

Membangun Pola Asuh Anak Dan Remaja Era Digitalisasi Di Kelurahan Tunggulwulung

Widaningsih^{1*}, Sri Hudiari², Fadloli³, Galuh Kartiko⁴, Atiqah Nurul Asri⁵

^{1,2,3,4,5}Politeknik Negeri Malang; Jalan Sukarno Hatta No. 9 Kota Malang, telp/fax (0341) 404424

¹Jurusan Teknologi Informasi, ²Jurusan Teknik Elektronika, ³Jurusan Administrasi Niaga, ⁴Jurusan Akuntansi,

⁵Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang

e-mail: *¹widaningsih@polinema.ac.id, ²sri.hudiari@polinema.ac.id, ³fadloli@polinema.ac.id,

⁴galuh.kartiko@polinema.ac.id, ⁵atiqah.na@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital saat ini, nilai-nilai yang dilahirkan, baik positif maupun negatif, mengalami kejutan yang luar biasa bagi anak-anak dan remaja saat ini. Akibatnya, peran orang tua dalam mendidik anak-anak mereka akan berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dianalisis dengan metode deskriptif. Hasilnya yaitu masih kurangnya peran orang tua dalam pola asuh anak di era digitalisasi saat ini, hal ini disebabkan karena keterbatasan pemahaman dan literasi digital orang tua, membuat mereka kesulitan dalam mengawasi anak dari paparan konten negatif, cyberbullying dan kecanduan gadget. Melalui pengabdian ini para orang tua di beri pemahaman literasi digital seperti adanya fitur kontrol orang tua untuk menyaring konten berbahaya, pembuatan jadwal bermain gadget, sharing terkait fitur-fitur yang ada guna menambah pengetahuan dan memberikan arahan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan akan bisa berdampak pada perkembangan anak seperti menjadi lebih rentan terhadap masalah kesehatan mental (stres, cemas), fisik (obesitas, kurang gerak), dan sosial (kesulitan berinteraksi tatap muka, egois).

Kata kunci—Pola Asuh, Anak, Remaja, Era Digitalisasi

1. PENDAHULUAN

Kelurahan Tunggulwulung merupakan salah satu kelurahan yang masuk dalam wilayah administratif Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Kelurahan ini terdiri dari enam RW (Rukun Warga) dan 49 RT (Rukun Tetangga). Luas wilayah Kelurahan Tunggulwulung adalah 215,5 ha. Secara geografis, Kelurahan Tunggulwulung terletak pada kawasan pinggiran Kota Malang bagian utara yang juga berbatasan langsung dengan Kabupaten Malang. Batas-batas administratif Kelurahan Tunggulwulung adalah sebagai berikut: Sebelah utara: Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang. Sebelah timur: Kelurahan Tasikmadu, Tunjungsekar, dan Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru. Sebelah selatan: Kelurahan Tlogomas dan Jatimulyo, Kecamatan Lowokwaru. Sebelah barat: Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang.

Analisis situasi Kelurahan Tunggulwulung, Kota Malang, dapat meliputi:

1. Kelurahan Tunggulwulung didominasi oleh warga Kota Malang dan sekitarnya.

2. Kelurahan Tunggulwulung memiliki potensi kesenian budaya tradisional.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital saat ini, cara orang tua membesarkan anaknya juga harus berubah. Saat ini, perangkat memiliki kekuatan yang cukup besar. Saat ini, hampir setiap orang memiliki perangkat, mungkin lebih dari satu. Orang tua dan para pekerja keduanya memiliki perangkat ini.

Perangkat ini memiliki fitur lengkap dan harganya yang relatif terjangkau, sehingga pengguna dapat menikmati pembelajaran dan hiburan. Ini adalah salah satu alasan orang membeli perangkat ini. Banyak orang tua mulai mengenalkan *gadget* kepada anak-anak mereka sejak kecil karena tuntutan zaman dan banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh *gadget*. Banyak anak di bawah enam tahun sudah mahir menggunakan perangkat ini [1].

