

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI ORANG TUA MEMBERIKAN GADGET PADA ANAK

Wardatus Sholihah¹, Allenidekania², Imami Nur Rachmawati³
Universitas Indonesia^{1,2,3}
wardatus.sholihah@ui.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi orang tua memberikan gadget pada anak. Metode penelitian ini adalah systematic review menggunakan beberapa database online yaitu ProQuest, EBSCOhost, Scopus dan Google scholar. Hasil penelitian didapatkan 11 artikel yang ditelaah dan mendapatkan tiga tema utama yaitu status sosio ekonomi, pengetahuan dan pola asuh orang tua yang berhubungan dengan pemberian gadget pada anak. Simpulan, secara keseluruhan artikel ini menunjukkan pemberian gadget pada anak dipengaruhi oleh status sosio ekonomi keluarga, pola asuh orang tua dengan gaya pengasuhan permisif dan otoriter dan pengetahuan orang tua terhadap penggunaan gadget.

Kata Kunci: Anak, Gadget, Pengetahuan, Pola Asuh, Sosio Ekonomi Keluarga

ABSTRACT

This study aims to determine the factors influencing parents to give children gadgets. This research method is a systematic review using several online databases, ProQuest, EBSCOhost, Scopus, and Google scholar. The results showed that 11 articles were reviewed and found three main themes: socio-economic status, knowledge, and parenting patterns related to giving gadgets to children. In conclusion, this article shows that giving gadgets to children is influenced by the family's socio-economic status, parenting patterns with permissive and authoritarian parenting styles, and parents' knowledge of gadget use.

Keywords: Children, Gadgets, Knowledge, Parenting, Socio-Economic Family

PENDAHULUAN

Pada era digital, anak-anak lebih banyak menggunakan waktunya dengan bermain *gadget* dari pada bermain di luar bersama teman sebayanya. *Gadget* atau gawai merupakan sebuah perangkat atau alat yang memiliki fungsi dan tujuan dengan penggunaan praktis dan sering dianggap hal baru (Tambunan & Batubara, 2020). Menurut Masturi et al., (2021) macam *gadget* yaitu *smartphone*, laptop, tablet, kamera *computer*, dan lainnya. Dari berbagai macam *gadget* yang sering digunakan yaitu *smartphone*. Data dari *Indonesia Internet Provider Association* (2020) pengguna internet di Indonesia kuartal II mengalami kenaikan (73,7%) atau setara 196,7 juta pengguna dari total populasi 266,9 juta orang.

Hasil survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (2021) tentang penggunaan *gadget* pada pandemi COVID 19, didapatkan hasil bahwa orang tua mengizinkan anak menggunakan *gadget* (73%), anak mempunyai *gadget* pribadi (71,3%) dan anak

tidak memiliki aturan penggunaan *gadget* (79%) dari total sampel 25.164 anak di 34 Provinsi. Hasil survey tersebut memberikan gambaran bahwa selain untuk kepentingan belajar, anak sering menggunakan *gadget* untuk chattingan dengan teman, nonton *youtube*, mencari informasi, bersosial media, main game *online*, nonton film *online*, menggunakan aplikasi *word*, *power point*, *editing video*. Rata-rata lama mengakses internet yaitu 1-2 jam perhari 36,5%, 2-5 jam per hari 34,8%, lebih dari 5 jam per hari 25,4% dan 1-4 perminggu 3,3%, karena itu perlu ada edukasi mengenai penggunaan *gadget* bagi anak. *American Academy of Pediatric* (2018) merekomendasikan kepada orang tua yang mempunyai anak usia di bawah 18 bulan supaya menghindari penggunaan layar elektronik, anak usia 18-24 bulan orang tua dapat memperkenalkan media digital pada anak, anak usia 2 hingga 5 tahun membatasi penggunaan layar media 1 jam per hari, pada anak usia 5 sampai 8 tahun penggunaan layar media kurang dari 2 jam perhari (Unicef, 2020).

Dampak dari penggunaan *gadget* yang terlalu lama pada anak yaitu anak menjadi tidak peka terhadap kehidupan sosial, kecanduan *gadget*, egois, keras kepala, emosi yang tidak stabil, dapat menghambat gerakan fisik motorik anak sehingga mereka menjadi malas untuk beraktifitas dan respons yang lambat (Nuhla et al., 2018). Penelitian oleh Zhu et al., (2020) juga menyebutkan bahwa penggunaan *gadget* dapat memengaruhi penundaan tidur, durasi tidur dan gangguan tidur pada anak.

