

EDUKASI POLA ASUH DAN BAHAYA PENGGUNAAN *GADGET*

Lina Handayani, Chayanita Sekar Wijaya, Maya Kusuma Dewi

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan

Email: linafkm@gmail.com

ABSTRAK

Keluarga memiliki peran paling penting dalam pengasuhan anak. Pola pengasuhan orang tua terhadap anak dipengaruhi pendidikan dan pendapatan orang tua. Kesalahan dalam pengasuhan anak akan berdampak buruk ketika anak dewasa nanti. Pembiasaan pada anak untuk melakukan hal yang baik maka anak akan terbiasa melakukan hal baik juga. Orang tua dapat bersikap disiplin dan tegas kepada anak. Pola pengasuhan orang tua kepada anaknya anak menentukan moral anak ketika remaja. Moral merupakan landasan utama dalam keberhasilan kehidupan nantinya. Orang tua dapat melakukan pengawasan kepada anak saat menggunakan *gadget* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Orang tua, keluarga dan lingkungan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter kepribadian dan kecerdasan anak.

Kata Kunci: Pola asuh, penggunaan *gadget*, anak usia sekolah

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keluarga adalah hal yang paling penting dalam pengasuhan anak karena anak dididik dan dibesarkan dalam suatu keluarga. Orang tua adalah cerminan diri dari anaknya. Anak dapat melihat dan sekitarnya [1].

Pola pengasuhan orang tua terhadap anak dipengaruhi oleh pendidikan dan pendapatan orang tua.

Orang tua memiliki peran penting dalam pengasuhan anak untuk mengetahui tahapan perkembangan anak yang sesuai dengan bakat dan keinginan anak. Kemajuan teknologi dapat berpengaruh pada daya kreativitas anak jika penggunaannya diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungannya. Orang tua disarankan untuk memperhatikan dan memberikan batasan waktu kepada anak ketika menggunakan *gadget*. Orang tua dapat mengalihkan perhatian anak dengan melakukan hal yang menarik. Orang tua sebaiknya mengawasi anak ketika bermain *gadget* agar tidak terlalu bergantung pada *gadget* dan tetap bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan dampak buruk bagi kesehatan. Dukungan pemerintah dalam bentuk sosialisasi pola pengasuhan anak juga penting untuk dilakukan.

meniru orang tuanya. Oleh karena itu, pengasuhan anak adalah rangkaian kewajiban yang harus dilaksanakan oleh semua orang tua. Jika dalam pengasuhan anak belum dapat dilakukan dengan baik dan benar, maka akan menimbulkan berbagai masalah atau konflik yang ada di dalam diri seorang anak maupun orang tua dengan anaknya serta lingkungan

Pendidikan orangtua yang tinggi akan memiliki pengetahuan gizi yang diperlukan oleh anak. Pendapatan keluarga adalah faktor penting dalam

memberikan pengasuhan anak yang memadai dan menjamin kebutuhan yang diperlukan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak [2].

Menurut penelitian Cabrera, dkk dalam Hidayati, 2011 mengatakan bahwa ayah memiliki kontribusi penting bagi perkembangan anak. Pengalaman yang dialami bersama ayah akan memengaruhi seorang anak saat dewasa nanti. Pengasuhan ayah kepada anak akan memengaruhi perkembangan anak dan masa transisinya menuju remaja [3].

Dampak positif maupun dampak negatif pada era globalisasi ini sangat banyak di lingkungan masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah dapat memudahkan seseorang untuk mendapatkan informasi, pengetahuan ataupun hiburan. Sedangkan dampak negatifnya adalah berkaitan dengan perilaku, tingkah laku serta tata krama anak seperti seorang anak yang cenderung meniru budaya barat. Seorang anak dapat berperilaku demikian karena mengikuti, melihat ataupun menyaksikan tayangan televisi yang kurang edukatif serta kurang pengawasan orang tua sehingga membuat anak tidak selektif dalam memilih tayangan televisi [1].

Kesalahan dalam pengasuhan anak dapat membawa dampak yang buruk ketika anak dewasa nanti. Anak akan merasa trauma jika dalam pengasuhan di keluarganya dilakukan dengan cara yang kasar atau memaksa. Namun jika anak mengalami pengasuhan yang baik dalam keluarganya, dengan selalu dipenuhi permintaannya oleh orang tua maka akan membuat anak menjadi pribadi yang manja ketika dewasa nanti. Oleh karena itu, orang tua dapat menerapkan pola pengasuhan anak yang fleksibel dengan tetap

menanamkan nilai positif pada anak [1].

