

Peranan Orang Tua dalam Meminimalisir Penggunaan Aplikasi Tiktok untuk Mengoptimalkan Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Kaila Sifana Kurniawati¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
a510200085@student.ums.ac.id

Achmad Fathoni²

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
af267@ums.ac.id

Submitted: 2024-02-17

Revised: 2024-02-16

Accepted: 2024-03-12

ABSTRACT

Tiktok is a social media that is famous among the public and even children today. The Tiktok application is popular among children, by playing Tiktok children can find fun and not get bored easily. So children can become addicted to gadgets and cause children to become lazy about studying. This has a negative impact on children's learning development which is less than optimal. This research aims to describe the role of parents as educators, motivators, facilitators, mentors in minimizing the negative impact of using the Tiktok application gadget on fourth grade elementary school students and to determine the role of parents in overcoming gadget addiction for fourth grade elementary school students. This research method uses descriptive qualitative. Data collection techniques were carried out using in-depth interviews, observation and documentation. The interviews used were semi-structural, carried out by means of face-to-face communication to ask questions to the interviewee. Researchers carry out non-participatory observations. using existing documents to understand students' abilities and initial conditions during the research. The resource persons in this research consisted of 21 sources. This research tests the validity of the data using source triangulation and technical triangulation. The results of this research show that the role of parents in education as educators, motivators, facilitators and mentors is very important. So the role of parents is needed in minimizing the negative impact of using Tiktok to optimize learning development. Ways for parents to accompany their children in using gadgets include 1) Limiting the child's time playing TikTok, 2) Selecting safe content according to the child's age, 3) Balancing the use of gadgets with home activities, and 4) Setting rules for using gadgets for children.

Keywords: tiktok; gadgets; parents; learning development; elementary school

ABSTRAK

Tiktok merupakan media sosial yang terkenal dikalangan masyarakat bahkan anak-anak saat ini. Aplikasi Tiktok populer dikalangan anak-anak, dengan bermain Tiktok anak dapat mencari kesenangan dan tidak mudah merasa bosan. Sehingga anak dapat mengalami kecanduan gadget dan menyebabkan anak menjadi malas belajar. Hal tersebut berdampak negatif pada perkembangan belajar anak yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan Peran orang tua sebagai pendidik, motivator, fasilitator, pembimbing dalam meminimalisir dampak negative

penggunaan gadget aplikasi Tiktok pada siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mengetahui peranan orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan Kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara mendalam, Observasi, dan dokumentasi. Wawancara yang digunakan adalah semi struktural, dilakukan dengan cara komunikasi tatap muka untuk mengajukan pertanyaan kepada narasumber. Peneliti melaksanakan observasi secara nonpartisipasi. menggunakan dokumen eksisting untuk memahami kemampuan dan kondisi awal siswa selama penelitian berlangsung. Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari 21 Narasumber. Penelitian ini menguji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan orang tua dalam pendidikan sebagai pendidik, motivator, fasilitator, dan pembimbing sangat penting. Sehingga peran orang tua diperlukan dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan Tiktok untuk mengoptimalkan perkembangan belajar. Cara Orang tua dalam mendampingi anak dalam menggunakan gadget antara lain 1) Batasi waktu anak dalam bermain Tiktok, 2) Pemilihan konten yang aman sesuai usia anak, 3) Imbangi penggunaan gadget dengan aktivitas rumah, dan 4) Menetapkan aturan dalam penggunaan gadget bagi anak.

Kata Kunci: tiktok; gadget; orang tua; perkembangan belajar; sekolah dasar

PENDAHULUAN

Pada era perkembangan teknologi saat ini mendorong peradaban manusia menjadi lebih maju. Kemajuan teknologi dapat mempermudah aktivitas manusia dalam berinteraksi, jika dulu bertukar kabar harus menggunakan surat maka sekarang bisa melalui gadget (Dudhat et al., 2021). Saat ini orang dapat berinteraksi secara langsung tanpa terhalang oleh jarak, sehingga keterbatasan dalam pergaulan yang semakin berkurang (Saniyyah et al., 2021). Gadget merupakan bentuk dari berkembangnya Teknologi didunia yang berfungsi untuk mempermudah kegiatan manusia dalam melakukan interaksi jarak jauh (Marpaung, 2018). Dengan adanya gadget manusia dapat bertukar kabar, mencari berita serta dapat mencari hiburan. Gadget sudah mulai dipergunakan dari kalangan dewasa sampai anak-anak (Maola & Lestari, 2021). Gadget mempunyai daya tarik tersendiri untuk anak-anak, dimana gadget dapat dipergunakan untuk bermain game, untuk melihat video online dan untuk bermain Tik-Tok. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melarang siswa SD membawa dan menggunakan gadget atau gawai disekolah, agar siswa lebih memanfaatkan waktunya untuk bermain bersama teman-temannya.

