [17] Dinni Mawarni, Hadis Purba, and Enny Nazrah Pulungan, "Problematisasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19 Lingkungan V Kelurahan Tanjung Rejo Kecamatan Medan Sunggal," *Ta'rim J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 4, pp. 238–247, Nov. 2024, doi: 10.59059/tarim.v5i4.1720.
 - [18] A. Septiana and A. Anwar, "Dampak pengaruh gadget pada anak usia dini (studi kasus Desa Batu Tering)," *Hegemoni J. ilmu Sos.*, vol. 2, no. 2, pp. 5–9, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/hjis/article/view/4790>
 - [19] N. M. Rini, I. A. Pratiwi, and M. N. Ahsin, "Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar," *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 1236–1241, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1379.
 - [20] S. F. Zuhro, "Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Anak Usia Dini pada TK Mutiara Pelangi," *J. Abdimas Kartika Wijayakusuma*, vol. 5, no. 3, pp. 642–648, Nov. 2024, doi: 10.26874/jakw.v5i3.482.
 - [21] Y. E. Megiati, N. K. Pratiwi, R. R. Basir, and D. Mariyanih, "Penggunaan Gawai bagi Anak Usia Dini," *Kapas Kumpul. Artik. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 338–346, Apr. 2025, doi: 10.30998/ks.v3i3.3874.
 - [22] Arif Firmansyah, Prillya Elmadisa, Imel Wahyuni, Mayang Permatasari, and Nasya Rosadi, "The Effect Of Gadgets On Changes In The Personality Of Children," *Proceeding Conf. Psychol. Behav. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 100–108, Nov. 2023, doi: 10.61994/cpbs.v2i1.50.
 - [23] N. K. S. Rahayu, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, "Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah," *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 9, no. 1, pp. 344–349, Dec. 2023, doi: 10.51169/ideguru.v9i1.822.
 - [24] A. R. Adwiah and R. R. Diana, "Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 2463–2473, May 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3700.
 - [25] J. L. Sinambela and M. Simanjuntak, "Strategi mengatasi dampak negatif kebiasaan penggunaan gadget," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 14, no. 1, pp. 1085–1094, 2025, doi: 10.58230/27454312.1395.
 - [26] R. Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya di PAUD Ummul Habibah," vol. 13, no. 1, pp. 29–34, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/888/839>

- [27] M. Sitorus, K. T. Amalia, R. Ramita, and S. Af-Idah, "Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 8, no. 2, pp. 217–222, Dec. 2024, doi: 10.17509/jpa.v8i2.78846.
- [28] D. S. Harianti, S. Prasetyo, S. Sibawaihi, and M. A. Al Faqh, "Peran Orang Tua dalam Mengatur Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *Kumara Cendekia*, vol. 13, no. 1, p. 9, Feb. 2025, doi: 10.20961/kc.v13i1.96477.
- [29] A. Pramudita *et al.*, "Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak Melalui Peran Orang Tua Dan Rumah Baca Kita Di Dusun Kidul Desa Buniseuri," *RISOMA J. Ris. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 16–28, Dec. 2024, doi: 10.62383/risoma.v3i1.443.
- [30] T. Puspita Rini and M. Masduki, "Pendidikan Karakter Keluarga di Era Digital," *AL-MIKRAJ J. Stud. Islam dan Hum. (E-ISSN 2745-4584)*, vol. 1, no. 1, pp. 8–18, Sep. 2020, doi: 10.37680/almikraj.v1i1.543.
- [31] Zulia Syiva Salsabila and Rivan Saghita Pratama, "Membangun Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Olahraga," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 27–39, Dec. 2024, doi: 10.47861/khirani.v3i1.1465.
- [32] S. Diana and A. S. Harahap, "Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Prososial Anak Usia Dini di RA Al Furqon Mandailing Natal," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 1921–1929, 2023, doi: 10.31004/innovative.v3i5.4887.
- [33] A. Y. F. Rodhiya, "What We Talk About When We Talk About: 'Digital Parenting,'" *PsikobuletinBuletin Ilm. Psikol.*, vol. 1, no. 1, p. 29, Jan. 2020, doi: 10.24014/pib.v1i1.8408.
- [34] Aseptianova, M. Z. A. Aziz, Listini, H. Sri, and S. Dewiyeti, "Digital Parenting of Children and Adolescents in Digital Era," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 3, pp. 450–457, Dec. 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i3.56191.
- [35] W. Asrah, S. Tanjung, and R. Gea, "Peningkatan pemahaman orang tua tentang dampak positif gadget dalam pendidikan anak usia dini," *J. Abdimas Indones. Berkarya*, vol. 1, no. 1, pp. 21–26, 2025, [Online]. Available: <https://ojs.gelcipnus.org/index.php/jaib/article/view/34>
- [36] R. A. Krisdiawan and N. A. Asikin, "Meningkatkan kompetensi orang tua dalam parenting digital," *J. Widya Laksmi J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 196–203, 2025, doi: 10.59458/jwl.v5i1.156.
- [37] A. Khaer, N. Khoir, and Y. A. Hidayati, "Senjakala Media Cetak: Tantangan Jurnalisme Cetak di Era Digital," *TRILOGI J. Ilmu Teknol. Kesehatan, dan Hum.*, vol. 2, no. 3, pp. 324–331, Dec. 2021, doi: 10.33650/trilogi.v2i3.3080.
- [38] H. Hanifa, W. R. Fitriani, and T. Mariyani, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Berbagai Macam Media Pembelajaran," *Abata J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 154–167, Sep. 2024, doi: 10.32665/abata.v4i2.3391.