Orang tua berperan penting dalam mendampingi anak menggunakan *gadget* dikarenakan menurut teori kultivasi bahwa konten media dapat memengaruhi persepsi dan keyakinan anak yang berakibat pada perilaku mereka. Anak dengan paparan tinggi penggunaan layar elektronik akan berpendapat bahwa lingkungan mereka seperti yang berada pada media elektronik (Wong et al., 2020). UNICEF (2020) menyarankan orang tua harus menjadi panutan yang baik bagi anak mereka karena anak peniru yang hebat. Bonding dengan anak dapat diperoleh dengan interaksi, berpelukan dan bermain dari pada menggunakan media elektronik. Keluarga tidak harus menggunakan media sebagai penenang emosi anak karena akan membatasi perkembangan emosi anak sendiri.

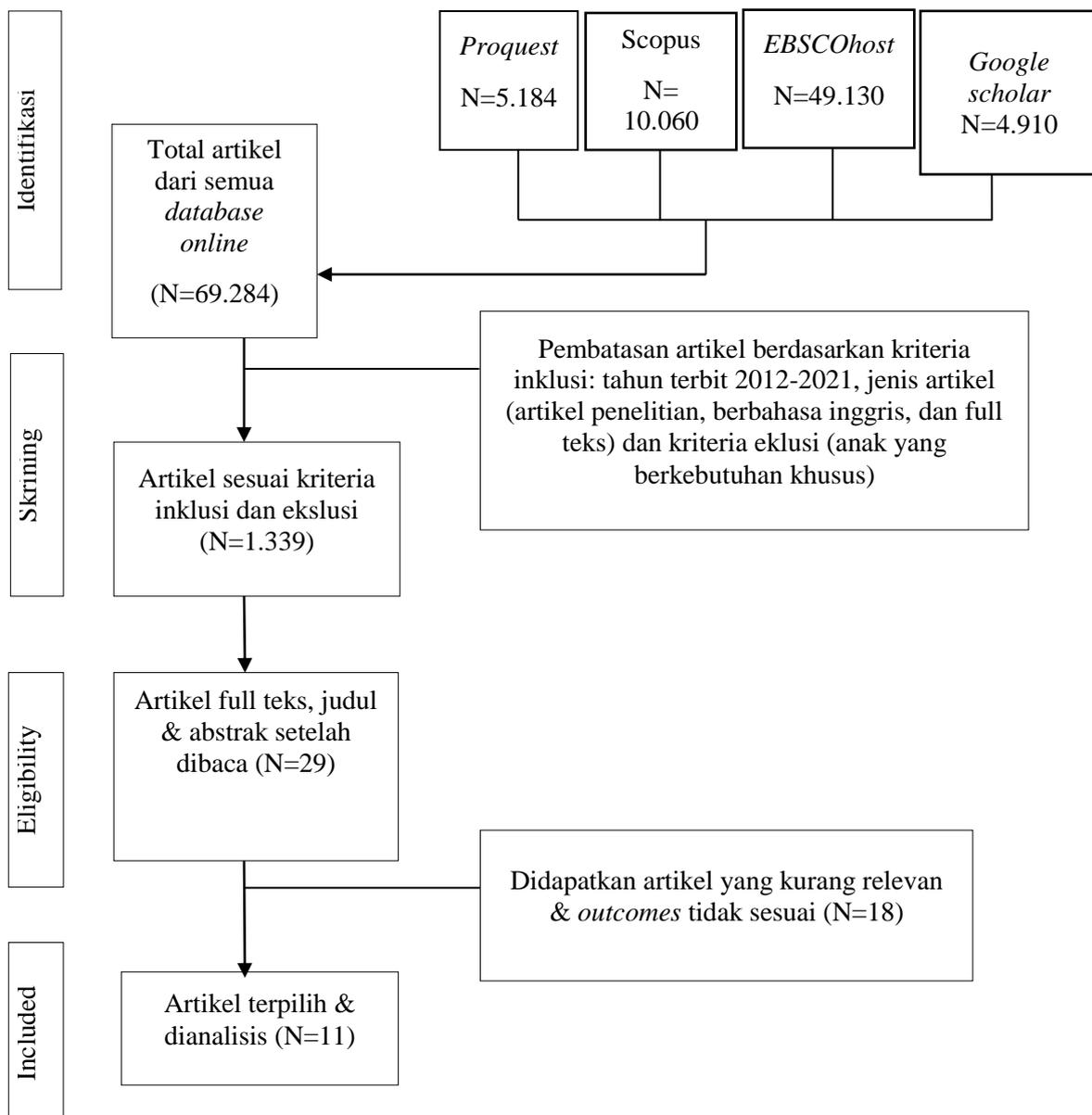
Dari pemaparan di atas, penggunaan *gadget* pada anak telah banyak diteliti tetapi masih belum ada *review* lengkap tentang faktor apa saja yang mempengaruhi orang tua memberikan *gadget* pada anak, sehingga peneliti ingin melakukan *systematic review* tentang faktor yang memengaruhi orang tua memberikan *gadget* pada anak.