Gadget merupakan alat komunikasi yang digunakan hampir semua kalangan baik siswa usia sekolah hingga dewasa. Penggunaan *gadget* orang dewasa berbeda dengan siswa sekolah. Untuk anak usia sekolah, *gadget* cenderung digunakan hanya sebagai hiburan [4]. *Gadget* merupakan suatu media komunikasi modern. *Gadget* dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia [5]. *Handphone* yang digunakan tentunya menggunakan jaringan internet. Jaringan internet ini dapat membantu siswa dalam mencari informasi yang mendukung pengetahuan di sekolah. Namun kenyataannya hanya sedikit pelajar yang menggunakan *gadget* sesuai dengan fungsi ini. *Handphone* yang dimiliki oleh siswa umumnya dimanfaatkan untuk mengirim pesan, bermain game, mendengarkan musik, menonton tayangan audio visual, mengakses sosial media, atau menggunakan *handphone* tidak sesuai dengan fungsinya. Hal ini akan berdampak pada prestasi belajar siswa di sekolah [6].

Orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya mungkin berpikiran bahwa *gadget* dapat digunakan untuk belajar membaca, berhitung, menulis dan lain-lain. *Handphone* memiliki banyak aplikasi edukatif yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar dan semakin pintar. *Gadget* juga dimanfaatkan agar anak tidak sering untuk keluar rumah. *Gadget* dapat digunakan anak untuk mengenal huruf, bilangan serta keterampilan untuk mengetik yang dapat menstimulus anak yang lemah dalam motorik halus untuk meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Pendekatan menggunakan komputer dapat digunakan pada anak yang membutuhkan pendekatan

kinestetik. Komputer dapat digunakan untuk menstimulus anak yang memiliki kelemahan dalam pendengaran. Komputer dapat digunakan untuk permainan mengeja sehingga anak akan terdorong untuk belajar [6].

Orangtua diharapkan dapat mengawasi anaknya saat menggunakan *gadget* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selain itu, perlu adanya pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak terhadap kehidupan sekitarnya [7]. Keberadaan *gadget* penting bagi siswa dalam keseharian, namun mereka masih mempunyai waktu untuk bersosialisasi secara fisik dengan lingkungan sekitarnya [8]. *Gadget* memiliki pengaruh terhadap penurunan penglihatan pada anak usia sekolah [9].

1.2. Target dan Luaran Kegiatan

Adapun target kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi wali murid: Wali murid mendapatkan pengetahuan dan wawasan mengenai pengasuhan anak dan kebutuhan dan bahaya penggunaan *gadget* pada anak.
- b. Bagi sekolah: Sekolah sebagai fasilitator yang menunjang pelaksanaan kegiatan.

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan wawasan mengenai pengasuhan anak dan kebutuhan dan bahaya penggunaan *gadget* pada anak pada wali murid SD Muhammadiyah Karangbendo.

METODE PELAKSANAAN

2.1. Persiapan Kegiatan

Kegiatan persiapan pada kegiatan

pengabdian yaitu:

- a. Survei Lokasi
Tahapan paling awal dalam kegiatan pengabdian ini yaitu survei lokasi oleh Tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Tujuan dari survei lokasi ini adalah mengetahui keadaan lingkungan sekolah, meninjau sasaran kegiatan dan besar harapan sekolah kepada tim. Tim Pengabdian melakukan kerjasama dengan wali kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo untuk menyampaikan materi mengenai pengasuhan anak dan penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah kepada wali murid kelas III.
- b. Pengurusan perizinan
Perizinan ini ditujukan kepada SD Muhammadiyah Karangbendo yang dibuktikan dengan lembar MoU antara Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan dengan SD Muhammadiyah Karangbendo.

2.2. Pelaksana Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 20 Desember 2019 di SD Muhammadiyah Karangbendo. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan oleh Dosen Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Mahasiswa Magister Kesehatan Masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan dengan sasaran wali murid Kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai pengasuhan anak dan kebutuhan dan bahaya penggunaan *gadget* pada anak. Kegiatan ini diharapkan dapat menstimulus wali murid untuk

memahami dan menerapkan pengasuhan anak yang lebih baik dan memberikan *gadget* pada anak sesuai dengan kebutuhan.

