



Peran Dgital Parenting dalam Mengendalikan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar

INFO PENULIS

Andina Rosyada Pratiwi
Universitas PGRI Silampari
Andinafajar01@gmail.com
+6285269804596

Mohammad Ali Fikri
Universitas PGRI Silampari
mohammadalifikri@gmail.com
+6282116060220

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 6, No. 1, April 2026
<https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi

Pratiwi, A. R., & Fikri, M. A. (2026). Peran Dgital Parenting dalam Mengendalikan Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 6 (1), 1320-1326.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengontrol dampak dari penggunaan *gadget* serta peran *digital parenting* terhadap perkembangan psikologis anak sekolah dasar. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuklinggau dengan menggunakan pendekatan kualitatif, desain fenomenologis. Partisipan penelitian ini terdiri dari enam orang tua siswa sekolah dasar yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan psikologis anak. Dampak positifnya yaitu mendapatkan informasi yang luas, kreativitas tinggi, dan kemampuan belajar melalui media interaktif. Namun penggunaan yang berlebihan juga menyebabkan penurunan informasi, sulit berkonsentrasi, gangguan regulasi emosi jadi lebih mudah marah, perubahan pola tidur, dan sosial yang kurang baik. Penelitian ini menemukan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* dipengaruhi oleh pola pengawasan dan pendampingan orang tua, maka diterapkan *digital parenting*. *Digital parenting* ini mampu mengurangi dampak negatif pada penggunaan gadget anak, maka strategi ini tepat untuk mengoptimalkan manfaat teknologi yang sudah ada sekaligus meminimalisir dampak negatif dari perkembangan psikologis pada anak. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* anak sekolah dasar tidak hanya dipengaruhi oleh durasi, tetapi pendampingan dan pengawasan orang tua juga.

Kata Kunci: anak sekolah dasar, digital parenting, gadget

Abstract

This study aims to analyze and assess the impact of gadget use and the role of digital parenting on the psychological development of elementary school children. The study was conducted at State Elementary School 21 Lubuklinggau using a qualitative, phenomenological approach. The study participants consisted of six parents of elementary school students selected using purposive sampling. The results of the study indicate that gadget use has both positive and negative impacts on children's psychological development. The positive impacts include access to a wide range of information, enhanced creativity, and the ability to learn through interactive media. However, excessive use also leads to a decline in information retention, reduced concentration during learning, difficulties with emotional regulation, changes in sleep patterns, and poor social skills. This study found that the impact of gadget use is influenced by parental supervision and guidance patterns; therefore, digital parenting was implemented. Digital parenting can reduce the negative impacts of children's gadget use, making this strategy appropriate for optimizing the benefits of existing technology while minimizing negative impacts on children's psychological development. This study emphasizes that elementary school children's gadget use is not only influenced by duration but also by parental guidance and supervision.

Key Words: elementary school children, digital parenting, gadget

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital atau *gadget* pada era globalisasi membawa banyak perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan dan perkembangan anak. UNICEF (2017) menyatakan dimana anak dan remaja saat ini hidup dalam lingkungan digital yang sangat intensif, di mana teknologi telah menjadi bagian dari aktivitas belajar, komunikasi, dan hiburan sehari-hari. Perkembangan media informasi dan teknologi juga mempengaruhi perilaku dan interaksi sosial anak dalam kehidupan sehari-hari (Amelia & Nugraha, 2015). Di Indonesia, penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan seiring berkembangnya akses internet dan pembelajaran berbasis digital (Syifa et al., 2019). Fenomena ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga menjadi media belajar, komunikasi, hiburan untuk anak-anak. Menurut Livingstone dan Helsper (2008), perkembangan teknologi yang disebut *gadget* telah mengubah interaksi sosial dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-harinya.