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel menggunakan pencarian sistematis melalui *database online* diantaranya *ProQuest*, *EBSCOhost*, *Scopus* dan *Google scholar* dan menggunakan kerangka PICO dengan kata kunci *Child AND gadget AND parent knowledge AND parenting style AND parent socioeconomic status AND screen use*. Penelusuran artikel ini juga disesuaikan dengan seleksi desain yaitu *cross-sectional* dan *mixed method* dengan mengambil hasil kuantitatif, kriteria inklusi dalam penelusuran artikel yaitu orang tua yang mempunyai anak menggunakan *gadget*, anak usia 1 sampai 18 tahun, artikel penelitian yang dipublikasikan antara tahun 2016–2021, berbahasa Inggris dan Indonesia, sedangkan kriteria eksklusi yaitu anak dengan berkebutuhan khusus dan tidak bisa diakses *full text*, kemudian artikel diseleksi dengan membaca keseluruhan isi dan pada tahap akhir dilakukan penilaian kualitas artikel atau *critical appraisal* dengan menggunakan formulir JBI (*The Joanna Briggs Institute*).

Artikel yang teridentifikasi dari 4 *database* elektronik sebanyak 69.284 artikel. Selanjutnya artikel dilakukan skrining kembali berdasarkan kriteria inklusi; tahun terbit 2012-2021, jenis artikel (artikel penelitian, berbahasa inggris, dan full teks) dan kriteria eklusi (anak yang berkebutuhan khusus) sehingga didapatkan 1.339 artikel. Kemudian artikel full teks yang didapat diseleksi dengan cara dibaca judul dan abstrak yang sesuai dengan keinginan peneliti sehingga didapatkan 29 artikel. Seleksi terakhir, peneliti membaca keseluruhan artikel dan mendapatkan 18 artikel kurang relevan/ *outcome* tidak sesuai dan 11 artikel yang sesuai atau terpilih (gambar 1).

Artikel yang terpilih dilakukan ekstraksi data menggunakan nama penulis, nama negara, tahun terbit, tujuan, sampel, desain penelitian, dan hasil (tabel 1). Tinjauan *literature* ini terdiri dari 10 artikel kuantitatif dan 1 artikel *mixed metode* dengan pengambilan hasil dari penelitian yang bersifat kuantitatif. Setiap artikel diidentifikasi secara keseluruhan kemudian hasil dirangkum dan diekstraksi.



Gambar. 1
Algoritma Pencarian

HASIL PENELITIAN

Tabel. 1
Literature Review

Penulis, Judul Artikel, Jenis Literatur	Tahun	Tujuan	Hasil Temuan
Oliveira et al., Children's Behavioral Problems, Screen Time, and Sleep Problems' Association with Negative and Positive Parenting Strategies During the COVID-19 Outbreak in Brazil <i>Cross-Sectional</i>	2021	Mengetahui perbedaan kelompok anak yang dibesarkan oleh keluarga dengan pola asuh negatif (otoriter) dan positif (otoritatif) dengan masalah perilaku anak, waktu layar, dan hubungan masalah tidur selama pandemi COVID-19.	Kelompok orang tua dengan pola asuh otoriter, keluarga dengan usia orang tua termuda, tingkat sosial ekonomi terendah, orang tua dengan tingkat pendidikan terendah serta anak bungsu, mendapatkan skor tertinggi pada masalah perilaku anak, skor tertinggi pada gangguan tidur anak dan skor tertinggi pada kecanduan game.
Lepeleere et al., Parenting Practices as a Mediator in the Association between Family Socio-Economic Status and Screen-Time in Primary Schoolchildren: A Feels4diabetes Study <i>Cross-Sectional</i>	2018	Menguji efek mediasi dari praktik pengasuhan sebagai mediator pada hubungan antara status sosial ekonomi keluarga dan waktu penggunaan layar pada anak dari keluarga dengan risiko diabetes tipe 2.	Orang tua dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah, lebih banyak waktu menonton tv dengan anak, berkaitan dengan risiko lebih tinggi terkena diabetes tipe 2
Hankonen et al., What Explains the Socioeconomic Status Gap in Activity? Educational Differences in Determinants of Physical Activity and Screenshot <i>Cross-Sectional</i>	2017	Menyelidiki berbagai mediator teoritis potensial dari aktivitas fisik dan penggunaan waktu layar dalam kelompok status sosial ekonomi yang berbeda: kelompok siswa sekolah menengah dengan status sosial ekonomi tinggi dan kelompok siswa sekolah kejuruan dengan status sosial ekonomi rendah.	Status sosial ekonomi berkaitan dengan aktifitas fisik, tetapi faktor perilaku penggunaan waktu layar lebih baik dijelaskan oleh gender dari pada status sosial ekonomi. Penelitian ini adalah studi pertama yang secara sistematis memeriksa perbedaan status sosial ekonomi dalam berbagai determinan aktifitas fisik remaja dan penggunaan waktu layar
Rahayu & Haningsih Digital Parenting Competence of Mother as Informal Educator is Not Inline with Internet Access Mixed Metode	2021	Memetakan kompetensi digital parenting ibu menggunakan kerangka kompetensi digital	Ketersediaan internet dan jumlah pengguna internet yang tinggi belum tentu sejalan dengan tingkat kompetensi digital ibu. Sebagian besar ibu memiliki keterbatasan keterampilan (penggunaan tingkat dasar atau penggunaan konten internet sederhana) dalam pengasuhan anak dibidang

			digital dan menunjukkan kemampuan yang rendah (antara pengguna pemula dan pengguna dasar) dalam pemberdayaan anak
Marciano et al., Parental Knowledge of Children's Screen Time: The Role of Parent-Child Relationship and Communication <i>Cross-Sectional</i>	2020	Menguji perbedaan komunikasi orang tua dan anak, dalam hal pengungkapan diri anak, kerahasiaan, dan permintaan orang tua dan sejauh mana kualitas hubungan orang tua-anak dapat mempengaruhi pola komunikasi, serta pengetahuan orang tua dalam penggunaan layar pada anak.	Perilaku pengungkapan diri dan kerahasiaan anak secara signifikan terkait dengan pengetahuan orang tua tentang penggunaan waktu layar pada anak. Sebaliknya, hubungan orang tua-anak yang baik, berkaitan dengan kemampuan orang tua dalam pengambilan perspektif terhadap anak secara signifikan berhubungan dengan peningkatan pengungkapan diri dan penurunan perilaku kerahasiaan anak
Rusmianto & Putra Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun <i>Cross-Sectional</i>	2020	Mendeskripsikan pengetahuan orang tua tentang gawai dan pemberian gawai pada anak usia 9-12 tahun	Orang tua mengetahui fungsi dari gawai 55,4% dan 86,7% orang tua memberikan <i>gadget</i> pada anak anak mereka.
Ernawati et al., Tingkat Pengetahuan Orang Tua dan Tingkat Ketergantungan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Sekolah, <i>Cross-Sectional</i>	2021	Mengetahui ada hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya <i>gadget</i> dengan tingkat ketergantungan <i>gadget</i> pada anak usia sekolah	Dalam penelitian ini didapatkan hasil mayoritas tingkat pengetahuan terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i> yaitu kurang sebanyak 46 responden (76,7%) dengan tingkat ketergantungan sedang yaitu 24 responden (40,0%), jadi disimpulkan ada hubungan tingkat pengetahuan orang tua tentang bahaya <i>gadget</i> dengan tingkat ketergantungan <i>gadget</i> pada anak usia sekolah di RT 03 RW 09 Limo Depok
Calorina et al., The Effect of <i>Gadget</i> Use on Child Development: A Path Analysis Evidence from Melawi, West Kalimantan, <i>Cross-Sectional</i>	2021	Menganalisis hubungan pola asuh orang tua dengan tingkat kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia prasekolah	- Orang tua dengan pola asuh otoritatif cenderung memiliki anak tanpa ketergantungan <i>gadget</i> - Pada pola asuh otoriter, sebanyak 3 responden memiliki anak yang tidak ketergantungan <i>gadget</i> dan 2 responden memiliki anak dengan ketergantungan ringan - Pola asuh permisif

			ditemukan 10 anak memiliki ketergantungan sedang dan 1 anak kecanduan <i>gadget</i>
Bakar et al., The Prevalence of Smartphone Addiction and Its Association with Parenting Styles among Secondary School Students in Kota Bharu, Kelantan <i>Cross-Sectional</i>	2021	Mengetahui prevalensi kecanduan smartphone dan hubungannya dengan pola asuh pada siswa sekolah menengah di Kota Bharu, Kelantan.	- Prevalensi kecanduan smartphone di kalangan siswa sekolah menengah di Kota Bharu adalah 74% dan lebih tinggi dari temuan sebelumnya di Malaysia. - Risiko kecanduan ponsel cerdas yang lebih tinggi di kalangan siswa sekolah menengah di Kota Bharu secara positif terkait dengan persepsi gaya pengasuhan orang tua dan pemberian otonomi (permissif) penggunaan <i>gadget</i> pada anak.
Geest et al., Cross-Sectional Associations between Maternal Parenting Styles, Physical Activity and Screen Sedentary Time in Children <i>Cross-Sectional</i>	2017	Menguji hubungan antara gaya pengasuhan, physical activity (PA) dan screen sedentary time (SST) dan efek modifikasi dari jenis kelamin anak dan tingkat pendidikan ibu pada hubungan tersebut.	- Pola asuh mengabaikan paling sering digunakan (35,3%), sedangkan pola asuh otoriter paling sedikit digunakan (14,8%) - Pada penelitian ini tidak ada hubungan signifikan yang ditemukan antara gaya pengasuhan dan tingkat aktifitas fisik - Pola asuh otoritatif dikaitkan dengan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk penggunaan layar pada anak laki-laki. - Ibu dengan tingkat pendidikan sedang, gaya pengasuhan otoritatif secara signifikan berkaitan dengan penggunaan layar yang lebih rendah, sementara pola asuh yang lalai secara signifikan dikaitkan dengan penggunaan layar yang lebih tinggi.
Çaylan et al., Associations between Parenting Styles and Excessive Screen Usage in Preschool Children <i>Cross-Sectional</i>	2020	Mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua dengan screen time berlebihan pada anak usia prasekolah	Skor tinggi pada pola asuh otoritatif (demokratis) ibu berhubungan dengan paparan layar yang rendah pada anak. Skor pengasuhan yang terlalu protektif dan permisif pada anak berhubungan dengan paparan layar yang berlebihan

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa beberapa penelitian menunjukkan perilaku pengungkapan diri dan kerahasiaan anak secara signifikan terkait dengan pengetahuan orang tua tentang penggunaan waktu layar pada anak. Sebaliknya, hubungan orang tua-anak yang baik, berkaitan dengan kemampuan orang tua dalam pengambilan perspektif terhadap anak secara signifikan berhubungan dengan peningkatan pengungkapan diri dan penurunan perilaku kerahasiaan anak. Ketersediaan internet dan jumlah pengguna internet yang tinggi belum tentu sejalan dengan tingkat kompetensi digital ibu. Sebagian besar ibu memiliki keterbatasan keterampilan (penggunaan tingkat dasar atau penggunaan konten internet sederhana) dalam pengasuhan anak dibidang digital dan menunjukkan kemampuan yang rendah (antara pengguna pemula dan pengguna dasar) dalam pemberdayaan anak.

Status sosial ekonomi berkaitan dengan aktifitas fisik, tetapi faktor perilaku penggunaan waktu layar lebih baik dijelaskan oleh gender dari pada status sosial ekonomi. Penelitian ini adalah studi pertama yang secara sistematis memeriksa perbedaan status sosial ekonomi dalam berbagai determinan aktifitas fisik remaja dan penggunaan waktu layar. Orang tua dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah, lebih banyak waktu menonton tv dengan anak, berkaitan dengan risiko lebih tinggi terkena diabetes tipe 2.