Memberi anak *gadget* dapat berdampak besar pada perkembangan mereka, dengan efek yang dapat berupa positif maupun negatif, tergantung pada bagaimana anak menggunakan *gadget* tersebut dan seberapa terlibat dan berhati-hati orang tua atau guru mengawasi penggunaan *gadget* tersebut. Berbagai

aspek perkembangan anak dipengaruhi oleh *gadget*. Ini termasuk perkembangan kognitif, fisik dan motorik, nilai agama dan moral, perkembangan sosial dan emosional, dan perkembangan Bahasa [2].

Penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak dapat berdampak negatif terhadap perkembangan fisik dan motorik mereka. Anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya bermain dengan perangkat elektronik cenderung malas bergerak dan beraktivitas fisik. Karena anak-anak terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar perangkat elektronik, ini mengganggu perkembangan sosial dan emosional mereka. Ini mengganggu kemampuan sosialisasi anak-anak dan interaksi sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Karena terlalu sibuk dengan perangkat elektronik mereka tanpa memperdulikan orang lain, anak-anak juga kehilangan kemampuan sosialisasi [3]. Terakhir, perkembangan bahasa anak akan sulit karena anak-anak biasanya tidak berbicara saat bermain mainan elektronik.

Permasalahan utama yang telah diidentifikasi oleh tim Pengabdian Pada Masyarakat adalah membangun pola asuh anak dan remaja di era digitalisasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim Pengabdian Pada Masyarakat melaksanakan kegiatan pengabdian yang diilustrasikan sebagai berikut:

1. Potensi
Wilayah Kelurahan Tunggulwulung Kota Malang
2. Permasalahan
Pengaruh era digital seperti media masa, teknologi yang berkembang sangat cepat dikhawatirkan berdampak pola asuh anak dan remaja, karena kurang persiapan orang tua dalam pemahaman digital.
3. Solusi
Penguatan nilai pemahaman dalam membangun pola asuh anak dan remaja di era digitalisasi.
4. Hasil
Hasilnya dari kegiatan ini adalah Penguatan nilai pemahaman dalam membangun pola asuh anak dan remaja di era digitalisasi, dan diharapkan dengan penguatan ini akan menjadikan orangtua dapat mengantisipasi perilaku terhadap teknologi yang digunakan oleh anak dan remaja. Dan pengaruh yang dapat ditimbulkan *gadget* bisa berupa positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak. Oleh karena itu faktor pengawasan orangtua atau pola asuh yang tepat sangat diperlukan dalam menjaga anak dari pengaruh *gadget*. Banyak orangtua yang tidak mengetahui bagaimana cara mengurangi perilaku kecanduan *gadget* pada anak. Sehingga

dibutuhkan psikoedukasi terhadap orangtua untuk mengurangi dampak penggunaan *gadget* pada anak. Salah satu psikoedukasi yang dapat diberikan terhadap orangtua adalah dengan melakukan smart parenting. Smart parenting dapat menjelaskan secara terperinci bagaimana pola asuh yang baik dalam era digital ini, bagaimana cara agar perkembangan anak tidak terhambat karena adanya *gadget* disekitar sang anak.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Sosialisasi Pola Asuh Anak dan Remaja di Era digital bertempat di pendopo Kelurahan Tunggulwulung Kota Malang, Jawa Timur dan merupakan kerjasama antara pengurus kasi pemberdayaan masyarakat dan PKK Kelurahan Tunggulwulung Kota Malang dengan Tim PKM Politeknik Negeri Malang. Pengabdian Masyarakat ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan dan dilaksanakan secara luring atau tatap muka sehingga masyarakat bisa berinteraksi secara langsung. Prosedur kegiatan dirancang dan direncanakan dalam 3 tahap, yaitu 1) Tahap persiapan, merupakan tahap awal yaitu tim PKM melakukan observasi dan analisis situasi untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan; 2) Tahap pelaksanaan kegiatan, yaitu memberi materi penyuluhan dan praktek penggunaan aplikasi, dan 3) Tahap evaluasi yang dilakukan pada akhir dari seluruh proses kegiatan PKM. Selanjutnya kegiatan dilaksanakan secara partisipatif, artinya peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan baik penyampaian materi maupun kegiatan tanya jawab serta game. Pelaksanaan kegiatan menerapkan beberapa metode, yaitu: ceramah/ smart parenting untuk edukasi tentang Program Pola Asuh Anak dan Remaja di Era Digital, diskusi sebagai upaya mentransfer pengetahuan dan memperdalam pemahaman orang tua tentang pola asuh anak di era digital dan aplikasi-aplikasi yang sedang marak digunakan, game dan pemberian hadiah, sebagai upaya untuk mendorong partisipasi, motivasi, dan keterlibatan masyarakat. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan sebagai refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kendala yang terjadi selama proses kegiatan sehingga dapat dilakukan perbaikan pada kegiatan PKM yang akan datang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital saat ini, nilai-nilai yang dilahirkan, baik positif maupun negatif, mengalami kejutan yang luar