Penggunaan *gadget* memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak apabila digunakan secara tepat dan terarah. Madigan et al (2019) teknologi digital dapat membantu anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif jika digunakan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat Pebriana (2017) yang menyatakan bahwa *gadget* dapat membantu anak mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan minat belajarnya. Perkembangan kognitif dalam teori Jean Piaget, Hasbi (2022) menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret, yaitu fase ketika membutuhkan pengalaman langsung dan interaksi nyata dengan lingkungan untuk mendukung perkembangan berpikirnya.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan juga akan menimbulkan berbagai permasalahan seperti konsentrasi belajar, perkembangan psikologis yaitu kurang interaksi sosial dan gangguan regulasi emosi. Twenge dan Campbell (2018) menemukan bahwa durasi penggunaan layar yang tinggi berkaitan dengan meningkatnya masalah psikologis seperti kesulitan dalam mengontrol emosi dan kecemasan. Syifa et al (2019) juga menyatakan bahwa *gadget* yang berlebihan pada anak sekolah dasar menyebabkan ketergantungan dan gangguan pada sosial. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan pendampingan orang dewasa. Untuk mengatasi permasalahan maka diberikan strategi *digital parenting*. Menurut Blum-Ross dan Livingstone (2017) *digital parenting* tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan *gadget*, tetapi juga pada upaya membangun literasi digital dan komunikasi yang sehat antara orang tua dan anak. Pengawasan orang tua yang baik mampu mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak (Sunita & Mayasari, 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuklinggau, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari, baik dalam belajar maupun hiburan. Beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak sulit berkonsentrasi saat belajar, mudah marah, dan lebih mementingkan *gadget* daripada interaksi sosial. Kondisi ini perlu mendapatkan perhatian yang serius, terutama pada dampaknya terhadap perkembangan psikologis anak. Penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* sebenarnya telah banyak dilakukan, akan tetapi sebagian besar masih berfokus pada dampak umumnya saja tanpa mengaitkan dengan praktik *digital parenting* dalam konteks kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak sekolah dasar serta mengidentifikasi peran *digital parenting* dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul Peran *Digital Parenting* dalam Mengendalikan Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuklinggau. Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan edukasi dalam menciptakan penggunaan teknologi yang sehat dan seimbang pada anak sekolah dasar.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam fenomena dari penggunaan *gadget* anak sekolah dasar serta dampak terhadap perkembangan psikologisnya. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali makna subjektif dari pengalaman individu dalam konteks kehidupan nyata secara holistik dan kontekstual (Moleong, 2020; Poerwandari, 2015).

1. *Research Design*

Penelitian ini menggunakan desain fenomenologis interpretatif dalam kerangka penelitian kualitatif. Desain fenomenologis bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman subjektif partisipan terkait penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami makna pengalaman hidup individu berdasarkan sudut pandang partisipan (Creswell & Poth, 2018; Moleong, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti berupaya memahami bagaimana orang tua memaknai penggunaan *gadget* pada anak serta dampaknya terhadap perkembangan psikologis anak dalam kehidupan sehari-hari. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan observasi langsung terhadap partisipan. Salah satu responden menyatakan: "Sekarang anak-anak memang tidak bisa lepas dari *gadget*, hampir setiap hari digunakan." (Subjek II). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari anak usia sekolah dasar.

2. *Participants (Population and Sample)*

Partisipan penelitian ini adalah orang tua siswa di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuklinggau. Teknik pemilihan partisipan menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019; Patton, 2015).

Kriteria partisipan dalam penelitian ini meliputi :

- a. Orang tua yang memiliki anak di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuklinggau
- b. Anak yang menggunakan *gadget* aktif setiap hari
- c. Bersedia menjadi partisipan penelitian

Penelitian ini melibatkan enam partisipan dengan latar belakang yang berbeda-beda agar diperoleh data yang lebih variatif mendalam.

Kode Subjek	Usia	Pekerjaan	Jumlah Anak
Subjek I	30 tahun	Guru	2
Subjek II	35 tahun	Ibu Rumah Tangga	4
Subjek III	28 tahun	Karyawan Swasta	2
Subjek IV	37 tahun	Pedagang	3
Subjek V	32 tahun	ASN	1
Subjek VI	37 tahun	Ibu Rumah Tangga	2

Jumlah partisipan dianggap memadai karena penelitian kualitatif lebih menekankan pada kedalaman data dibanding jumlah responden (Poerwandari, 2015).

3. *Technique of Data Collection*

Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dan observasi. Penggunaan Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan meningkatkan kredibilitas penelitian (Moleong, 2020).

4. Instruments

Penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (*human instrument*) (Moleong, 2020). Selain itu, digunakan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara dan lembar observasi. Pedoman wawancara disusun berdasarkan fokus penelitian, meliputi:

- a. pola penggunaan *gadget* pada anak
- b. dampak *gadget* terhadap konsentrasi belajar
- c. dampak terhadap emosi anak
- d. dampak terhadap interaksi sosial
- e. bentuk pengawasan orang tua (*digital parenting*)

Pedoman wawancara bersifat fleksibel dan berkembang sesuai dinamika di lapangan. Salah satu responden mengungkapkan: "Anak aku cepat marah kalau hp atau *gadgetnya* diambil." (Subjek I). Pernyataan tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut untuk menggali aspek regulasi emosi anak akibat penggunaan *gadget*.

5. Technique of Data Analysis

Analisis data dilakukan secara deskriptif interpretative menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan Kesimpulan (Sugiyono, 2019; Denzin & Lincoln, 2018).

