Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 01, Maret 2026

PERAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK SD DI KELURAHAN GERUNUNG, LOMBOK TENGAH

Fathina Sholeha[1], Syafruddin[2], Nursaptini[3]
[1,2,3]Pendidikan Sosiologi FKIP
Universitas Mataram
[1]fatinasoleha0601@gmail.com, [2]syafruddin_@gmail.com, [3]nursaptini@uram.ac.id

ABSTRACT

This study aims to understand, identify, and analyze the role of parents in overcoming gadget addiction and the impact of gadget addiction on elementary school children in Gerunung Village, Central Lombok. This research uses a qualitative approach with a case study method. The types of data used are primary and secondary data. The subjects in this study are parents who are directly involved and play a role in addressing children's gadget addiction, while the informants in this research are the village head of Tanggak, neighbors, and classroom teachers. The data collection methods applied include observation, interviews, and documentation. The data analysis process in this study was carried out in three stages: (1) data reduction, (2) data presentation, and (3) conclusion drawing. Meanwhile, the validity of the data was tested using data triangulation techniques, including (1) source triangulation, (2) technique triangulation, and (3) time triangulation.The results of this study show that there are three strategic roles carried out by parents to overcome children's gadget addiction: (1) the role of facilitator, (2) the role of mediator, and (3) the role of motivator.

***Keywords**: Role Of Parent, Gadget Addiction, Elementary School Children*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mengidentifikasi dan menganalisis peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* dan dampak kecanduan *gadget* pada anak SD di Kelurahan Gerunung Lombok Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan yaitu metode studi kasus. Dengan jenis data yang dimanfaatkan yaitu data primer dan data sekunder. Subjek dalam penelitian ini yaitu orang tua yang terlibat langsung dan berperan untuk mengatasi kecanduan *gadget* anak. Sedangkan informan dalam penelitiaan ini adalah kepala Desa Tanggak, tetangga, dan guru kelas. Metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data pada penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu: 1) reduksi data; 2) penyajian data; dan 3) penarikan kesimpulan. Sementara itu, keabsahan data diuji dengan menggunakan teknik triangulasi data antara lain 1) triangulasi sumber; 2) triangulasi teknik; 3) dan triangulasi waktu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 3 peran strategi yang dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan *gadget gadget* anak; 1) peran fasilitator; 2) peran mediator; 3) dan peran motivator.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Kecanduan *Gadget,* Anak SD

A. Pendahuluan

Pengetahuan dan teknologi telah menghasilkan berbagai kemajuan peradaban yang memudahkan kehidupan manusia, termasuk melalui kehadiran perangkat seperti smartphone atau *gadget* (Lestari, 2020). Menurut Marliani (2016), penggunaan *gadget* memiliki dampak positif karena memungkinkan anak memperoleh beragam informasi, meskipun informasi tersebut sering kali belum sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan psikomotorik mereka. *Gadget* juga memberikan manfaat besar bagi anak, terutama dalam memudahkan akses terhadap berbagai sumber belajar (Saniyyah, Setiawan & Ismaya, 2021).

Orang tua memberi izin untuk bermain *gadget* kepada anak dengan berbagai tujuan, ketika saat mereka sedang menyelesaikan pekerjaan rumah (70%), untuk menenangkan anak (65%), dan ketika menjelang waktu tidur (25%) (Kabali dkk., 2015). Penelitian lain mengungkapkan bahwa Indonesia termasuk negara dengan tingkat aktivitas pengguna media sosial tertinggi di kawasan Asia. Pada tahun 2011, sekitar 38% anak berusia lima tahun sudah menggunakan *gadget*. Persentase tersebut meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, dan kembali naik hingga mencapai 80% pada tahun 2015. Secara umum, anak-anak memakai *gadget* sebagai media hiburan, di mana sebanyak 23% orang tua melaporkan bahwasanya anak mereka gemar bermain *gadget*, sedangkan 82% lainnya menyatakan bahwa anak-anak mereka mengakses media sosial sekurang-kurangnya sekali dalam seminggu (Sujianti, 2018).