2.3. Rencana Keberlanjutan Kegiatan

Kegiatan ini menghasilkan kerja sama antara Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan dengan SD Muhammadiyah Karangbendo. Wujud dari kerja sama ini adalah implementasi program secara rutin.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Pada pengasuhan anak terdapat dua hal penting yaitu membangun kebiasaan baik pada anak dan membuat kenangan indah dengan anak. Kebanyakan anak bermasalah karena tidak adanya pembangunan kebiasaan dua tersebut. Pembiasaan pada anak untuk melakukan hal yang buruk maka anak jadi terbiasa melakukan hal buruk. Kebanyakan orang tua sering tidak peduli bahwa anak merasa bahagia bersamanya dan tidak berpikir jika anak sudah besar, orang tua ingin dikenal menjadi orang tua yang baik. Sebagai contoh kebanyakan jika anak ditanya kenangan bahagia dan buruk anak akan lebih mudah dan lancar menceritakan kenangan buruknya. Oleh karena itu kuncinya adalah pembiasaan.

Kebiasaan anak seperti suka memukul, mencubit, mengamuk, tidak dapat berteman dengan baik, suka mengganggu orang lain, hal itu terjadi karena dibiasakan oleh orang tuanya. Tindakan-tindakan tersebut dibiarkan oleh orang tuanya. Pada dasarnya semua anak itu baik dan lembut. Anak dapat menjadi nakal dikarenakan adanya sebuah perasaan berbagai macam di hati yang sedang

dirasakan mungkin sedang merasa senang, gembira, kesal, sedih ataupun bosan, semua itu bercampur aduk dalam perasaannya dan anak tidak dapat mengenalinya, tidak dapat menyampaikan perasaannya. Ketika anak ingin menyampaikan perasaannya, orang tua tidak tahu maksud anak sehingga anak mengamuk, memukul, dan tindakan tindakan negatif lainnya. Ketika anak bertindak negatif tersebut orang tua tidak memberi tahu bahwasannya tindakan seperti itu tidak boleh dilakukan atau tidak baik dengan menghentikan pukulan anak. Kebanyakan orang tua apabila dipukul oleh anak orang tua hanya membiarkan saja, atau hanya bergeser menghindar dan membiarkan anak memukuli.

Suatu hal yang dibiasakan orang tua kepada anaknya yaitu kebiasaan emosional orang tua dalam mendidik anak. Ketika anak melakukan kesalahan penyelesaian yang dilakukan orang tua adalah dengan dibentak, dipukul, dicubit, dan kekerasan-kekerasan fisik lainnya, dengan tindakan seperti itu secara tidak disadari terekam dan ditiru oleh anak. Ketika anak sedang merasa kesal, sedih maka dia akan mengamuk, memukul, dan sebagainya.

Jika ingin memiliki anak yang sopan dan santun serta soleh dan sholehah yang perlu dipahami adalah cara bertindak orang tua kepada anak. Contoh yang dapat dilakukan seperti jika anak salah sebaiknya diajak untuk berbicara dan diingatkan dengan nada lembut. Jika anak tersebut laki-laki dapat diusap punggung anak dengan lembut dan jika anak tersebut perempuan dapat dibelai rambut anak dengan lembut. Anak juga dapat dibiasakan melakukan hal positif secara bersama dengan keluarga makan bersama,

sholat bersama, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan penjelasan kepada anak hal positifnya.

Menghadapi anak yang emosional serta mengamuk dengan berlebihan atau meminta sesuatu yang memaksa, sebagai orang tua harus bijak dalam menuruti kemauan anak. Dalam konteks permasalahan ini banyak orang tua yang salah dalam bertindak dikarenakan kebingungan dalam menghadapi anak. Untuk menghadapi hal tersebut terdapat trik atau cara yang harus dipahami oleh orang tua yaitu dengan teknik "*Pacing and Leading*". Teknik ini bertujuan untuk orang yang menjadi lawan dapat mengikuti apa yang diinginkan. Tahapan pertama teknik ini yaitu *pacing*. *Pacing* yaitu menyamakan satu sama lain baik itu verbal maupun non verbal. Kemudian tahapan selanjutnya yaitu *leading*. *Leading* yaitu membawa anak menuruti apa yang orang tua kehendaki.