- a. Reduksi data : hasil wawancara, observasi diseleksi serta difokuskan sesuai pada tujuan penelitian.
- b. Penyajian data (*data display*) : disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi : peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola dan tema yang ditemukan selama proses penelitian. Dalam hal ini sebagai contohnya, "Kalau sudah main *gadget* anak susah berhenti jadi marah dan ngamuk." (Subjek IV). Maka kutipan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar di Sekolah Dasar Negeri 21 Lubuklinggau. Memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan psikologis anak. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, yaitu :

- a. Dampak *gadget* terhadap kemampuan kognitif dan belajar.
Partisipan menyatakan bahwa *gadget* membantu anak memperoleh informasi dan menunjang proses pembelajaran, terutama melalui video edukasi dan tugas sekolah. Anak menjadi lebih mudah mencari informasi dan memahami materi pembelajaran secara visual. Salah satu partisipan menyatakan: "Kadang anak belajar dari Tiktok, YouTube jadi lebih cepat mengerti dibanding hanya membaca buku."(Subjek V). Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar anak. Orang tua mengungkapkan bahwa anak lebih mudah terdistraksi oleh permainan dan media sosial dibandingkan fokus belajar. "Kalau sudah pegang HP, anak jadi susah fokus belajar dan sering lupa tugas sekolah."(Subjek III). Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa anak cenderung sulit mempertahankan perhatian dalam waktu lama ketika belajar tanpa *gadget*.
- b. Dampak *gadget* terhadap regulasi emosi anak.
Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan memengaruhi kestabilan emosi anak. Beberapa orang tua menyatakan bahwa anak menjadi mudah marah, tantrum, dan sulit mengontrol emosi ketika penggunaan *gadget* dibatasi. "Anak saya jadi cepat marah kalau *gadgetnya* diambil." (Subjek I) Partisipan lain juga mengungkapkan: "Kalau dilarang main *gadget*, kadang anak menangis dan ngambek." (Subjek VI). Selain itu, ditemukan bahwa sebagian anak mengalami perubahan pola tidur akibat penggunaan *gadget* sebelum tidur. "Sebelum tidur anak masih menonton video, jadi tidurnya sering larut malam." (Subjek II).
- c. Dampak *gadget* terhadap interaksi sosial anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan mengurangi intensitas interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Anak cenderung lebih memilih bermain *gadget* dibanding bermain bersama teman sebaya. "Kalau sudah main game, anak jadi malas keluar rumah." (Subjek IV). Namun demikian, beberapa partisipan menyatakan bahwa anak masih tetap bermain dengan teman sebaya apabila lingkungan sosial mendukung aktivitas bermain langsung. "Walaupun suka *gadget*, anak saya masih sering main sama teman-temannya di luar rumah." (Subjek II). Observasi menunjukkan bahwa anak yang memiliki aktivitas bermain sosial lebih aktif cenderung memiliki penggunaan *gadget* yang lebih terkontrol.

d. Peran *digital parenting*.

Penelitian ini menemukan bahwa pengawasan dan pendampingan orang tua sangat memengaruhi pola penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua yang aktif mengawasi penggunaan *gadget* cenderung mampu mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*. "Kalau didampingi, anak lebih mudah diarahkan dan tidak terlalu lama main *gadget*." (Subjek V). Beberapa orang tua menerapkan pembatasan waktu penggunaan *gadget* sebagai bentuk kontrol terhadap anak. "Saya batasi main HP hanya setelah belajar atau di hari libur." (Subjek III). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak menjadi faktor penting dalam mengontrol penggunaan *gadget* secara sehat.

2. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penggunaan *gadget* memiliki dampak multidimensional meliputi aspek kognitif, emosional dan sosial. terhadap perkembangan psikologis anak sekolah dasar. Pada aspek kognitif, penggunaan *gadget* memberikan manfaat dalam membantu anak memperoleh informasi dan memahami materi pembelajaran secara lebih interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Madigan et al. (2019) yang menyatakan bahwa media digital dapat menjadi sarana pembelajaran interaktif apabila digunakan secara tepat. Penggunaan media digital berbasis visual dapat membantu anak memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar anak.

Anak menjadi lebih mudah terdistraksi oleh permainan digital dibandingkan aktivitas belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Syifa et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat mengganggu fokus dan perhatian anak. Twenge & Campbell (2018) menjelaskan bahwa paparan layar digital yang terlalu tinggi berkaitan dengan penurunan kesejahteraan psikologis dan kemampuan fokus pada anak. Pada aspek emosional, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak menjadi lebih mudah marah dan sulit mengontrol emosi ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketergantungan emosional terhadap *gadget*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Setianingsih (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat meningkatkan risiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas pada anak.