Kesibukan orang tua dalam bekerja sering kali menyebabkan kurangnya waktu untuk mengamati dan mengawasi aktivitas anak (Kadir, Kamri & Amri, 2020). Kurangnya pengawasan tersebut membuat anak terbiasa menggunakan *gadget* secara bebas tanpa batasan waktu maupun kontrol. Peran orang tua seharusnya tidak hanya terbatas pada penyediaan fasilitas, sarana, prasarana, dan pemenuhan kebutuhan sekolah anak, tetapi juga mencakup pengawasan terhadap penggunaan *gadget* serta

kebiasaan anak, baik saat berada dirumah maupun lingkuan sekolah. Dengan adanya pengawasan, anak akan memiliki batasan dalam bermain *gadget* sehingga dapat terhindar dari perilaku kecanduan. Pernyataan ini menjadi sebab keluarga menjadi tempat pertama dan paling berpengaruh dalam proses belajar anak. (Ganestya, 2016). Oleh sebab itu, orang tua harus mengawasi penggunaan gadget oleh anak supaya tetap dalam batas yang normal dan terkontrol.

Dengan begitu, peneliti ingin mengkaji peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak sekolah dasar. Tujuan dari kajian ini adalah mengetahui, mengatahui dan menganalisis peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak sekolah dasar di Kelurahan Gerunung, Lombok Tengah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif karena tidak melibatkan penggunaan angka atau perhitungan kuantitatif dalam proses analisisnya. Tujuan dari pendekatan deskriptif adalah untuk menjelaskan secara akurat, faktual, dan terstruktur berbagai fakta serta ciri yang dimiliki oleh populasi atau objek penelitian (Heriawan, 2016). Pendekatan kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi masalah berdasarkan fenomena yang terjadi di Kelurahan Gerunung Lombok Tengah, yaitu kecanduan *gadget* pada anak sekolah dasar. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan orang tua yang melihat dan mengetahui anak yang kecanduan *gadget*. Selain itu peneliti juga mewawancarai Kepala Lurah yang memahami dan menguasi informasi utama yang dibutuhkan peneliti. Selanjutnya peneliti juga mewawancarai tetangga yang melihat langsung anak-anak sering berkumpul untuk bermain *gadget* serta mengetahui tentang topik atau masalah dalam penelitian. Terakhir peneliti mewawancarai guru kelas yang dianggap dapat memberikan informasi tambahan terkait topik penelitian.

Penelitian ini menerapkan metode studi kasus untuk mengamati kehidupan nyata secara mendalam (kasus) atau beberapa sistem, terbatas (multi kasus) secara mendalam, melalui pengumpulan data dengan rinci bersumber dari beragam informasi (Creswell, 2015), Syafruddin, 2023. Metode studi kasus ini dilakukan dengan cara mewawancarai orang tua yang mengetahu dan menyaksikan langsung anak yang bermain *gadget*. Selain itu peneliti melibatkan Kepala Lurah, tetangga, dan guru kelas untuk mendapatkan informasi tambahan dan memperoleh gambaran yang lebih komprehensif dari berbagai sudut pandang. Data yang sudah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara menyeluruh untuk mengungkapkan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* anak sekolah dasar.

Jenis serta sumber data pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk menjamin keabsahan informasi, peneliti menggunakan teknik triangulasi data, yakni proses pengecekan keakuratan informasi data dengan memanfaatkan beragam sumber, teknik, dan waktu (Mekarisce, 2020). Sehingga dapat memberikan gambaran umum secara mendalam terkait peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Sekolah Dasar

a. Peran Fasilitator

Peran ini ditandai dengan orang tua yang memberikan kepada anak yaitu jadwal mengaji, latihan *boxing*, futsal, membelikan beberapa buku dan alat lukis sesuai dengan minat anak. Peran ini dinilai lebih efektif karena tidak bersifat otoriter, anak lebih menerima karena tidak merasa tertekan sebab kegiatan yang ditawarkan bersifat menyenangkan dan sesuai dengan minat anak. Hal ini menjadikan orang tua lebih leluasa dalam memberikan pengertian kepada anak untuk tidak bermain *gadget* seharian. Hal tersebut ditandai dengan:

1) Orang tua yang membelikan anak buku bergambar

Orang tua di kelurahan Gerunung berupaya menjadikan fasilitas bagi anak untuk pencegahan kecanduan *gadget* dengan cara membelikan buku cerita bergambar sebagai alternatif hiburan. Upaya ini dilakukan karena orang tua menyadari bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa berdampak negatif bagi anak. Dengan adanya gambar tidak hanya tulisan saja menjadikan anak lebih semangat untuk membaca. Bentuk fasilitas semacam ini sering kali tidak disadari sebagian orang tua sebagai salah satu strategi pengalihan fokus anak terhadap *gadget*. Padahal, melalui pembiasaan membaca buku anak dengan adanya visual gambar menjadikan anak tidak cepat bosan untuk membaca dan lebih semangat untuk mengetahi kelanjutan ceritanya.

2) Orang tua memberikan jadwal mengaji Bahwasanya orang tua juga berperan sebagai fasilitator untuk mengarahkan anaknya untuk mengikuti jadwal mengaji sebagai upaya pencegahan terlalu lama bermain *gadget*. Orang tua menyadari bahwasanya anaknya terlalu lama menggunakan *gadget* setiap harinya. Dengan adanya jadwal mengaji rutin membuat anak memiliki renggang waktu untuk bermain *gadget* dan memiliki kegiatan positif lainnya.

3) Latihan *boxing* orang tua mengalihkan fokus anak dari keseringan bermain *gadget* dengan cara mendaftarkan anak latihan boxing secara rutin. Dengan sadar bahwasanya aktivitas fisik

dapat menyalurkan energi lebih dan mengurangi fokus anak terhadap *gadget*. Latihan boxing 4 kali seminggu saat sore hari menjadi pengganti anak bermain *gadget*, hal tersebut juga atas kemauan anak dan tidak ada paksaan dari orangtuanya. Orang tua tidak sekedar melarang dan membatasi penggunaan *gadget*, akan tetapi orang tua mencari alternatif lain dan menyediakan fasilitas seperti mendaftarkan anak latihan *boxing*.

4) Membelikan alat lukis Orang tua juga memberikan alternatif lain yaitu memberikan fasilitas seperti membelikan anak alat lukis, karena melihat anak ada bakat dalam bidang melukis. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu cara dari orang tua mencegah anak dalam bermain *gadget* terlalu lama. Karena kekhawatiran orang tua yang melihat anak setiap harinya dihabiskan untuk bermain *gadget* menjadikan mereka mencari alternatif lain untuk menguranginya.

5) Latihan futsal peran fasilitator lain yaitu orang tua memberikan anak untuk latihan futsal secara rutin sebagai upaya pencegahan kecanduan *gadget*. Orang tua sendiri menyadari bahwasanya anak sepulang sekolah bahkan sore hari selalu mencari *gadget* untuk bermain game. Dengan adanya fasilitas yang diberikan orang tua membuat kekhawatiran orang tua menjadi berkurang, karena ada aktivitas lain yang dilakukan anak selain bermain *gadget*. Dalam penelitian ini banyak orang tua yang tidak menyadari bahwasanya memberikan anak ikut

aktivitas olahraga membuat anak mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan.

Sitorus dkk (2024 menunjukkan bahwa orang tua dapat memberikan berbagai alternatif atau strategi yang bermanfaat bagi anak, seperti menyediakan buku bacaan, membuat jadwal kegiatan mengaji, serta mengajak anak berpartisipasi dalam aktivitas olahraga seperti futsal dan boxing yang tidak melibatkan penggu aan gadget. Strategi ini membantu anak menemukan sumber kesenangan di luar layer sekaligus melatih keterampilan sosial yang penting.

Sementara itu, Haryanto dan Tohari (2024) menegaskan orang tua berperan penting sebagai pihak utama yang mengontrol penggunaan gadget anak. Orang tua dapat menetapkan aturan, menyediakan aktivitas pengganti, serta melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget, termasuk memeriksa aplikasi yang diunduh dan memastikan penggunaannya sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.

b. Peran Mediator

Orang tua menjalankan peran mediator ini dengan cara berdiskusi dengan anak terkait durasi penggunaan *gadget* dan memberikan pengertian dari apa saja dampak yang terjadi apabila keseringan bermain *gadget*. Orang tua juga dapat mengontrol apa saja yang dibuka dan ditonton pada *gadget* tersebut. Peran mediator ini dapat membangun komunikasi yang sehat antara orang tua dan anak, hal ini secara langsung melatih anak untuk bertanggung jawab atas pilihannya sendiri. Dengan adanya peraturan yang dikasih anak cenderung mematuhi peraturan dan merasa memiliki bagian dalam pembuatannya.

1) Mengontrol anak

Orang tua berperan sebagai mediator yaitu mengontrol anak dalam menggunakan *gadget*. Pada peran ini orang tua tidak membirkan anak secara bebas menggunakan dan menonton video yang ada di gadget tersebut, akan tetapi orang tua secara sadar sering menontrol bahkan mendampingi anak apabila anak sedang asik bermain *gadget*.

2) Berdiskusi terkait waktu penggunaan *gadget*

Orang tua tidak hanya mengontrol, akan tetapi melakukan diskusi terkait kapan saja waktu penggunaan *gadget* oleh anak. Hal tersebut dilakukan supaya anak bisa mengerti arti dari tanggung jawab yang telah dipilih. Orang tua tidak hanya membuat aturan sepihak, akan tetapi mengikuti anak dalam mengambil keputusan bersama. Contohnya anak boleh bermain *gadget* saat sore hari, setelah mengerjakan PR dan boleh bermain *gadget* saat malam hari itupun ada batas waktunya. Dengan cara ini anak merasa dihargai dan dapat mempertanggungjawabkan keputusan yang telah dipilih.

Asmawati (2021) keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak-anak ketika mereka memainkan *gadget* memiliki dampak positif karena konten perangkat elektronik mudah dijangkau anak-anak dan mereka menjadi

terkontrol ketika mereka membuka kontennya. Chusna (2017) juga berpendapat anak-anak merasa menerima lebih banyak perhatian dari orang tua ketika orang tua mereka lebih dekat dengan mereka. Mereka tidak hanya fokus dengan kegiatan sendiri-sendiri akan tetapi orang tua juga mengontrol dan memberikan batasan serta mendengarkan mereka bercerita, bermain bersama sehingga anak merasa tidak ada rasa tertekan ketika penggunaan *gadget* terkontrol oleh orang tua (Rais & Aprianti, 2021).

c. Peran motivator

Bahwasanya peran motivator kurang dominan dalam mengatasi kecanduan *gadget* anak. Hanya Sebagian kecil subjek yang menjalankan peran tersebut. Peran motivator itu sendiri merujuk pada orang tua yang memberikan semangat atau dorongan kepada anak agar bisa mengontrol dalam penggunaan *gadget*. Namun, peran ini belum menjadi kebiasaan atau strategi utama yang digunakan orang tua, peran utama yang digunakan orang tua untuk mencegah terjadinya kecanduan *gadget* anak yaitu memberikan kegiatan alternatif (peran fasilitator) dan membuat aturan atau kesepakatan dengan anak (peran mediator).

Tohari & Haryanto (2024) berpendapat dimana orang tua memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget*, memberikan pemahaman kepada anak tentang pentingnya penggunaan *gadget* yang sehat. Mengatasi kecanduan *gadget* membutuh waktu dan kesabaran, orang tua perlu konsisten dalam menerapkan aturan dan batasan, serta bersabar dalam membantu anak mengubah kebiasaan mereka.

D. Kesimpulan

Terdapat 3 peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* anak sekolah dasar di Kelurahan Gerunung Lombok Tengah, diantaranya: 1) Peran fasilitator merupakan peran paling dominan dan dianggap paling efektif. Orang tua yang menyediakan alternatif kegiatan yang bermanfaat dan sesuai minat anak, seperti jadwal mengaji, latihan futsal, *boxing*, membelikan alat lukis, dan membelikan beberapa buku bacaan. 2) Peran mediator yang dilakukan dengan cara menjambatani antara keinginan anak bermain *gadget* dan aturan yang ditetapkan. Orang tua mengontrol anak saat bermain *gadget*, membangun komunikasi dan berdiskusi tentang durasi penggunaan *gadget* anak. 3) peran motivator merupakan penerapan lebih rendah, peran ini meliputi pemberian semangat dan nasihat yang diberikan orang tua untuk anak terkait penggunaan *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.

Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Memilih di antara Lima Pendekatan Edisi 3.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Chusna, P. A., (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318.

Firmansyah, A. (2024). Peran Orang Tua Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS Di SMA Negeri 2 Kota Bima. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 6(2), 93-100.

Ganestya, K. (2016). "*Peranan Orang Tua Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Siswa SMP Negeri 20 Malang*". Disertasi. Universitas Negeri Malang. Yogyakarta.

Haryanto, D., A. & Tohari, M., A. (2024). Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak usia dini studi kasus di RT.002 RW.01. Pondok pucung, tanggerang selatan. RISOMA: *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* 2(4), 244-252.

Heriawan, S. (2016). *Pola Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Scooter "Vespa" Dalam Menjalin Hubungan*

Solidaritas (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri. Naskah Publikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Michammadiyah Surakarta.

Ilyas, M. (2025). Anak Pecandu Game Online (Studi Kasus Di Kelurahan Suryawangi Kecamatan Labuhan Haji Lombok Timur). Soced Sasambo: *Journal of Social Education Sasambo*, 3(02), 15-22.

Kabali dkk. (2015). *Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. Jurnal Pediatrics*. https://doi.org/10.1542/peds. 136(6), 1044–1050.

Kadir, A., Kamri, R., & Amri, S. R. (2020). Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 255- 259.

Lestari, N. F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intellectualy) dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengembangkan Keterampilan 4C di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(2), 105–109.

Manik, D. K., Istiningsih, S., & Nurwahidah, N. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi COVID 19. Renjana Pendidikan Dasar, 2(3), 220-226.

Marliani, R. (2016). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: Pustaka Setia.

Mekarisce, A. A. (2020). "Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*: *Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat* 12 (3), 145-151.

Masyhuri, M., & Adawiyah, R. (2024). Analisis peran orang tua dalam pembentukan karakter moral pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 12(4), 304-319.

Manik, D. K., Istiningsih, S., & Nurwahidah, N. (2022). Peran orang tua dalam menanggulangi kecanduan gadget pada anak dimasa pandemi COVID 19. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 220-226.

Mulyadi, M., Syahid, A., Kafrawi, K., Ilyas, M., & Liriwati, F. Y. (2021). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di Tengah Pandemi Covid-19 di Tembilahan Kota Indragiri Hilir Riau. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1375-1386.

Mutiara, I., F, Syafruddin, S & I Malik. (2024). *Media Sosial Tiktok Dampaknya Terhadap Gaya Hidup Konsumtif Siswa SMA 5*

Mataram. SKRIPSI.3 Universitas Mataram.

Nursaptini, N., Syafruddin, S., & Suryanti, N. M. N. (2024). Peran Sekolah Bagi Pendidikan Pekerja Anak di Desa Rembitan Kabupaten Lombok Tengah. *Sosio Edukasi Jurnal Studi Masyarakat dan Pendidikan*, 8(1), 113-122.

Rais, M. G. A., & Aprianti, A. (2021). Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Bermain *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah (studi Kasus Kelurahan Babakan Sari Kecamatan Kiaracondong Kota. Bandung). *eProceedings of Management, 8(1), 675-690.*

Rizkimania, R. S, Syafruddin, S., & Ilyas, M. (2023). *Sikap Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak-Anak. SKRIPSI* Universitas Mataram.

Syafruddin, S., dkk. (2022). One-Party Divorce: The Devaluation of Sasak Women in Eastern Indonesia. Przestrzeń Społeczna (Social Space), 22(3), 114-132. https://socialspacejournal.eu/menu-script/index.php/ssj/article/view/120

Rosnawati, Ilyas, M., & Masyhuri, M. (2022). *Pola Penggunaan Media Sosial di Kalangan Remaja Ditinjau Dari Teori Darmaturgi di Kelurahan Denggen Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur. SKRIPSI* Universitas Mataram.

Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan,* 3(4), 2132–2140.

Sujianti. (2018). Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, *8*(1), 54-65.

Sitorus, M.,dkk. (2024). Peran Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 8(2), 217-222.

Tsari, D. R, Syafruddin, S., & Suud. (2023). *Peran Ibu Dalam Memenuhi Kebutuhan Hidup Dan Pendidikan Anak Pada Keluarga Migran. SKRIPSI Universitas Mataram.*