PEMBAHASAN

Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi orang tua merupakan salah satu faktor yang memengaruhi penggunaan *gadget* pada anak, keluarga dengan status sosial ekonomi yang kurang, penggunaan layar yang pada anak lebih tinggi, sedangkan orang tua dengan status sosial ekonomi yang lebih tinggi, penggunaan layar pada anak lebih rendah (Lepeleere et al., 2018). Pemantauan penggunaan waktu layar pada anak tidak selalu memungkinkan bagi orang tua yang bekerja dikarenakan jadwal kerja orang tua sehingga mempersulit pemantauan pada penggunaan layar pada anak (Neshteruk et al., 2021). Selain status sosial ekonomi, gender anak memengaruhi penggunaan waktu layar yang berlebih pada anak (Hankonen et al., 2017). Dalam penelitian Oliveira et al., (2021) menambahkan bahwa sosial ekonomi orang tua yang kurang, pola asuh orang tua yang otoriter, tingkat pendidikan rendah, mendapatkan hasil skor tertinggi pada masalah perilaku anak, kecanduan *game* dan gangguan tidur pada anak.

Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh merupakan metode orang tua dalam mengasuh anak dengan mengekspresikan emosional dan perilaku orang tua terhadap anak. Terdapat 3 gaya pengasuhan orang tua yaitu pola asuh otoritatif (demokratis), pola asuh otoriter dan pola asuh permisif. Dari ke 3 pola asuh, didapatkan hasil bahwa orang tua dengan pola asuh permisif ditemukan 1 anak memiliki kecanduan *gadget* dan 10 anak ketergantungan *gadget* sedang. Pada orang tua dengan pola asuh otoritatif (demokratis) cenderung memiliki anak yang tidak ketergantungan *gadget* (Sholeh et al., 2021). Orang tua yang memberikan otonomi kepada anak untuk menggunakan *smartphone* didapatkan prevalensi kecanduan *smartphone* tinggi di Kota Bharu sebanyak 74%, lebih tinggi dari temuan sebelumnya di Malaysia dengan pengguna *gadget* siswa sekolah menengah pertama. Pemberian otonomi pada anak termasuk dalam pola asuh permisif, sedangkan pola asuh yang overprotektif (otoriter) belum secara signifikan berhubungan dengan kecanduan *smartphone* (Bakar et al., 2021).

Selanjutnya, penelitian yang hanya menggunakan 2 gaya pengasuhan yaitu pola asuh otoriter dan otoritatif, didapatkan hasil bahwa orang tua dengan pola asuh otoriter dalam memberikan *gadget* pada anak remaja mendapatkan skor tertinggi pada masalah perilaku anak, kecanduan *game*, dan gangguan tidur anak dari pada orang tua dengan pola asuh otoritatif (Oliveira et al., 2021).

Dari beberapa penelitian di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Çaylan et al., (2020) bahwa ibu dengan pola asuh otoritatif (demokratis) berhubungan dengan paparan layar rendah (<1 jam) pada anak usia prasekolah dan gaya pengasuhan orang tua yang terlalu protektif dan permisif berhubungan dengan paparan layar yang berlebihan (>4 jam). Rekomendasi penggunaan layar pada anak usia 2-5 yaitu <1 jam perhari dan pada anak usia 5 sampai 8 tahun penggunaan layar media <2 jam perhari (Unicef, 2020).

Pengetahuan Orang tua

Ketersediaan internet dan jumlah pengguna internet yang tinggi belum tentu sejalan dengan tingkat kompetensi digital ibu, sebagian besar ibu memiliki keterbatasan keterampilan (penggunaan tingkat dasar atau penggunaan konten internet sederhana) dalam pengasuhan anak di bidang digital. Kompetensi ibu dalam memfasilitasi kompetensi digital anak juga berada pada level pengguna dasar (Rahayu & Haningsih, 2021). Pengetahuan orang tua tentang fungsi dan cara menggunakan gawai pada anak masih kurang (Rusmianto & Putra, 2020).

Studi terkontrol secara acak menunjukkan, bahwa setelah dilakukan intervensi program pendidikan orang tua yang mempunyai anak usia prasekolah tentang penggunaan layar elektronik, kualitas tidur, serta psikososial anak berpotensi mengurangi waktu penggunaan layar pada anak, meningkatkan kualitas tidur dan adaptasi psikososial mereka (Lin et al., 2021). Marciano et al.,(2020) mengungkapkan terdapat hubungan antara kerahasiaan dan pengungkapan diri dalam durasi penggunaan layar elektronik anak, sehingga perlunya orang tua dalam mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan layar untuk membangun kepercayaan anak. Pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai pada anak meliputi meluangkan waktu mendampingi penggunaan gawai, mendisiplinkan waktu penggunaan gawai, mengajari kesulitan mengoperasikan gawai, memberikan arahan untuk membuka konten edukasi (Wulandari et al., 2021).

SIMPULAN

Pemberian *gadget* pada anak berhubungan dengan status sosial ekonomi keluarga, pola asuh orang tua dengan gaya pengasuhan permisif dan otoriter dan pengetahuan orang tua terhadap penggunaan *gadget*.

SARAN

Gaya pengasuhan demokratis direkomendasikan dalam mengasuh anak dengan penggunaan *gadget* dan orang tua yang memberikan *gadget* pada anak diharapkan mengawasi serta mendampingi dalam penggunaan *gadget* untuk mengetahui lama penggunaan *gadget* sehingga dapat mencegah ketergantungan dan dampak dari penggunaan *gadget* pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Pediatric. (2018). *2018 American Academy of Pediatrics (AAP) Conference*. <https://childrensnational.org/news-and-events/event-calendar/providers/2018-american-academy-of-pediatrics-conference>
- Bakar, M. F. A., Yusoff, S. S. M., Rahman, R. A., & Idris, N. S. (2021). The Prevalence of Smartphone Addiction and Its Association with Parenting Styles among Secondary School Students in Kota Bharu, Kelantan. *International Medical Journal*, 28(5), 542–546. <https://doi.org/10.1051/SHSCONF%2F20185602002>
- Calorina, L., Pawito, P., & Prasetya, H. (2021). The Effect of Gadget Use on Child Development: A Path Analysis Evidence from Melawi, West Kalimantan. *Journal of Maternal and Child Health*, 5(1), 110–119. <https://doi.org/10.26911/thejmch.2020.05.01.12>
- Çaylan, N., Yalçın, S. S., Nergiz, M. E., Yıldız, D., Oflu, A., Tezol, Ö., Çiçek, Ş., & Foto-Özdemir, D. (2021). Associations between Parenting Styles and Excessive Screen Usage in Preschool Children. *Turkish archives of pediatrics*, 56(3), 261–266. <https://doi.org/10.14744/TurkPediatriArs.2020.43765>
- Ernawati, D., Rizal, A., & Suryadi, B. (2021). Tingkat Pengetahuan Orang Tua dan Tingkat Ketergantungan Gadget pada Anak Usia Sekolah. *01(04)*, 120–126. <https://dohara.or.id/index.php/isjnm/article/view/79>
- Geest, K. E. V. D., Mérelle, S. Y. M., Rodenburg, G., Mheen, D. V. D., & Renders, C. M. (2017). Cross-Sectional Associations between Maternal Parenting Styles, Physical Activity and Screen Sedentary Time in Children. *BMC Public Health*, 17(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12889-017-4784-8>
- Hankonen, N., Heino, M. T. J., Kujala, E., Hynynen, S. T., Absetz, P., Araújo-Soares, V., Borodulin, K., & Haukkala, A. (2017). What Explains the Socioeconomic Status Gap in Activity? Educational Differences in Determinants of Physical Activity and Screentime. *BMC Public Health*, 17(1), 1–15. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3880-5>
- Indonesia Internet Provider Association. (2020). Internet User Survey 2019-2020. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 74(1). <https://apjii.or.id/content/read/104/503/Buletin-APJII-Edisi-74---November-2020>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2021). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19. *Bank Data Perlindungan Anak*, 10. <https://bankdata.kpai.go.id/files/2021/02/Hasil-Survei-KPAI-2020-Pemenuhan-dan-Perlindungan-di-Masa-Covid-19.pdf>
- Lepeleere, S. D., Bourdeaudhuij, I. D., Stappen, V. V., Huys, N., Latomme, J., Androustos, O., Manios, Y., Cardon, G., & Verloigne, M. (2018). Parenting Practices as a Mediator in the Association between Family Socio-Economic Status and Screen-Time in Primary Schoolchildren: A Feel4diabetes Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(11), 1–12. <https://doi.org/10.3390/ijerph15112553>
- Lin, Y. M., Kuo, S. Y., Chang, Y. K., Lin, P. C., Lin, Y. K., Lee, P. H., Lin, P. H., & Chen, S. R. (2021). Effects of Parental Education on Screen Time, Sleep Disturbances, and Psychosocial Adaptation Among Asian Preschoolers: A Randomized Controlled Study. *Journal of Pediatric Nursing*, 56, e27–e34. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.07.003>