Salah satu perkembangan teknologi pada gadget yang sedang terkenal dikalangan masyarakat bahkan anak-anak adalah Tik-Tok. Tiktok yaitu suatu aplikasi konten video yang dapat membantu seseorang untuk mengekspresikan dirinya di media sosial (Sintia & Hartati, 2023). Aplikasi Tiktok telah diunduh 500 juta pengguna di seluruh dunia dan mendapat rating 4,4/5,0 dari 17 juta ulasan (Diakses pada 23 September 2023). Dalam aplikasi Tiktok penggunaanya bisa mengasah kreativitas dengan membuat video dengan menggunakan lagu, dapat melihat video orang lain sebagai hiburan, dan dapat berinteraksi dengan memanfaatkan fitur suka dan komentar yang disediakan (Buana & Maharani, 2020). Maka penting untuk menghindari hal tersebut karena anak-anak memiliki kecenderungan menyerap dan belajar dari apa yang mereka lihat dan mereka masih sangat rentan terhadap pengaruh negatif yang mungkin muncul di media sosial. Oleh karena itu, perhatian khusus dari orang tua sangat diperlukan (Framanta, 2020).

Keterlibatan orang tua memegang peranan penting dalam mendampingi anak menggunakan gadget dengan tujuan mengantisipasi dampak negatif melalui pendidikan

keluarga, sehingga orang tua dapat meminimalisir terjadinya kecanduan gadget pada anak (Syakuro et al., 2023). Perbedaan sikap perhatian atau motivasi, pemberian penghargaan dan hukuman, serta fasilitas belajar yang diberikan oleh orang tua, sering kali berperan dalam membentuk kepribadian dan kemampuan seorang siswa, yang pada akhirnya memengaruhi keberhasilan belajarnya. Faktor-faktor eksternal lainnya juga turut berkontribusi pada hal ini (Mutton et al., 2018). Partisipasi orang tua memiliki peran signifikan dalam membentuk kualitas anak untuk berkontribusi pada kemajuan bangsa dan negara di masa depan (Nugroho et al., 2022). Berdasarkan pada pentingnya peranan orang tua terutama peranan ibu, masih terdapat ibu yang kurang memberikan pendampingan pada anak dalam menggunakan gadget sehingga perlu mendapat edukasi mengenai dampak negatif gadget. Melalui pendampingan dan pengawasan edukatif dari orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak, diharapkan pemahaman orang tua terhadap dampak negatif gadget dapat meningkat (Ardiyani et al., 2021). Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengawasi anak saat menggunakan gadget menjadi krusial untuk memastikan anak memanfaatkannya secara positif dan menghindari dampak negatif (Hidayatuladkia et al., 2021).

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, guru, orang tua dan siswa bahwa pemakaian gadget pada anak saat ini tidak terkendali dan lebih dominan pada dampak negatifnya, salah satu dampak negatifnya yaitu menurunnya hasil belajar anak, karena anak lebih suka bermain gadget dari pada belajar. Salah satu penyebab terjadinya kecanduan gadget pada anak adalah kurangnya pengawasan dari orang tua (Nurhidayah et al., 2021). Berdasarkan observasi awal peranan orang tua dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan aplikasi Tiktok pada gadget untuk mengoptimalkan perkembangan belajar anak di desa Krebet kurang maksimal, karena orang tua sibuk dalam mengurus rumah. Selain itu, banyaknya orang tua yang dengan sengaja memberikan serta membiarkan anaknya bermain gadget dengan bersandar pada alasan supaya anaknya duduk tenang dan tidak rewel (Azizah, 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahayu (2022) menunjukkan bahwa aplikasi tiktok dapat digunakan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran literasi dan pemanfaatan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan pada penelitian saat ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Tiktok dapat mempengaruhi perkembangan belajar siswa mengakibatkan nilai yang didapat mengalami penurunan. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu dampak atau manfaat dari media Tiktok. Rahmatika et al (2021) menyatakan bahwa Youtube sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar. Persamaan penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media sosial, sedangkan untuk perbedaan pada penelitian ini yaitu dengan sarana media sosial untuk pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan belajar anak menurun. Aziz & Sabella (2021) menyatakan bahwa aplikasi Tiktok sebagai media belajar bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian saat ini aplikasi Tiktok dapat mempengaruhi perkembangan belajar anak menurun. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu menggunakan media Tiktok. Novitasari & Addinna (2022) menyatakan belajar bahasa Inggris dengan menggunakan Tiktok dapat meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan pada penelitian ini menunjukkan

bahwa aplikasi Tiktok dapat mempengaruhi perkembangan belajar anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media TikTok.

Untuk mengurangi dampak penggunaan gadget, terutama kecanduan Aplikasi Tiktok, Maka orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anak saat berada dirumah (Sari & Rasyidah, 2019). Perhatian orang tua terhadap penggunaan gadget anak dirumah dapat ditingkatkan dengan mengatur waktu bermain Tiktok dan mendorong kegiatan menarik seperti bermain di luar rumah, berolahraga, serta menyediakan mainan edukasi yang menarik. Hal ini bertujuan agar anak dapat lebih fokus dalam melakukan berbagai kegiatan. Terutama dalam hal belajar, Sehingga prestasinya akan meningkat.