biasa bagi anak dan remaja. Akibatnya, peran orang tua dalam mendidik anak-anak mereka akan berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Pelaksanaan kegiatan PKM membangun pola asuh anak dan remaja di era digitalisasi yang dilaksanakan di Kelurahan Tunggulwulung Kota Malang ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terutama ibu rumah tangga dalam hal Selain itu, diharapkan orang tua memiliki pemikiran optimis dan mampu berfungsi sebagai pendukung sistem keluarga. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah observasi dan analisis situasi yang merupakan persiapan awal kegiatan. Tim Pengabdian Masyarakat (PKM) melakukan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Dari hasil observasi tersebut muncul satu kondisi yang perlu mendapat perhatian, yaitu kurangnya pengetahuan ibu-ibu PKK tentang pola asuh anak dan remaja dalam menghadapi era digitalisasi. Dalam situasi kedua, orang tua mulai khawatir tentang perubahan perilaku anak-anak mereka saat menghadapi era digitalisasi, yang sering menyebabkan pertengkaran keluarga.

Berdasarkan situasi tersebut, tim PKM berkoordinasi dengan Pemerintah Kelurahan Tunggulwulung dan beberapa pihak terkait seperti PKK, tokoh masyarakat dan pihak lain yang dianggap penting untuk memberi penjelasan tentang situasi dan kondisi yang dibutuhkan. Berdasarkan masukan dari berbagai pihak, maka tim PKM memutuskan memberikan sosialisasi terkait pola asuh anak dan remaja era digitalisasi yang disertai dengan praktek aplikasi-aplikasi yang sering digunakan pada anak-anak dan remaja. Tim PKM berkoordinasi untuk menyusun rencana kegiatan dan menyiapkan kebutuhan selama kegiatan berlangsung seperti jadwal, materi sosialisai, flyer, banner dan lain sebagainya. Tim PKM bekerjasama dengan Pemerintahan Kelurahan Tunggulwulung menyampaikan informasi kegiatan sosialisai kepada masyarakat dan bersama PKK melakukan pendaftaran peserta. Keterlibatan mitra dalam PKM mencakup memberikan informasi yang diperlukan untuk menganalisis situasi dan menyediakan sumber daya, seperti ruangan dan peralatan yang dibutuhkan selama kegiatan.

PKM yang diadakan oleh Politeknik Negeri Malang bekerjasama dengan Pemerintahan Kelurahan Tunggulwulung memiliki 46 peserta, terdiri dari ibu-ibu PKK dari Kelurahan Tunggulwulung. Kasi pemberdayaan masyarakat Kelurahan Tunggulwulung menghadiri kegiatan yang dimulai pukul 09.00 WIB dan dibuka secara resmi. Selain itu, jajaran perangkat kelurahan, ketua dan

pengurus PKK hadir. Kasi Pemberdayaan Masyarakat menyampaikan rasa terima kasih atas kegiatan sosialisasi ini dan berharap masyarakat lebih memahami pentingnya pola asuh anak dan remaja di era digital dan mampu menerapkan pola asuh yang baik untuk keluarga mereka sendiri.

Salah satu program prioritas PKK adalah pemaparan materi tentang pola asuh anak dan remaja era digitalisasi ini, yang membantu sistem rumah tangga. Dengan kemajuan teknologi saat ini, orang tua memiliki peran penting dalam mengatasi masalah anak-anak dan remaja di lingkungan keluarga masing-masing [4]. Tujuannya adalah untuk meningkatkan peran orang tua, terutama ibu, dalam membangun dan membangun karakter setiap anggota keluarga dengan memberikan pola asuh yang tepat. Pola asuh adalah pola interaksi antara orang tua dan anak yang mencakup metode bimbingan, pembinaan, dan pendidikan yang dilakukan setiap hari untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan anak [5].