Ketika anak marah mengamuk meminta sesuatu kepada orang tua dan orang tua belum dapat memenuhi keinginan anak dikarenakan ada sesuatu hal, atau mungkin anak meminta sesuatu yang menurut orang tua tidak lazim untuk dipenuhi, maka sebagai orang tua harus bijak menuruti keinginan anak. Sebelum orang tua membawa anak pada apa yang diinginkan, orang tua harus membuat pengertian pada anak dengan cara yang baik dan benar yakni dengan menggunakan *pacing* yang baik. Orang tua menyamakan satu sama lain (orang tua dengan anak) baik itu gaya bicara maupun secara gestur atau gerakan tubuh. Orang tua dapat memberikan sentuhan fisik seperti mengusap punggung atau membelai rambut anak. Hal ini dapat dilakukan dengan

memberikan pengertian dan janji kepada anak sehingga anak merasa dipahami. Hal yang paling penting dilakukan adalah menumbuhkan rasa percaya anak kepada orang tua. Setelah *pacing* itu tercapai maka orang tua dapat *meleading* atau membawa anak dengan hal yang semestinya yang orang tua inginkan.

Dengan memberikan penjelasan demikian maka tidak membuat anak semakin kesal dan marah. Kebanyakan orang tua ketika anaknya emosional, mengamuk atau meminta sesuatu yang belum dapat orang tua memenuhi, orang tua akan langsung membentak dengan nada tinggi, melotot, dan sampai menggunakan kekerasan fisik. Hal demikian tidak menyelesaikan masalah tetapi menambah masalah. Anak yang diperlakukan demikian menyebabkan emosional, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak percaya diri dan bahkan dapat melampiaskan emosionalnya kepada orang lain. Maka dari itu penting bagi orang tua untuk menyikapi segala hal tindakan anak, dengan menggunakan *pacing* yang baik kepada anak maka orang tua dapat *meleading* anak ke hal yang ideal yang orang tua harapkan dengan tidak membunuh karakter anak atau tidak membuat pengalaman buruk untuk anak.

Pola pengasuhan orang tua kepada anaknya anak menentukan moral anak ketika remaja. Orang tua akan membesarkan dan mendidik anak menjadi individu yang berakhlak dan berkarakter. Moral merupakan landasan utama dalam keberhasilan kehidupan nantinya [10]. Orang tua, keluarga dan lingkungan memiliki peran penting dalam pembentukan karakter kepribadian dan kecerdasan anak [11]. Karakter anak akan bergantung pada pola asuh orang tuanya. Orang tua sebaiknya

memahami pola asuh yang diterapkan kepada anak. Pola asuh tersebut disesuaikan dengan usia anak [12]. Kemajuan teknologi dapat berpengaruh pada daya kreativitas anak jika penggunaannya diimbangi dengan interaksi anak dengan lingkungannya [13].

Orang tua yang menghargai dan memahami keadaan anak akan menyebabkan anak merasa nyaman, cerdas, bersikap mandiri, dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan memiliki kepribadian baik. Keluarga memiliki peran penting dalam pengasuhan anak untuk mengetahui tahapan perkembangan anak yang sesuai dengan bakat dan keinginan anak [1]. Karakter anak merupakan hasil pola asuh orang tua yang ditunjukkan dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut ditunjukkan melalui pikiran, perkataan dan tindakan yang dilakukan sesuai dengan ajaran agama [14].

Ibu memiliki peran penting dalam proses perkembangan anak. Ibu lebih banyak berinteraksi dengan anak. Interaksi ini berfungsi untuk memenuhi kebutuhan anak dan memberikan rasa nyaman kepada anak. Kualitas hubungan antara ibu dan anak lebih penting dibandingkan lamanya ibu dan anak berinteraksi. Hal ini dikarenakan lamanya ibu dan anak berinteraksi belum tentu diketahui apa yang dilakukan selama berinteraksi [15]. Dukungan pemerintah dalam bentuk sosialisasi pola pengasuhan anak juga penting untuk dilakukan [16].

Orang tua sebaiknya mengawasi anak ketika bermain *gadget* agar tidak terlalu bergantung pada *gadget* dan tetap bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya [17]. Daya pikir anak akan berpengaruh ketika anak berinteraksi dengan

gadget dan dunia maya. *Gadget* secara efektif dapat memengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Anak juga kurang peka dan bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan sekitarnya [5].

Menurut Maulida (2013) dalam Putri Hana Pebriana (2017) menyatakan bahwa tanda anak usia kecanduan *gadget* yaitu anak kehilangan keinginan untuk beraktivitas, anak sering berbicara tentang *gadget* secara terus menerus, anak cenderung sering membantah suatu perintah jika menghalangi dirinya mengakses *gadget*, anak menjadi sensitif atau gampang tersinggung, mood anak mudah berubah, anak menjadi egois, anak akan sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dan anak sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadget*nya. Anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadget*nya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya [5].

Pemberian *gadget* pada anak harus dibatasi sesuai dengan kebutuhannya. Berikut ini merupakan cara membatasi pemberian *gadget* pada anak usia sekolah:

1. Mengadakan perjanjian dengan anak

Mengajak anak dialog dengan nada rendah dan lembut serta memberikan pengertian dan janji pada anak. Bahwasannya seharusnya orang tua hendaknya tidak memberikan *gadget* ke anak, hanya memperbolehkan untuk meminjamkan, namun apabila orang tua mengambil harus tetap diperbolehkan. Hal ini dengan tujuan untuk menjaga anak agar tidak kecanduan dengan *gadget*.

2. Membatasi waktu pemakaian *gadget*

Cara mengatasi kecanduan *gadget* adalah memberikan batasan pemakaian *gadget* pada anak setiap harinya. Menurut panduan dari The American Academy of Pediatrics (2013) dan Canadian Paediatric Society (2010) menyatakan bahwa anak-anak di bawah usia 2 tahun tidak dianjurkan untuk mengakses segala jenis *gadget* sendirian. Anak-anak berusia 2-4 tahun hanya diperkenankan mengakses *gadget* maksimal 1 jam per hari. Anak-anak berusia di atas 5 tahun hanya diperbolehkan mengakses *gadget* maksimal 2 jam per hari [18].

3. Memperbanyak aktivitas anak

Pemilihan beragam aktivitas juga penting untuk menunjang kegiatan anak setiap hari baik itu di lingkungan rumah ataupun di lingkungan luar rumah. Aktivitas anak yang dapat dilakukan seperti mengajak anak untuk berolahraga, berjalan-jalan atau menyertakan anak dalam kegiatan yang bermanfaat.

4. Bersikap disiplin dan tegas

Sebagai orang tua, mungkin merasa tidak tega ketika anak menangis karena tidak dapat memegang *gadget*. Orang tua sering mengalah dan memberikan *gadget* kepada anak. Padahal langkah tersebut justru akan semakin membuat anak manja dan lebih rewel. Orang tua sebaiknya berusaha disiplin dan tegas dalam mengatur pemakaian *gadget* pada anak karena apabila dibiarkan anak menjadi kecanduan *gadget*.

5. Menyediakan mainan alternatif

Mainan alternatif juga dapat menjadi sebuah cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Mainan alternatif yang dapat disediakan seperti mobil-mobilan, robot-robotan, atau boneka.

6. Mengajak anak bermain dengan teman

Solusi yang dapat diberikan yaitu mengajak anak bergaul dengan teman sebaya di sekitar lingkungan rumah atau di lingkungan sekolah. Orang tua dapat mengajak teman-teman anak untuk bermain di rumah atau orang tua menemani anak bermain di luar dengan teman sebayanya.

7. Meluangkan banyak waktu untuk anak

Ikatan batin yang kuat tidak akan didapatkan bila orang tua dan anak-anak banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* masing-masing. Oleh karena itu cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak yaitu dengan menyediakan banyak waktu luang untuk bermain atau berinteraksi dengan anak. Hal ini juga dapat membantu menguatkan ikatan batin dan ikatan emosial di antara seluruh anggota keluarga.

Orang tua diharapkan melakukan pengawasan kepada anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan [7]. Pendampingan dialogis antara orang tua dan anak diperlukan untuk meminimalisir pengaruh buruk penggunaan *gadget* pada anak. Pendampingan tersebut dilakukan secara berkelanjutan. Orang tua harus mendampingi anak untuk membuka fitur-fitur sesuai dengan tahap perkembangannya [4]. Keluarga disarankan untuk memperhatikan dan memberikan batasan waktu kepada anak ketika menggunakan *gadget*. Orang tua dapat mengalihkan perhatian anak dengan melakukan hal yang menarik seperti mengajak anak bermain di luar rumah, mengajak anak untuk lebih banyak beraktivitas seperti bermain musik, berolahraga dan lain-lain, mengajak anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya [19].