Berdasarkan uraian pendahuluan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peranan orang tua dalam meminimalisir penggunaan aplikasi tiktok untuk mengoptimalkan perkembangan belajar siswa sekolah dasar". Dengan tujuan diadakan penelitian ini untuk mengetahui peranan orang tua dalam meminimalisir penggunaan aplikasi Tiktok untuk mengoptimalkan perkembangan belajar siswa. Selain itu, peneliti termotivasi melakukan penelitian untuk mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hidayatuladkia et al., 2021). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana peranorang tua dapat berpengaruh dalam mengarahkan penggunaan media sosial seperti TikTok, untukmendukung pembelajaran anak-anak mereka. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait untuk mengembangkan panduan dan strategi yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan teknologi digital untuk kepentingan pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menitikberatkan pada pemahaman fenomena alami yang didapat melalui ungkapan kata-kata atau lisan dari individu yang menjadi subjek observasi (Abdussamad, 2021).

Desain penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan menjelaskan makna data atau fenomena yang dapat diamati oleh peneliti melalui penyajian bukti. Cara peneliti mengartikan fenomena sangat tergantung pada ketajaman analisis yang dimiliki. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis studi yang bertujuan untuk mengungkapkan fakta dengan interpretasikan yang akurat. Peneliti dapat menggunakan gabungan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melakukan analisis (Abdussamad, 2021).

Alasan peneliti memilih desain penelitian deskriptif kualitatif karena peneliti ingin mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian, agar data yang terkumpul bersifat deskriptif. Data tersebut digunakan untuk mengidentifikasi peran orang tua dalam meminimalisir penggunaan aplikasi TikTok agar dapat mengoptimalkan perkembangan belajar siswa sekolah dasar.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kreet 2 yang berlokasi di Gemblak, Kreet, Masaran, Sragen. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3 bulan pada 16 Oktober 2023 - 25 November 2023. Peneliti memilih SD Negeri Kreet 2 sebagai tempat penelitian karena di

kelas IV SD Negeri Kreet 2 perkembangan belajar kurang optimal dan hasil belajar siswa rendah.

Data dan Sumber Data

Data yang diambil pada penelitian ini adalah data kualitatif. Adapun sumber yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yakni: a) Sumber Primer yaitu data yang diperoleh dari perilaku peristiwa itu sendiri, dengan metode wawancara yang mendalam dan pengamatan (Kaharuddin, 2021). Data primer dalam penelitian ini Kepala sekolah, Guru, Orang tua, dan siswa. b) Sumber Sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung dalam memberikan data misalnya dalam bentuk dokumentasi atau lewat orang lain (Zaputri, 2021). Sumber data didalam penelitian ini adalah sumber data utama yang terdiri dari sumber tertulis, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap beberapa narasumber. Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari 21 Narasumber antara lain Kepala sekolah, guru, 11 orang tua, dan 8 siswa kelas IV SD Negeri Kreet 2.. Sebelum melakukan wawancara kepada orang tua siswa, peneliti memberikan kuisioner terlebih dahulu untuk diisi orang tua. Berdasarkan hasil kuisioner jika terdapat anak-anak yang mengalami penurunan belajar dikarenakan gadget , maka peneliti akan melakukan wawancara secara mendalam.

Teknik pengumpulan data

Dalam metode pengumpulan data penelitian ini, menggunakan berbagai teknik yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Metode pengumpulan data yaitu, a) wawancara, dimana peneliti melakukan wawancara secara mendalam dengan orang tua, kepala sekolah, guru, siswa mengenai dampak negatif gadget terhadap perkembangan belajar anak dan mengeksplorasi peran orang tua dalam mengurangi kecanduan TikTok pada anak di SD Negeri Kreet 02, b) observasi, pada penelitian ini dilakukan dengan cara non partisipasi. Peneliti mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lapangan dengan terjun ke lokasi objek penelitian, dan c) dokumentasi, penelitian ini menggunakan dokumen eksisting untuk memahami kemampuan dan kondisi awal siswa selama penelitian berlangsung.

Melalui wawancara kepada narasumber, peneliti dapat mengidentifikasi strategi yang diterapkan orang tua untuk meminimalisir penggunaan aplikasi TikTok dan dapat mengoptimalkan perkembangan belajar siswa sekolah dasar.