Dalam perspektif teori belajar sosial Lev Vygotsky, perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan sekitarnya. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan perangkat digital dibanding lingkungan sosial nyata, maka kemampuan regulasi emosinya dapat terganggu. Selain itu, penelitian ini menemukan adanya perubahan pola tidur pada beberapa anak akibat penggunaan *gadget* sebelum tidur. Temuan tersebut mendukung penelitian Twenge dan Campbell (2018) yang menjelaskan bahwa penggunaan layar digital pada malam hari dapat mengganggu kualitas tidur anak dan berdampak pada kesehatan mental.

Dalam aspek sosial, penggunaan *gadget* yang berlebihan menyebabkan berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Anak menjadi lebih tertarik bermain game atau menonton video dibanding bermain bersama teman sebaya. Hasil ini sejalan dengan penelitian Pebriana (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi kemampuan interaksi sosial anak usia sekolah dasar. Padahal, menurut teori perkembangan sosial Lev Vygotsky, interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan kemampuan berpikir dan komunikasi anak.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa lingkungan sosial yang aktif mampu mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*. Anak yang memiliki aktivitas bermain bersama teman sebaya cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dan penggunaan *gadget* yang lebih terkontrol. Hal ini menunjukkan bahwa keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas sosial sangat penting dalam perkembangan anak.

Temuan penting dalam penelitian ini adalah peran *digital parenting* sebagai faktor pengendali penggunaan *gadget* pada anak. Konsep *digital parenting* merujuk pada strategi

orang tua dalam membimbing, mengawasi, dan mengontrol penggunaan teknologi digital pada anak. Menurut Sonia Livingstone dan Ellen Helsper (2008), pengawasan orang tua terhadap media digital dilakukan melalui pembatasan penggunaan, pendampingan aktif, dan penggunaan bersama (*co-use*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang aktif melakukan pengawasan cenderung mampu meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget*. Orang tua tidak hanya membatasi durasi penggunaan *gadget*, tetapi juga memberikan arahan mengenai penggunaan teknologi yang sehat. Temuan ini mendukung penelitian Alicia Blum-Ross dan Sonia Livingstone (2017) yang menyatakan bahwa *digital parenting* tidak hanya berfokus pada kontrol, tetapi juga pada pembangunan literasi digital anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *gadget*, tetapi juga oleh kualitas pengawasan dan pendampingan orang tua. Oleh karena itu, kolaborasi antara orang tua dan sekolah sangat diperlukan untuk menciptakan penggunaan teknologi yang sehat dan seimbang bagi anak usia sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 21 Lubuklinggau, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan psikologis anak. Dampak positif penggunaan *gadget* terlihat pada meningkatnya akses informasi, kreativitas, dan kemampuan belajar anak melalui media pembelajaran interaktif. *Gadget* juga membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan memudahkan anak memahami materi pembelajaran secara visual.

Namun demikian, penggunaan *gadget* yang berlebihan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan psikologis anak, terutama pada aspek konsentrasi belajar, regulasi emosi, pola tidur, dan interaksi sosial. Anak cenderung mengalami penurunan fokus belajar, lebih mudah marah ketika penggunaan *gadget* dibatasi, serta lebih memilih berinteraksi dengan perangkat digital dibanding lingkungan sosial di sekitarnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat memengaruhi keseimbangan perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar.

Penelitian ini juga menemukan bahwa peran *digital parenting* menjadi faktor penting dalam mengontrol dampak penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua yang menerapkan pengawasan aktif, pembatasan penggunaan *gadget*, serta pendampingan selama anak menggunakan perangkat digital cenderung mampu meminimalkan dampak negatif penggunaan *gadget*. Dengan demikian, kualitas pengawasan dan pendampingan orang tua memiliki pengaruh besar terhadap pola penggunaan *gadget* pada anak.

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar tidak hanya dipengaruhi oleh durasi penggunaan, tetapi juga oleh pola pengasuhan digital yang diterapkan oleh orang tua. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara orang tua, guru, dan sekolah dalam menciptakan penggunaan teknologi yang sehat, seimbang, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak agar manfaat teknologi dapat diperoleh secara optimal tanpa mengganggu perkembangan psikologis anak.

E. Referensi

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2015). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap perkembangan anak. *Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies*, 400–412.
- Blum-Ross, A., & Livingstone, S. (2017). *Families and screen time: Current advice and emerging research*. London School of Economics and Political Science.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). Sage Publications.
- Hasbi, M. (2022). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 12–20.

- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Madigan, S., McArthur, B. A., Anhorn, C., Eirich, R., & Christakis, D. A. (2019). Associations between screen use and child language skills. *JAMA Pediatrics*, 173(3), 244–250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>
- Moleong, L. J. (2020). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). Sage Publications.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Poerwandari, E. K. (2015). *Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*. LPSP3 UI.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510–514. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2485>
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538–544. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271–283. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2018.10.003>
- UNICEF. (2017). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world*. UNICEF.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.