Hampir keseluruhan anak bersikap individual dan pasif dalam

berinteraksi. Anak akan lebih memilih permainan pasif dalam *gadget*ya dibandingkan bermain dengan teman sebayanya [20]. Anak yang lebih senang memainkan *gadget*, akan cenderung pendiam di depan orang yang tidak dikenal. Anak terkadang akan menirukan adegan kekerasan dalam game. Anak aka bersikap acuh dengan lingkungan sekitar ketika sedang bermain *gadget* [21]. Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan dampak buruk bagi kesehatan seperti mata menjadi kering, gangguan tidur, sakit pada leher, obesitas [22].

KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

4. 1. Kesimpulan

Pengabdian di SD Muhammadiyah Karangbendo ini telah terlaksana dengan baik. Kegiatan ini didukung partisipasi dan antusias dari wali murid kelas III. Wali murid mendapatkan materi untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai pengasuhan anak dan kebutuhan dan bahaya penggunaan *gadget*. Wali murid diharapkan dapat memberikan pengasuhan anak yang terbaik, memberikan *gadget* kepada anak sesuai dengan kebutuhan serta memberitahu anak mengenai bahaya penggunaan *gadget*.

4.2. Ucapan Terima kasih

Terima kasih kepada pimpinan dan guru SD Muhammadiyah Karangbendo serta wali murid kelas III yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rakhmawati I. Peran Keluarga dalam Pengasuhan Anak. J Bimbing Konseling Islam. 2015;6(1):1–18.
2. Astari LD, Nasoetion A, Dwiriani C meti. Hubungan Karakteristik Keluarga, Pola Pengasuhan dan Kejadian Stunting Anak Usia 6-12 Bulan. Media Gizi dan Kel. 2005;29:40–6.
3. Hidayati F, Veronika D, Kaloeti S. Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak. J Psikol Undip. 2011;9.
4. Warisyah Y. Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. Pros Semin Nas Pendidik. 2016;2016(November 2015).
5. Pebriana PH. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial. J Pendidik Anak Usia Dini. 2017;1(1):1–11.
6. Rozalia MF. Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. J Pemikir dan Pengemb SD. 2017;5(September):722–31.
7. Novitasari W, Khotimah N. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. J PAUD Teratai. 2016;5(3):182–6.
8. Uswah LK. Konsumsi Gadget Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Yogyakarta. Berk Ilmu Perpust dan Inf. 2014;24–31.
9. Ernawati W. Pengaruh Penggunaan gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan

- pada Anak Usia Sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan. Univ Tanjungpura Pontianak. 2015;
10. Jannah M. Pola Pengasuhan Orang Tua dan Moral Remaja dalam Islam. *J Ilm Edukasi*. 2015;1(1):63–79.
 11. Vinayastri A. Pengaruh Pola Asuh (Parenting) Orang Tua Terhadap Perkembangan Otak Anak Usia Dini. *J Ilm WIDYA*. 2015;3(1):33–42.
 12. Jannah H. Bentuk Pola Asuh Orang Tua dalam Menanamkan Perilaku Moral pada Anak Usia di Kecamatan Ampek Angkek. *PAUD FIP Univ Negeri Padang*. 2012;257–8.
 13. Chusna PA. Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Din Penelit Media Komun Sos Keagamaan*. 2017;17(2):315–30.
 14. Pertiwi S. Pola Pengasuhan Untuk Mengembangkan Karakter Anak (Studi Kasus di Yayasan Tunas Rajawali Kota Semarang). *J Non Form Educ Community Empower*. 2014;3(1):17–29.
 15. Ervika E. Kelekatan (Attachment) pada Anak. *Univ Sumatera Utara*. 2005;1–17.
 16. Setiawan HH. Pola Pengasuhan Keluarga dalam Proses Perkembangan Anak. *INFORMASI*. 2014;19(3):284–300.
 17. Chusna PA. Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *J Din Penelit*. 2017;17(2):315–30.
 18. Vandewater EA, Rideout VJ, Wartella EA, Huang X, Lee JH, Shim MS. Digital Childhood: Electronic Media and Technology Use Among Infants, Toddlers, and Preschoolers. *J Pediatr*. 2019;119(5):1006–15.
 19. Setianingsih, Ardani AW, Khayati FN. Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Gaster | J Ilmu Kesehat*. 2018;16(2):191.
 20. Pangastuti R. Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. *J Islam Early Child Educ*. 2017;2(2):165–74.
 21. Sari TP, Mitsalia AA. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di TKIT Al Mukmin. *PROFESI*. 2016;13(2):72–8.
 22. Manumpil B, Ismanto Y, Onibala F. Hubungan penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *eJournal Keperawatan*. 2015;3(2):1–6.