Teknik Analisis data

Analisis data melibatkan langkah-langkah pengaturan data yang diperoleh dari wawancara. Analisis data merupakan usaha sistematis dalam mencari dan menyusun hasil observasi, wawancara untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap kasus penelitian (Siregar, 2021). Teknik analisis data menggunakan tiga prosedur perolehan data: a) reduksi data untuk menyederhanakan informasi, b) penyajian data dengan mengelompokkan berdasarkan kategori, c) penarikan kesimpulan untuk mencari makna penjelasan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, perolehan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian data yang diperoleh disederhanakan dan disesuaikan dengan fokus penelitian, tujuan penelitian. Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dengan mengelompokkan data untuk memudahkan penguasaan informasi sehingga peneliti dapat mengetahui apa yang terjadi untuk menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan berdasarkan dengan pemahaman penulis terhadap data yang

diperoleh kemudian menyajikannya pokok permasalahan dengan jelas dan merinci melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kreet 2, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2023 – 20 Desember 2023. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peran orang tua sebagai pendidik, sebagai pendorong (motivator), sebagai fasilitator, sebagai pembimbing dalam meminimalisir dampak negative penggunaan gadget aplikasi Tiktok pada siswa kelas IV sekolah dasar dan untuk mengetahui peranan orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget siswa kelas IV Sekolah Dasar. Fokus penelitian ini yaitu mendeskripsikan peran orang tua sebagai pendidik, sebagai pendorong (motivator), sebagai fasilitator, sebagai pembimbing dan peran orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada orang tua kelas 4 SD Negeri Kreet 2 mendapatkan hasil sebagai berikut:

Peranan Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Tiktok pada Anak

Peran orang tua memiliki kepentingan yang signifikan bagi anak, terutama saat anak memasuki tahap pendidikan formal. Orang tua berperan sebagai pendidik, pendorong (motivator), fasilitator, dan pembimbing yang memainkan peran penting dalam menentukan keberhasilan anak (Sari, 2017).

a) Orang Tua Sebagai Pendidik

Faktor penentu perkembangan belajar anak adalah peran orang tua sebagai pendidik pertama dan utama bagi anak (Anggraini, 2021). Pendidikan dalam keluarga memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan belajar anak agar menjadi cerdas. Karenanya, kesuksesan anak sangat tergantung pada tanggung jawab orang tua (Sulastri et al., 2023). Prestasi yang didapat siswa dalam pendidikannya tidak hanya didapat pada Institusi pendidikan formal, akan tetapi juga peranan orang tua yang mendidik dalam kehidupan sehari-hari. Tugas orang dalam perannya sebagai pendidik yaitu mendidik, membimbing, dan melatih. Dari hasil wawancara:

“Bagaimana peranan ibu dalam mendidik dan membimbing anak saat dirumah untuk meningkatkan belajar anak bu?”

Subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Ketika anak saya belajar saya akan mengawasi jika anak saya ada yang tidak tau maka anak saya akan bertanya kepada saya dan saya jelaskan” (SW/19/12/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

“Ketika anak saya tidak tau mengenai PR yang diberikan guru maka saya akan membantu mengerjakannya melalui google” (WH/18/12/2023).

Melalui peranan sebagai pendidik, orang tua memberikan kontribusi besar dalam membentuk kepribadian, pengetahuan, dan ketrampilan anak. Oleh karena itu, orang tua memiliki tanggung jawab untuk memberikan bimbingan kepada anak guna mencapai kesuksesan dimasa depan dan mengarahkan anak sesuai dengan bakat minat yang dimiliki.

b) Orang Tua sebagai Pendorong (Motivator)

Motivasi dalam proses belajar menjadi kekuatan yang membangkitkan semangat anak selama pembelajaran (Mawarsih et al., 2013). Orang tua perlu memberikan

dukungan kepada anak dalam mengejar pengetahuan, berperan sebagai penyemangat, dan memberikan motivasi yang dapat meningkatkan hasil belajar anak (Lina Riyani & Ima Mulyawati, 2023). Motivasi dari orang tua dapat berwujud hadiah, pujian, atau hukuman. Dari hasil wawancara:

"Bagaimana tanggapan ibu saat nilai anak ibu turun dan tidak memenuhi KKM?"

Subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Ketika anak saya mau ujian seperti UTS atau UAS saya memberi tantangan kepada anak saya seperti jika nilai ujian anak saya tidak ada yang dibawah rata-rata makan anak saya boleh membeli 1 mainan yang disukai, alhamdulillah nilai anak saya sampai saat ini bagus-bagus" (WAL/18/12/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Saya selalu memberikan pujian kepada anak saya saat mendapatkan nilai bagus, tetapi saya juga akan memarahi anak saya jika nilainya kurang baik" (TW/19/12/2023).

Peran orang tua sebagai motivator sangat penting dalam mendorong semangat belajar anak. Dengan memberikan dorongan positif seperti pujian dan memberi hadiah maka orang tua dapat menjadi pendorong utama anak untuk meningkatkan motivasi dan perkembangan belajar anak.

c) Orang Tua Sebagai Fasilitator

Kewajiban orang tua untuk mendidik anak dan menjadi fasilitator untuk kebutuhan pendidikan anak (Rivadah et al., 2020). Anak bisa mendapat prestasi jika fasilitas pendidikan tercukupi, sebaliknya jika fasilitas anak tidak tercukupi dengan baik maka sulit untuk mendapat prestasi yang diharapkan. Dari hasil wawancara:

"Fasilitas apa saja yang ibu berikan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan belajar anak?"

Subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Saya sudah menyediakan fasilitas bagi anak saya seperti tas, buku, sepatu, pensil dan sepeda untuk sekolah" (SR/20/11/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Fasilitas yang saya berikan untuk pendidikan anak saya yaitu seragam, buku, pensil, tas, sepatu, dan anak saya setiap sekolah antar jemput karena jarak sekolah dengan rumah jauh" (TW/19/12/2023).

Peran orang tua sebagai fasilitator sangat penting dalam mendukung perkembangan belajar anak. Orang tua sebagai fasilitator anak berperan dalam memberikan bimbingan, memberikan dukungan, dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran anak (Mentari et al., 2021).

d) Orang Tua Sebagai Pembimbing

Pembimbing belajar pada anak di SD Negeri Krebet 2 selalu dilakukan oleh orang tua, bimbingan belajar yang dilakukan orang tua dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Sehingga semakin intens orang tua melakukan bimbingan belajar pada anak, maka hasil belajar yang diraih akan lebih baik. Bimbingan belajar yang dilakukan orang tua SD Negeri Krebet 2 dengan membantu mengerjakan PR dan memberikan penjelasan kepada anak jika anak tidak faham mengenai materi. Dari hasil wawancara:

"Bagaimana cara ibu menggantikan peran guru saat membimbing anak belajar dirumah?"

Subjek orang tua mengatakan:

"Ketika putri saya belajar saya duduk di sampingnya, ketika putri saya tidak faham mengenai materi yang diberikan disekolah maka putri saya akan bertanya kepada saya dan saya akan menjelaskan sampai putri saya faham" (IK/29/11/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Saya selalu menemani putra saya saat mengerjakan PR dari sekolahannya karena jika tidak putra saya akan diam-diam pergi bermain bersama teman-temannya" (TM/29/11/2023).

Orang tua sebagai pembimbing mempunyai peran penting dalam memberikan arahan dan nasehat kepada anak (Septiani et al., 2021). Karena dengan memberikan bimbingan dapat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangan belajar anak serta memberikan dukungan moral sepanjang kehidupan anak.

Peranan Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Tiktok

1. Batasi Waktu Anak Dalam Bermain Tiktok

Orang tua berperan untuk membatasi waktu anak dalam bermain Tiktok. Orang tua juga harus memberikan batasan waktu untuk menggunakan gadget pada anak dan memberikan kegiatan alternatif yang bermanfaat (Kamaruddin et al., 2023). Apabila anak menerima aturan waktu yang tepat dari orang tua dan bersedia mengikutinya, hal tersebut dapat mencegah dampak negatif penggunaan gadget seperti kecanduan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak kehilangan waktu, motivasi belajar, dan mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial.

Namun, dari hasil wawancara juga terungkap bahwa ada orang tua yang tidak sepenuhnya aktif dalam mengawasi penggunaan gadget anak mereka. Hal ini disebabkan oleh kesibukan orang tua dalam menyelesaikan tugas rumah, sehingga orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk menggunakan gadget, dengan harapan tidak mengganggu aktivitas orang tua di rumah. Hasil wawancara:

"Saya mengizinkan putra kami bermain gadget ketika ia benar-benar free, tidak ada tugas dari sekolah, dan tidak ada kegiatan diluar rumah seperti TPA, Main dengan teman-temannya. Sehingga saya mengizinkan untuk bermain gadget selama 3 jam" (SW/30/11/2023).

"Anak saya boleh bermain gadget untuk melihat Tiktok, Youtube, dan bermain game asal tidak melebihi batas waktu yang sudah saya tentukan yakni 3-4 jam perhari sehingga waktu belajar anak saya tidak terganggu" (H/25/11/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Ketika mau berangkat sekolah anak saya selalu minta untuk bermain gadget terlebih dahulu selama 10 menit dan saya memberikan gadget tersebut. Jika waktu sudah habis gadget saya minta dan anak saya berangkat sekolah" (TW/23/11/2023).

Penggunaan gadget dalam waktu yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan, tanpa disadari mereka sudah bermain gadget selama berjam-jam sehingga mengakibatkan anak sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dan mengalami kerusakan syaraf pada mata. Penggunaan gadget yang sering oleh anak dapat menyebabkan kerusakan pada jaringan syaraf dan otak akibat paparan radiasi (Sapriadi et al., 2023). Sebagai orang tua yang tidak mau anaknya mengalami kecanduan gadget tentunya membatasi penggunaan gadget. Rata-rata orang tua SD Negeri Kribet 2 membatasi waktu menggunakan gadget selama 3 jam.

2. Pemilihan Konten Yang Aman Sesuai Usia Anak

Pemilihan konten yang baik pada anak sangat dibutuhkan di zaman serba teknologi seperti saat ini. Kemungkinan terjadinya kecanduan teknologi adalah salah satu masalah yang umum terjadi (Triana et al., 2023). Sehingga hal ini perlu dilakukan karena, anak selalu punya rasa ingin tau yang tinggi, anak dapat meniru apa yang ditonton dan anak kerap mengeksplorasi banyak hal. Sehingga orang tua perlu mendampingi anak saat bermain gadget atau memilihkan konten yang aman untuk anak. Hasil dari wawancara:

"Apakah ibu mengawasi anak ibu saat bermain gadget? karena dapat kita lihat bahwa tidak semua anak memanfaatkan gadget."

Subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Saya tidak mengawasi anak saya akan tetapi saya sudah memilihkan konten yang sesuai untuk seusia anak saya dengan menghapus aplikasi yang tidak baik untuk anak saya, akan tetapi jika saya tinggal masak anak saya sudah mengganti konten dengan sendirinya. Sehingga untuk mengantisipasi hal yang tidak diinginkan jika ada yang minta alamat tidak boleh dikasih tau." (SR/20/11/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Dulu anak saya melihat Tiktok karena saya mendengar kata-kata kasar yang terdapat di Tiktok tersebut sehingga saya menghapus aplikasi Tiktok dan menggantinya dengan aplikasi youtube kids" (AS/25/11/2023).

"Saya memberi akses kepada anak saya untuk memilih konten sesuai usianya di youtube seperti melihat film barbie dan tidak boleh bermain game online" (W/25/11/2023).

Orang tua SD Negeri Kribet 2 merasa bahwa pendampingan mereka dalam memilih konten yang aman bagi anak belum berjalan secara optimal. Kesibukan orang tua dengan tugas rumah menjadi penyebab kurang optimalnya pendampingan terhadap anak dalam menggunakan gadget. Dalam beberapa kasus, orang tua menggunakan gadget sebagai alat bermain untuk anak dengan tujuan menghindari gangguan terhadap pekerjaan rumah.

3. Imbangi Penggunaan Gadget Dengan Aktivitas Rumah

Penggunaan gadget pada anak usia dini secara berlebihan tidak baik bagi perkembangannya, kurangnya aktivitas fisik menyebabkan anak mengalami kecanduan gadget. Gadget dapat memuat anak terganggu dalam perkembangan sosialnya yang diakibatkan waktu dihabiskan untuk bermain gadget (Fikri et al., 2023). Salah satu contoh penggunaan gadget yang disalah gunakan yaitu sebagai sarana untuk melihat TikTok yang dilakukan secara berjam-jam sehingga anak akan mengalami gangguan kesehatan seperti gangguan pada mata, struktur tubuh bungkuk karena terlalu lama bermain gadget, dan kekuatan tubuh akan mengalami penurunan (Mayuni & Amanda, 2023). Maka orang tua hendaknya mengimbangi kegiatan bermain gadget dengan aktivitas dirumah. Salah satu orang tua di SD Negeri Kribet 2 menerapkan aturan selama anak dirumah harus membantu pekerjaan orang tua dirumah seperti mencuci piring, menyapu, dan menyiram tanaman. Hasil wawancara:

"Bagaimana tanggapan ibu saat anak pulang langsung meminta gadget untuk bermain? "

Salah satu subjek orang tua SD Negeri Kribet 2 mengatakan bahwa:

"Saya memberi anak saya tugas dirumah seperti menyapu halaman dan mencuci piring jika tugas tersebut sudah dilaksanakan maka saya bolehkan untuk bermain gadget selama 1 jam"(TW/11/11/2023).

"Ketika anak saya minta gadget untuk melihat TikTok saya alihkan untuk menyapu ruang tamu dan mengerjakan PR terlebih dahulu, saat anak saya selesai mengerjakan semuanya sekitar jam 7 malam sehingga waktu untuk bermain game tinggal sedikit dikarenakan anak saya sudah mengantuk"(S/25/11/2023).

Pendapat lain dari hasil wawancara subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Ketika waktu bermain gadget yang saya berikan sudah habis dan ingin bermain gadget maka anak saya suka merayu dengan memijat kaki atau dengan menyapu rumah. Sehingga saya izinkan untuk bermain gadget selama 1 jam"(WAL/23/11/2023).

Maka, Pendampingan orang tua bagi anak yang bermain gadget sangat penting. Karena bila anak sudah kecanduan gadget membuat anak mengucilkan diri dari aktivitas sosialnya (Yulianti, 2021). Sehingga cara orang tua SD Negeri Kreet 2 agar anak tidak bermain gadget berlebihan yaitu dengan memberi anak aktivitas dirumah untuk mengalihkan perhatian anak sampai anak lupa dengan gadget yang dimainkan sebelumnya.

4. Menetapkan Aturan Dalam Penggunaan Gadget Bagi Anak

Anak-anak menikmati kegembiraan bermain, termasuk bermain gadget (Nasution et al., 2022). Anak-anak jika bermain gadget untuk melihat Tiktok, menonton film, dan bermain game sehingga lupa akan waktu. Anak yang terlalu asik dengan gadgetnya akan akan berakibat jarangny interaksi dengan keluarga maka akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Nurhayati et al., 2023). Sehingga orang tua perlu untuk menetapkan aturan penggunaan gadget kepada anak agar interaksi sosial anak baik dan anak lebih disiplin. Hasil wawancara :

"Apakah ibu menetapkan aturan saat anak bermain gadget atau ibu menuruti keinginan anak ibu untuk bermain gadget?"