Pola asuh adalah proses untuk mendukung perkembangan anak secara fisik, emosional, intelektual, dan sosial. Oleh karena itu, orang tua bertanggung jawab untuk memilih pola asuh yang tepat untuk anak mereka karena karakter mereka di masa depan bergantung pada pola asuh yang mereka berikan. Orang tua sangat penting bagi anak-anaknya, terutama ibu. Sistem dukungan sosial yang terdiri dari sejumlah individu yang dianggap sebagai tempat untuk menyampaikan keluhan dan mencari bimbingan dikenal sebagai dukungan sistem. Menurut Hurlock, untuk mengantisipasi anak-anak di zaman era digital sekarang, yang paling berkesan adalah pola asuh. Sistem pola asuh ini juga, menampilkan teladan yang baik oleh orangtua kepada anaknya [6]. Selain itu juga, orangtua yang hidup di zaman era digital ini, bukan juga hanya menguasai teknologi di zaman sekarang, tetapi mempunyai pengetahuan-pengetahuan terhadap perkembangan anaknya [7] [8]. Apalagi, orangtua merupakan "oase" bagi anak. "Tempat anak mencurahkan isi hatinya, mencari jawab atas rasa keinginan tahunya, dan menjadi model atas beragam peran di masyarakat" [9]. Pengetahuan yang lebih itulah, yang perlu dimiliki oleh orangtua sehingga berjalannya usia anak, maka perkembangan anak ikut juga menampilkan tingkah laku yang berbeda-beda.

Pada zaman era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi, yang mana saat ini media televisi, ponsel pintar telah menjadi menu masakan sehari-hari, yang tidak lagi memandang usia [10]. Dari bentuk perubahan teknologi yang semakin cepat, sehingga peran pola asuh orangtua tidak hanya berkuat dengan pola

pendidikan di era 80-an, tetapi mengalami perkembangan juga seperti berkembangnya teknologi saat ini. Bahkan, pengertian peran pun ikut juga mengalami perubahan dari sejarah kata peran itu digunakan. Perkembangan media informasi dan teknologi saat ini menantang perkembangan anak. Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering melihat anak-anak memegang perangkat elektronik lebih banyak daripada buku. Bahkan, kita sering mendengar dan melihat hal-hal yang tidak kita harapkan terjadi pada anak-anak karena penggunaan perangkat elektronik. Akibatnya, teknologi, terutama perangkat, harus digunakan dengan hati-hati. Manfaat penggunaan teknologi termasuk akses informasi untuk menjelaskan pengetahuan, materi pelajaran, dan pengembangan minat dan bakat. Ini juga memungkinkan komunikasi dan konektivitas sosial. Namun, penggunaan teknologi menimbulkan risiko jika tidak digunakan dengan benar.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini dengan mudah didapatkan terutama penggunaan perangkat digital (*gadget*). Harga yang relatif murah sehingga membuat seseorang dapat memiliki lebih dari satu *gadget*. Karena hal ini anak-anak pun juga menggunakan perangkat digital (*gadget*). Pada masa sekarang, anak-anak hidup di era milenial memang pasti dipengaruhi oleh teknologi digital. Tidak heran jika anak-anak saat ini dikategorisasi sebagai generasi digital. Anak-anak generasi digital masa kini merupakan generasi digital native, yaitu mereka yang sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir [11]. *Gadget* adalah alat elektronik yang digunakan untuk berbagi informasi, belajar, atau menghibur. Memberi anak *gadget* dapat berdampak besar pada perkembangan mereka [12]. Efek yang ditimbulkan dapat positif atau negatif. Hal ini bergantung pada bagaimana anak menggunakan perangkat tersebut dan seberapa aktif orang tua mengawasi penggunaan perangkat tersebut.