- Marciano, L., Petrocchi, S., & Camerini, A. L. (2020). Parental Knowledge of Children's Screen Time: The Role of Parent-Child Relationship and Communication. *Communication Research*, 7(0), 1–24. <https://doi.org/10.1177/0093650220952227>
- Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Sinergi dalam Pertanian Indonesia untuk Mitigasi dan Adaptasi Perubahan Iklim. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/424>
- Neshteruk, C. D., Tripicchio, G. L., Lobaugh, S., Vaughn, A. E., Luecking, C. T., Mazzucca, S., & Ward, D. S. (2021). Screen Time Parenting Practices and Associations with Preschool Children's TV Viewing and Weight-Related Outcomes. *International Journal Environment Res Public Health*, 18(14), 7359. <https://doi.org/10.3390/ijerph18147359>
- Nuhla, A., Handayani, S. S. D., Formen, A., & Pranoto, Y. K. S. (2018). Exploring Parents' Experience in Guiding Their Children while Using *Gadget* at Home. *Atlantic Press (Proceedings of the 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018), 249(Secret)*, 22–26. <https://doi.org/10.2991/secret-18.2018.4>
- Oliveira, T. D. O., Costa, D. S., Alvim-Soares, A., De-Paula, J. J., Kestelman, I., Silva, A. G., Malloy-Diniz, L. F., & Miranda, D. M. (2021). Children's Behavioral Problems, Screen Time, and Sleep Problems' Association with Negative and Positive Parenting Strategies During the COVID-19 Outbreak in Brazil. *Child Abuse and Neglect*, May, 105345. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105345>
- Rahayu, N. W., & Haningsih, S. (2021). Digital Parenting Competence of Mother as Informal Educator is Not Inline with Internet Access. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 29, 100291. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100291>
- Rusmianto, A., & Putra, K. P. (2020). Studi Pengetahuan Orang Tua tentang Gawai dan Pemberian Gawai pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 135–141. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.3475>
- Sholeh, M., Supriadi, N., & Suherman, S. (2021). Etnomatematika pada Buku Saku Digital Berbasis Android Materi Segitiga dan Segiempat MTs. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(2):191. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.9184>
- Tambunan, N., & Batubara, F.A. (2020). *Gadget* Utilization as a Source of Learning Students of Grade XII SMA Panca Budi Medan. *International Journal of Research*, 7, 542-547. https://www.ijrrjournal.com/IJRR_Vol.7_Issue.4_April2020/Abstract_IJRR0071.html
- Unicef. (2020). *Laporan Tahunan 2020 UNICEF Indonesia*. <https://www.unicef.org/indonesia/id/laporan/laporan-tahunan-2020-unicef-indonesia>
- Wong, R. S., Tung, K. T. S., Rao, N., Leung, C., Hui, A. N. N., Tso, W. W. Y., Fu, K. W., Jiang, F., Zhao, J., & Ip, P. (2020). Parent Technology Use, Parent-Child Interaction, Child Screen Time, and Child Psychosocial Problems among Disadvantaged Families. *Journal of Pediatrics*, 226, 258–265. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.07.006>

- Wulandari, H., Hasanah, D., Asiah, S., Santoso, M. B. (2021). *Pengawasan Orang Tua terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gawai*. *Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 2(1), 46-55. <https://jurnal.unpad.ac.id/jppm/article/view/32690>
- Zhu, R., Fang, H., Chen, M., Hu, X., Cao, Y., Yang, F., & Xia, K. (2020). Screen Time and Sleep Disorder in Preschool Children: Identifying the Safe Threshold in a Digital World. *Public Health*, 186(2020), 204–210. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2020.07.028>