Subjek orang tua SD Negeri Kreet 2 mengatakan bahwa:

"Ketika pulang sekolah anak minta gadget, saya menyuruh untuk makan terlebih dahulu baru bermain gadget dengan waktu 30 menit" (RT/22/11/2023).

"Ketika anak ingin bermain gadget saya bolehkan, akan tetapi tidak boleh bermain gadget sembari di charge, Jika gadget panas harus berhenti, Gadget tidak boleh dekat dengan mata, hanya boleh bermain 1 aplikasi misal kalau mau melihat Tiktok tidak boleh bermain game, atau melihat youtube" (TM/23/11/2023).

Pendapat lain dari hasil subjek orang tua mengatakan bahwa:

"Sebelum anak saya menerima gadget kami sudah membuat kesepakatan seperti boleh main gadget setelah mengerjakan PR, boleh bermain gadget tetapi harus sholat 5 waktu dimasjid, boleh main gadget tetapi kalau diminta untuk berhenti tidak marah-marah" (WH/11/11/2023).

Berdasarkan observasi akhir setelah orang tua menetapkan aturan untuk anak yang mengalami kecanduan gadget dengan membatasi waktu untuk bermain gadget, memilihkan konten untuk anak, mengimbangi penggunaan gadget anak dengan aktivitas rumah, memberikan aturan dalam bermain gadget membuat anak lebih disiplin dalam

menggunakan waktu untuk belajar. Sehingga perkembangan belajar siswa kelas IV SD Negeri Kreet 2 mengalami peningkatan. Dari hasil wawancara:

“ Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada saat UAS pak, apakah ada peningkatan dari sebelumnya?”

Subjek guru kelas IV mengatakan bahwa:

“Nilai anak-anak kelas IV pada saat UAS mengalami peningkatan dari pada nilai UTS kemarin. Nilai UAS anak-anak hampir tidak ada yang dibawah rata-rata” (S/18/12/2023).

Menetapkan aturan dalam menggunakan gadget bagi anak sangat penting untuk dilakukan orang tua karena untuk menjaga keseimbangan antara waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dan untuk anak bermain dengan teman-temannya. Selain itu untuk menghindari anak terpapar radiasi pada layar gadget terlalu lama.

Dengan orang tua mampu menerapkan perannya sebagai pendidik, fasilitator, motivator, dan pembimbing maka akan dapat mengoptimalkan perkembangan belajar anak (Nugroho et al., 2022). Orang tua hendaknya konsisten dalam memberi aturan dan ikut serta dalam melaksanakan aturan tersebut saat berada dirumah. Seperti yang dilakukan oleh orang tua, tidak menghabiskan waktu berjam-jam bermain gadget ketika berada di depan anak (Hidayatuladkia et al., 2021). Hal tersebut juga dilaksanakan oleh orang tua SD Negeri Kreet 2. Sebagian besar orang tua sudah menetapkan aturan dalam penggunaan gadget seperti menggunakan gadget maksimal 2 jam, bermain gadget setelah selesai mengerjakan PR, dan boleh menggunakan gadget saat hari libur. Sehingga, anak-anak dapat menggunakan waktunya untuk belajar dan dapat meningkatkan perkembangan belajarnya.

Tentunya, pemanfaatan gadget pada anak dapat memiliki dampak positif maupun negatif. Akan tetapi, dampak negatifnya lebih dominan, dikarenakan gadget dapat menyebabkan ketergantungan pada penggunaan untuk terus bermain aplikasi (Yulianti, 2021). Akibatnya anak cenderung malas belajar dikarenakan waktu belajar anak dihabiskan untuk bermain gadget. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting untuk memantau dan mengawasi anak saat menggunakan gadget. Agar anak tidak mengalami kecanduan gadget sehingga perkembangan belajar anak lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget pada siswa dan mengoptimalkan perkembangan belajar siswa kelas IV SD Negeri Kreet 2. Orang tua memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan anak-anaknya yaitu sebagai pendidik, pendorong (motivator), fasilitator, dan pembimbing. Maka untuk meminimalisir kecanduan Tiktok terjadi pada siswa SD Negeri Kreet 2, orang tua menetapkan batasan waktu penggunaan gadget agar anak tetap fokus pada waktu belajar. Selain itu, mereka memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak dan menyeimbangkan aktivitas dirumah untuk menghindari ketergantungan anak pada gadget. Dengan menetapkan aturan, orang tua berharap anak dapat menjalankan kewajiban sebagai pelajar dengan disiplin dan tanggung jawab. Sehingga perkembangan belajar menjadi lebih optimal.