Dalam sesi berikutnya, pembicara dan peserta sosialisasi berbicara dan bertanya-tanya. Pada kesempatan ini, peserta diberi kesempatan yang luas untuk bertanya tentang pola asuh. Peserta sangat antusias berbagi cerita tentang pengalaman mereka sebagai orang tua dan banyak pertanyaan tentang pola asuh terkait penggunaan perangkat yang semakin susah dibatasi, yang berdampak negatif pada cara belajar anak dan keinginan mereka untuk belajar. Pertanyaan yang disukai oleh satu peserta menarik perhatian peserta lain karena mereka berbagi pengalaman yang sama, yang memicu diskusi yang menarik tentang cara mengasuh anak. Salah satu hal yang harus diperhatikan dari diskusi ini adalah bahwa penggunaan *gadget* oleh anak-anak menjadi semakin

mengkhawatirkan dan orang tua menghadapi kesulitan untuk mengontrolnya, yang sering menyebabkan konflik antara orang tua dan anak. Hasil ini memberi catatan bagi tim PKM untuk memikirkan dan melakukan penelitian lebih lanjut agar temuan mereka bermanfaat bagi dunia pendidikan.



Gambar 1. Sosialisasi Pemahaman Pola Asuh Anak dan Remaja di Era Digitalisasi

Pada kegiatan terakhir, ibu-ibu anak-anak dan remaja melakukan tanya jawab dan praktek terkait dengan aplikasi yang sering digunakan. Mereka juga memberikan hadiah sebagai cara untuk mengucapkan terima kasih atas partisipasi mereka, mendorong mereka, dan terlibat dalam sosialisasi. Praktik ini disajikan melalui demonstrasi, membantu peserta memahami materi yang telah dipaparkan. Tujuan dari praktik ini adalah agar ibu-ibu lebih mudah mengetahui fitur kontrol orang tua yang terdapat pada *gadget* sehingga orang tua dapat mengatur penggunaannya sehingga sedikit membantu pekerjaan sehari-hari dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan orang tua. Orang tua dapat melakukan pengaturan terkait fitur kontrol ketika anak tidak bermain *gadget*.

Tujuan utama kontrol orang tua yaitu mengatur penggunaan perangkat dengan membatasi waktu bermain atau penggunaan harian, menjadwalkan waktu 'tidur' saat perangkat otomatis terkunci. Menyaring konten digital dengan membatasi konten yang dapat diunduh atau dibeli berdasarkan peringkat usia, memblokir situs web atau aplikasi yang dianggap tidak aman atau tidak pantas, seperti yang mengandung kekerasan, seksual, atau judi. Mengelola aplikasi: menyetujui atau memblokir aplikasi yang ingin diunduh anak, mengelola izin aplikasi seperti akses mikrofon, kamera, dan kontak. Memantau aktivitas online seperti: melihat lokasi perangkat anak. Memantau aplikasi dan situs yang mereka gunakan, serta seberapa sering dan berapa

lama. Membantu mengatur setelan seperti SafeSearch untuk Google. Menjaga keamanan dari predator siber dengan cara membantu memantau aktivitas anak dan mencegah interaksi dengan predator yang mencoba melecehkan secara seksual atau mengeksploitasi anak secara daring, dan memantau percakapan dan pesan teks untuk mendeteksi aktivitas yang mencurigakan [13].



Gambar 2. Permainan kepada anak-anak sebagai hiburan, edukasi, serta pemberian hadiah

Peserta sosialisasi sangat antusias mengikuti arahan tim PKM secara bertahap hingga selesai. Tahap berikutnya adalah evaluasi. Akhir dari proses PKM adalah evaluasi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui apa yang tidak berfungsi dan apa yang perlu diperbaiki selama proses kegiatan. Tim PKM meminta peserta sosialisasi untuk berbicara setelah acara. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pemahaman mereka tentang pengasuhan anak semakin meningkat. Setelah melakukan praktek yang melibatkan penerapan fitur kontrol orang tua, mereka merasa seperti beban yang mereka alami sebelumnya telah hilang. Peserta merasa lebih baik dan memiliki pemahaman yang jelas tentang bagaimana mereka harus memperlakukan anak mereka. *Feedback* dari peserta akan digunakan oleh Tim PKM untuk menilai hasil kegiatan sosialisasi ini dan akan digunakan sebagai referensi untuk kegiatan PKM berikutnya.

4. KESIMPULAN

Di kelurahan Tunggulwulung, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema membangun pola asuh anak dan remaja dalam era digitalisasi telah dilaksanakan dengan baik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan orang tua dan parenting yang cerdas tentang cara mengasuh anak mereka dengan baik, serta untuk membantu membangun kerangka kerja keluarga yang mendukung. Komentar positif dan antusias dari peserta dan mitra, termasuk Pemerintahan Kelurahan

Tunggulwulung Kota Malang, menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini bermanfaat bagi peserta. Pengetahuan dan pemahaman peserta tentang metode pengasuhan anak yang baik serta aspek kontrol orang tua meningkat. Setelah materi dan praktek disampaikan, hasil tanya jawab dan diskusi dapat menunjukkan hal ini. Dalam lingkungan keluarga, peran support system sangat penting untuk menciptakan lingkungan rumah tangga yang nyaman dan bahagia. Support system memberikan semangat dan energi positif yang dibutuhkan dalam kehidupan keluarga. Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pola asuh yang tepat bagi anak dan remaja di era digitalisasi. Diharapkan ibu-ibu anggota PKK dapat menerapkan pola asuh ini dalam keluarga mereka dan menyebarkan informasi ini kepada masyarakat di daerah mereka masing-masing.

5. SARAN

Era digitalisasi dari tahun ke tahun akan berkembang sangat pesat. Sebaiknya kegiatan ini setiap tahun diadakan dengan langsung praktek pengenalan aplikasi-aplikasi yang sedang berkembang pesat tidak hanya di lingkungan sekolah, agar para orang tua dapat meminimalisir hal-hal yang mungkin bisa terjadi dan dapat menyelesaikannya di lingkungan keluarga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Politeknik Negeri Malang, Pemerintahan Kelurahan Tunggulwulung Kota Malang yang bersedia bekerjasama menjadi mitra, jajaran pengurus PKK, dan mahasiswa yang aktif berkontribusi pada pelaksanaan pengabdian ini dan seluruh peserta yang dengan antusias mengikuti seluruh kegiatan. Terima kasih atas masukan dan saran yang diberikan sebagai bahan perbaikan kegiatan PKM dimasa yang akan datang. Semoga ditahun selanjutnya peneliti bisa mengembangkan berbagai penelitian kepada masyarakat, agar setiap elemen masyarakat sekitar bisa merasakan kehadiran dunia pendidikan di lingkungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chusna, P. A, 2017, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 315-350.
- [2] Elfiadi, 2018, *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. ItQan, 9(2).

- [3] Handrianto, P, 2013, *Dampak Smartphone*. <http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id>
- [4] Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, *Seri Pendidikan Orang Tua: Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta.
- [5] Law Justice, 2018, *Remaja Yogya Tewas Akibat Kecapean Bermain game Online*. <https://www.law-justice.co/>
- [6] Mama Rempong, 2023, *Pentingnya Pola Asuh Anak dan Remaja di Era Digital yang Tepat*. <https://kumparan.com/mama-rempong/pentingnya-pola-asuh-anak-dan-remaja-di-era-digital-yang-tepat-1zOiJJ6iEg>.
- [7] Masya. H, & Candra. D, A., 2016, *Faktor-Fator Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Bimbingan dan Konseling, 03(1), 153- 169.
- [8] Official iNews, 2019, *Vicko, Bocah yang Alami Kecanduan Gadget hingga Mata Memerah*. <https://www.youtube.com/>
- [9] Papalia., D, E, 2004, *Human Development*, (9th ed), Mc Graw Hill, New York.
- [10] Purba, D. O, 2019, *Kecanduan Game Online, 5 Anak di Jember Jalani Perawatan Kejiwaan*. Kompas.com. <https://regional.kompas.com/>
- [11] Setiyaningrum. Erna, 2017, *Buku Ajar Tumbuh Kembang Anak Usia 0-12 Tahun*. Dari Indoensia Pustaka. https://www.academia.edu/36608746/Buku_Ajar_Tumbuh_Kembang_Anak_Usia_0-12_Tahun
- [12] Surnati. Kustiah, 2016, *Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Kemandirian Anak*. Journal of EST. 2(3) 152-160
- [13] Untari, P. H, 2019, 2018 Pengguna Internet Indonesia Paling Banyak di Usia 15-19 Tahun. Okezone. <https://techno.okezone.com/>