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.)). CV. Syakir Media Press. <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>
- Anggraini, N. (2021). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 43. <https://doi.org/10.30595/mtf.v7i1.9741>
- Ardiyani, I. D., Setiawati, Y., & Hsieh, Y.-T. (2021). Education for Parents of Children With Gadget Addiction. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 9(3), 221–230. <https://doi.org/10.20473/jbe.v9i32021.221>
- Aziz, I. N., & Sabella, R. H. (2021). TikTok as Media of Learning English (Experimental research on the third class of senior high). *Journal of English Educatioan and Technology*, 02(02), 408–419.
- Azizah, I. N. (2021). The Parents ' Role in Optimizing Gadgets for Children ' s Online Learning During COVID-19 Pandemic : Study on the Parenting Group of Talagening, Bobotsari, Purbalingga. *Yinyang Jurnal Studi Islam, Gender Dan AnakAnak*, 16(1), 133–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/yinyang.v16i1>
- Buana, T., & Maharani, D. (2020). Penggunaan Aplikasi Tik Tok (Versi Terbaru) Dan Kreativitas Anak. *Jurnal Inovasi*, 14(1). <https://doi.org/10.33557/ji.v16i2.2227>
- Dudhat, A., Sukmana, H. T., Santoso, N. P. L., Mardiansyah, A., & Hardini, M. (2021). Modern Technology Advances with Benefits for Humanity to Demonstrate Design with Conventional Sources Islamic. *International Journal of Cyber and IT Service Management (IJCITSM)*, 1(1), 14–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v1i18>
- Fikri, N. A. D., Vindayani, N., Jannah, R., & Heru, M. J. A. (2023). LITERATUR REVIEW: Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mental Pelajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Profesional (JKP)*, 11(2).
- Framanta, G. M. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Kepribadian Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 126–129. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.654>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Kaharuddin. (2021). Kualitatif : Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 307–316. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2944>
- Lina Riyani, & Ima Mulyawati. (2023). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1180–1186. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6269>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(15), 219–225.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

- Mawarsih, S. E., Susilaningih, & Hamidi, N. (2013). Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri Jumapolo. *Jupe Uns*, 1(3), 1-13.
- Mayuni, R., & Amanda, S. T. (2023). The Influence of Gadgets in Student Learning Development. *International Journal of Students Education*, 1(2), 151-157.
- Mentari, S. S., Yuni, Y., & Vioeza, N. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Aljabar di Masa Pandemi COVID-19. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(2), 55-63. <https://doi.org/10.37640/jim.v2i2.1021>
- Mutton, T., Burn, K., & Thompson, I. (2018). Preparation for family-school partnerships within initial teacher education programmes in England. *Journal of Education for Teaching*, 44(3), 278-295. <https://doi.org/10.1080/02607476.2018.1465624>
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. 3, 588-594.
- Novitasari, & Addinna, A. (2022). Students' Perception on the Use of TikTok for Learning English. *Journal of English Language Teaching*, 11(4), 566-579. <https://doi.org/10.24036/jelt.v11i4.119484>
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>
- Nurhayati, Aslan, & Susilawati. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(3), 485-500.
- Nurhidayah, I., Ramadhan, J. G., Amira, I., & Lukman, M. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(9), 12. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Rahayu, V. R. (2022). THE USE OF TIKTOK AS A LITERACY LEARNING MEDIUM FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. *Ndonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 2(2), 512-516.
- Rahmatika, Yusuf, M., & Agung, L. (2021). The Effectiveness of Youtube as an Online Learning Media. *Journal of Education Technology*, 5(1), 152-158.
- Rivadah, M., Salsabila, U. H., Rosyid, M. A., Fajrul, M., & Haikal, F. (2020). Figur Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Anak Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Musannif*, 2(2), 139-152. <https://doi.org/10.56324/al-musannif.v2i2.50>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1161>
- Sapriadi, Crystandy, M., & Syaliman, K. U. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Dusun II Desa Pematang Setrak Kecamatan Teluk Mengkudu Kabupaten Serdang Bedagai. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 1(2), 40-46. <https://doi.org/10.35143/jiter-pm.v1i2.5990>
- Sari, D. (2017). Peran Orangtuan dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017, November*, 1-43.
- Sari, D. R., & Rasyidah, A. Z. (2019). Peran Orang Tua Pada Kemandirian Anak Usia Dini.

- Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1-12.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v3i1.441>
- Septiani, S., Bariah, D. O., & Ramdhani, K. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 49-55. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1842>
- Sintia, A., & Hartati, S. (2023). Dampak Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sosial Anak X dan Y di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Tigo Nagari Pasaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2329-2334.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(2), 39-48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>
- Sulastri, Rorimpandey, W. H. ., & Sumampow, Z. F. (2023). Pengaruh Peran Orang Tua Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 314-327. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5401>
- Syakuro, M. A., Diana, R. R., Reswari, A., Prastyo, D., & Imalah. (2023). The Role of Parenting in the Use of Gadgets in Early Childhood : A Case Study of RA An-Najah I Karduluk Sumenep. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 41-54. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i1.8251>
- Yulianti, T. (2021). *Peran Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Gadget di Ra-Al Ikhwan School Wonodadi Gadingrejo Pringsewu*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Zaputri, M. (2021). *Dampak Kecanduan Media Sosial Tik Tok Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Bimbingan dan Konseling IAIN Batusangkar*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR.