

PERAN GURU DAN ORANGTUA DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN *GADGET* PADA SISWA: PERSPEKTIF DYSTOPIAN, NEO-FUTURIS, DAN TEKNOREALIS

Bambang Mudjiyanto^{*}, Afkar Khaibar Al Faruqi^{}, Muhammad Daffa Shilbi^{***},
Launa^{****}**

^{*}Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Bung Karno Jakarta

^{**}Prodi Islamic Studies, International Open University (IOU)

^{***}Prodi PAI, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Al-Himah Jakarta

^{****}Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid Jakarta

Email: ^{*}bambangmudjiyanto26@gmail.com

^{**}afkarkhaibar2011@gmail.com

^{***}daffareal7@gmail.com

^{****}launa2011@gmail.com

ABSTRACT

The upward trend in the number of gadget users among the remaining students continues to increase over time. This descriptive analysis-based qualitative study tries to unravel the problems surrounding the negative impact of gadget use among students using three analytical perspectives, namely dystopian, neo-futurist and technorealist analysis. The results of the study show that the negative impact of gadget use among students is the inhibition of the formation of student orientation, attitudes, and behavior; disruption of psychological aspects (students become individualistic, sensitive, reactive, angry, and difficult to communicate); disruption of physical health (high obesity rates and exposure to electromagnetic radiation which has the potential to damage the nerves of the eyes and brain among students); low literacy capacity and student learning achievement; weak social and cognitive competence of students, and the lack of parenting and supervisory cooperation between parties effectively and integratively. The results of the study recommend the urgency of effective teacher and parental supervision regarding students who are active gadget users.

Keywords: *Students, gadgets, negative impacts, parents, teachers, dystopians, neofuturists, technorealists*

ABSTRAK

Tren kenaikan jumlah pengguna *gadget* dikalangan siswa terus meningkat dari waktu ke waktu. Studi kualitatif berbasis analisis deskriptif ini coba mengurai problematik seputar dampak negatif penggunaan *gadget* di kalangan siswa menggunakan tiga perspektif analisis, yakni analisis *dystopian*, *neo-futuris*, dan *teknorealis*. Hasil kajian menunjukkan, dampak negatif penggunaan *gadget* dikalangan siswa adalah terhambatnya pembentukan orientasi, sikap, dan perilaku siswa; terganggunya aspek psikis (siswa menjadi individualis, sensitif, reaktif, pemarah, dan sulit berkomunikasi); terganggunya kesehatan fisik (tingginya angka obesitas dan paparan radiasi elektromagnetik yang berpotensi merusak syaraf mata dan otak dikalangan siswa); rendahnya kapasitas literasi dan prestasi belajar siswa; lemahnya kompetensi sosial dan kognitif siswa, serta minimnya parenting dan kerjasama pengawasan antarpihak secara efektif dan integratif. Hasil penelitian merekomendasi urgensi pengawasan guru dan orang tua secara efektif terkait siswa pengguna *gadget* aktif.

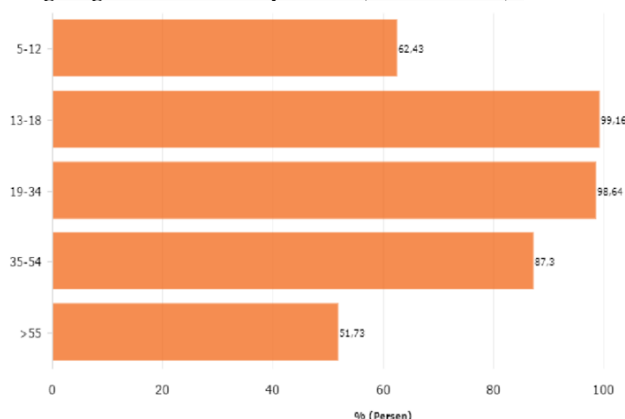
Kata kunci: *Siswa, gadget, dampak negatif, orangtua, guru, dystopian, neo-futuris, teknorealis*

PENDAHULUAN

Di abad informasi saat ini, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berpacu cepat dan

berciri global, tentu memberi pengaruh signifikan di setiap aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan.

Perkembangan TIK yang bergerak akseleratif juga tak bisa dilepaskan dari pengaruh globalisasi informasi yang saat ini menjadi tuntutan global. Dinamika masyarakat informasi praktis membuat sebagian besar aktifitas manusia (termasuk aktifitas siswa) dipengaruhi secara intens oleh internet. Data survei Kominfo Mei 2018 menyebut, ada 98% remaja Indonesia mengetahui internet, dan 79,5% di antaranya adalah pengguna aktif *gadget* (Tafrihah & Utanto, 2022). Sementara data BPS Agustus 2022 menyebut, 66,48% penduduk Indonesia (termasuk remaja dan anak) telah mengakses internet, dan 62,88% diantaranya mengakses internet melalui *gadget* atau *smartphone* (BPS, 2022).



Gambar 1. Data Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Kategori Usia (2022)
Sumber: APJII (2022)

Grafik di atas menunjukkan, penetrasi internet saat ini telah menasar ke anak di bawah umur (usia 5-12 tahun) dengan persentase cukup tinggi, yakni sebesar 42,43%. Besarnya jumlah anak pengguna *gadget* telah membuat lebih sedikit ruang bagi anak untuk bersosialisasi, berkomunikasi, dan berpartisipasi di ruang kehidupan sosial nyata, termasuk di sekolah. Realitas itu, tentu memberi dampak tersendiri terutama bagi anak usia sekolah dasar dan usia dini yang belum memiliki kesadaran etis dan kecakapan logis dalam memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget*.

Disini, peran orangtua dan guru menjadi faktor penting dalam konteks pengawasan, pemberi arah, motivator, dan

aktor penyadar yang bersikap bijak dalam menyikapi kondisi era TIK yang semakin eksefif. Lusinan hasil studi juga telah menyoal problem ini, seperti studi Fadillah (2011), Novianti (2015), Lasari (2018), Fakhri (2019), Tafrihah dan Utanto (2022), Aryati, dkk. (2023) atau Subagio dan Limbong (2023). Dalam riset empirisnya di Kota Palembang, Aryati, dkk. (2023) menemukan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, seperti gangguan tidur, penurunan kesehatan, dan gejala psikosis anak (gelisah, kurang konsentrasi, suka menyendiri, malas belajar, gemar meniru aksi kekerasan dan *bullying*). Di sisi lain, Tafrihah dan Utanto (2022) juga mengonfirmasi dampak buruk penggunaan *gadget* pada perkembangan anak, seperti anak menjadi kurang bersosialisasi, anak menjadi lebih individual, anak mengalami gangguan konsentrasi, anak memiliki kontrol emosi yang buruk, dan anak mengalami masalah kesehatan mata dan syaraf.

Hasil survei Suhendra, dkk. (2023) menunjukkan bahwa kepemilikan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar cukup variatif, dimana siswa kelas 1 dan kelas 2 mayoritas masih menggunakan *gadget* milik orangtua, sedangkan pada siswa kelas 3 hingga 6 menggunakan *gadget* pribadi. Data menunjukkan, siswa kelas 1 dan kelas 2 yang memiliki *gadget* pribadi sebanyak 8,7%, sedangkan siswa kelas 3 hingga kelas 6 yang memiliki *gadget* pribadi berkisar 82%. Temuan survei menunjukkan bahwa kepemilikan *gadget* pribadi di kalangan siswa SD semakin besar seiring tingginya level kelas siswa.

Dr. Cris Rowan (2017), dokter anak asal Amerika, berhasil mengidentifikasi 10 dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak: pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan belajar, gangguan tidur, obesitas, agresif, penyakit mental, pikun digital, radiasi, adiksi, dan edukasi yang tidak berkelanjutan (non-literasi).

Studi Rahayu, dkk. (2021) juga menunjukkan, penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat mengganggu

fungsi *prefrontal cortex* (fungsi otak yang memengaruhi perilaku dan kepribadian) anak. Kecanduan *gadget* akan mengganggu otak anak untuk menyeleksi hormon dopamin yang berakibat pada terganggunya fungsi *prefrontal cortex* di bagian *lobus frontal* anak yang potensial memengaruhi wilayah dalam otak secara negatif (yang berfungsi sebagai pengendali emosi, pengaturan diri, pengambilan keputusan, sikap bertanggung jawab, dan prinsip-prinsip moral lainnya).

Mengacu pada penjelasan di atas, kajian ini diarahkan untuk mengelaborasi peran orangtua dan guru dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada siswa yang hidup di era teknologi informasi. Analisis studi menggunakan tiga perspektif studi *techno-komunikasi*, yakni perspektif *dystopian*, *neo-futuris*, dan *teknorealis*.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Peran Guru dan Orangtua

Berbagai hasil riset telah memberi peta konsep terkait pentingnya peran guru dalam membentuk karakter (orientasi, sikap, dan perilaku) siswa. Riset Bowers (2006), Robinson (2012), dan Kaiser, dkk. (2013) memberi landasan konseptual tentang isu itu. Begitu pun orangtua, punya tanggung jawab besar dalam pengawasan (termasuk kolaborasi efektif dengan guru dan pihak sekolah) dalam membentuk karakter anak (Hamed, 2022; Nugroho, dkk., 2022; Darmayanti & Sadriani, 2023; Muzzamil, dkk., 2023; Rohimah, dkk., 2024). Deskripsi hasil penelitian para ahli dan pengamat di atas menunjukkan, guru adalah aktor penting dalam membentuk karakter siswa di sekolah. Sementara orangtua adalah penanggung jawab utama anak saat mereka berada di luar sekolah. Artinya, baik atau buruknya karakter (orientasi, sikap, dan perilaku) siswa ditentukan oleh faktor internal (guru dan lingkungan sekolah), dan faktor eksternal (orangtua, keluarga, dan lingkungan sosial siswa di rumah).

Kondisi internal sekolah yang menjadi pemicu kurang efektifnya pembentuk karakter siswa akibat intrusi beberapa faktor, seperti terbatasnya mata pelajaran (dan jam pelajaran) yang terkait langsung dengan pendidikan karakter, lingkungan sekolah yang kurang kondusif, lemahnya keteladanan, manajemen sekolah tidak profesional, guru/tenaga pendidik yang kurang profesional, jujur, terbuka, amanah, dan bertanggung jawab.

Sementara faktor eksternal sekolah yang menghambat pembentukan karakter siswa, antara lain pesatnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi/TIK (internet, *gadget*, game online); tayangan televisi/youtube yang sarat dengan kultur kekerasan, pornografi, sikap hedon, konsumeris, dan jenis tayangan amoral lainnya; lingkungan pergaulan anak yang tak terkontrol; atau pengawasan orangtua/keluarga (di rumah) yang lemah.

Peran pengawasan dan supervisi guru (termasuk pengawasan kepala sekolah dan pengawas sekolah), seperti membimbing, membina, memberi layanan konsultasi, melakukan monitoring berkala, dan membantu para guru (termasuk kepala sekolah dan pengawas sekolah) dalam memastikan proses belajar-mengajar di sekolah secara efektif. Guru (termasuk kepala sekolah dan pengawas sekolah) adalah faktor penentu baik dan buruknya kualitas pendidikan di sekolah. Kemajuan TIK yang pesat tidak bisa menggantikan posisi dan peran guru dalam membentuk karakter (akhlak, adab, dan moral) siswa. Sementara peran orang tua dan keluarga adalah melakukan pengawasan ekstra agar siswa terhindar dari berbagai perilaku dan tindakan sosial yang melanggar aturan keluarga, masyarakat, dan agama. Tujuannya untuk memastikan tiap siswa mendapat lingkungan belajar dan pergaulan sosial yang kondusif, dan tetap terjaga dari pengaruh buruk yang dapat menjerumuskan siswa dalam perilaku negatif.

B. Perspektif *Techno-Komunikasi*

Landasan konseptual untuk menganalisis peran orangtua dan guru dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada siswa (yang saat ini hidup di era masyarakat informasi) menggunakan tiga perspektif *techno-komunikasi* hasil pemetaan A.G Wilhelm (2003), yakni perspektif *dystopian*, *neo-futuris*, dan *teknorealis*.

Perspektif *dystopian* adalah aliran pemikiran yang menaruh sikap curiga dan pesimis terhadap internet dan produk TIK (*smartphone*, tablet atau PC). Menurut aliran ini, produk TIK hanya melahirkan dampak negatif yang mengacaukan kehidupan manusia. Kritik para *dystopianist* terutama diarahkan pada redupnya kualitas relasi antarmanusia secara sistemik dan masif, seperti tingginya ketergantungan manusia pada interaksi sosial dan komunikasi pribadi/antar kelompok (yang awalnya berciri langsung), namun saat ini melalui model interaksi komunikasi virtual (*techno-komunikasi*) telah termediasi internet atau *gadget* (Wilhelm, 2003).

Para *dystopianist* pesimis melihat abad *techno-komunikasi* mampu memberi 'peta jalan' bagi masa depan manusia yang lebih manusiawi. Pasalnya, dengan kekacauan hidup manusia pasca Perang Dunia II, kita melihat wajah para penghuni dunia saat ini tampil seperti 'cermin retak' di hadapan abad teknologi. Contoh aktual, dari Maret 2020 hingga Juni 2023, umat manusia telah sama-sama merasakan bagaimana layar sosial media dipenuhi oleh informasi palsu (*fake news*) dan berita *hoax* yang menciptakan permusuhan politik dan pembelahan sosial (*social segregation*) antar kelompok masyarakat.

Begitu pun isu Covid-19 yang viral di media sosial sepanjang tahun 2020 sampai 2023 lalu, yang sukses meneror hidup milyaran manusia melalui viralisasi isu virologi, menyebar berita kematian jutaan manusia di seluruh dunia. Virus Covid-19 juga telah memicu lahirnya model

pembelajaran online (*e-learning*), model bekerja dari rumah (*work from home*), model seminar online (*webinar*), dst. Jutaan anak Indonesia terpaksa harus belajar lewat *gadget*, laptop, tablet atau PC. Model belajar online telah memicu kontroversi di tengah siswa, orangtua atau guru kita yang mayoritas masih berposisi gagap teknologi. Tokoh-tokoh *dystopian*, diantaranya adalah Edmund Husserl, Martin Heidegger, David Thoreau, Hannah Arendt, John Stuart Mill, John Dewey, Jeremy Bentham, dan Thomas More (Wilhelm, 2003).

Kedua, perspektif *neo-futuris*. Adalah aliran *techno-komunikasi* non-kritis yang melihat perkembangan TIK yang *high speed* sebagai hal baru yang mesti diterima. Ia adalah sebuah konsekuensi logis dari hasil revolusi sains dan teknologi informatika. *Neo-futuris* melihat, masyarakat perlu lebih adaptif dan tidak perlu dihantui rasa takut berlebihan terkait revolusi TIK yang berlangsung saat ini. Sebab, menurut *neo-futuris*, revolusi TIK memiliki potensi besar untuk merubah banyak hal (cara berpikir, cara bekerja, dan cara berkomunikasi) yang dibutuhkan manusia di era *cyberspace*. Banyak futurolog dan pendukung aliran *neo-futuris* berupaya keras membuat prediksi terkait fakta-fakta masa depan umat manusia (melalui analisis *artificial intelligent*) yang positif dalam menyambut hadirnya masyarakat informasi (Wilhelm, 2003).

Futurolog Alvin Toffler (1989) misalnya, menyebut rasa takut dan pesimis yang menghantui masyarakat disebabkan oleh ketidakmampuan mereka dalam mengatasi berbagai perubahan masa depan yang penuh kejutan. Kejutan masa depan, bagi Toffler, adalah suatu kondisi psikologis masyarakat yang tidak siap atau gagap saat menyaksikan bentuk-bentuk perubahan teknologi yang demikian pesat dalam kehidupan masyarakat.

Studi Subagyo dan Limbong (2023) menyebut, revolusi teknologi informasi

justro memberi pengaruh positif pada dunia pendidikan, seperti pengembangan model pembelajaran inovatif, pembelajaran berbasis online, memperkaya akses sumber-sumber belajar, mengasah keterampilan siswa dalam penggunaan TIK, dan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu. Tokoh-tokoh utama *neo-futuris* yang paling populer diantaranya adalah Alvin Toffler, John Naisbitt, Jim Ruben, Nicho Negraponte, dan Richard Groper (Wilhelm, 2003).

Ketiga, perspektif *teknorealis*. Aliran ‘tengah’ ini berdiri di antara aliran *dystopian* dan *neo-futuris* dalam konteks penerapan TIK dan relasinya dengan masyarakat. Dalam melihat dinamika masyarakat informasi, *teknorealis* juga menimbang berbagai aspek negatif dalam dinamika TIK. *Teknorealis* menerima aspek kritis dari aliran *dystopian* terkait dampak negatif dinamika TIK pada masa depan umat manusia. Tagline utama *teknorealis* adalah “teknologi tidak bersifat netral” dan “internet adalah buah hasil peradaban revolusioner masyarakat informasi yang memberi manfaat riil pada masyarakat dan umat manusia” (Nugroho, 2003).

Teknorealis mengakui adanya ragam kepentingan hegemonik di balik penggunaan media; ada target dari sistem ekonomi kapitalisme media yang berhasrat kuat untuk mengontrol ruang berita, opini publik, dan iklan media. Meski demikian, para pendukung *teknorealis* mengakui bahwa teknologi informasi digital juga memiliki manfaat-manfaat praktis yang bisa digunakan oleh masyarakat tanpa harus menggerus nilai-nilai kemanusiaan. Aliran ini mendapat dukungan penuh dari para profesional media, jurnalis, dan akademisi bidang sosio-teknologi, seperti Ralf Dahrendorf, George Leichteim, Kenneth Boulding, Daniel Bell, dan Amitai Etzioni (Wilhelm, 2003).

METODE PENELITIAN

Secara metodologis, studi ini berciri kualitatif dengan metode analisis deskriptif berbasis studi literatur dan dokumen. Studi literatur/dokumen sengaja digunakan untuk memberi latar masalah terkait posisi teoritis mutakhir peran guru dan orangtua dalam mengawasi penggunaan *gadget* dikalangan siswa.

Sumber data kajian sepenuhnya bersandar pada data sekunder, yakni observasi temuan hasil penelitian pada jurnal-jurnal ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Melalui studi literatur, kajian ini berupaya mengelaborasi intensitas penggunaan *gedget* dikalangan siswa dan relasinya dengan peran pengawasan guru dan orangtua di tengah arus besar revolusi *techno*-komunikasi dan perkembangan masyarakat informasi yang saat ini berlangsung intens dan masif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Kajian

Dalam dinamika kehidupan masyarakat informasi saat ini, siswa (termasuk anak usia dini) adalah bagian dari entitas masyarakat yang potensial dipengaruhi oleh teknologi informasi. Jika pada era teknologi audio visual, televisi dan radio menjadi faktor pemapar (pemberi pengaruh negatif pada pembentukan perilaku siswa), maka di era digital, internet/*gad-get* menjadi pengganti posisi televisi/radio sebagai media baru pemapar perilaku dan pembentuk karakter siswa.

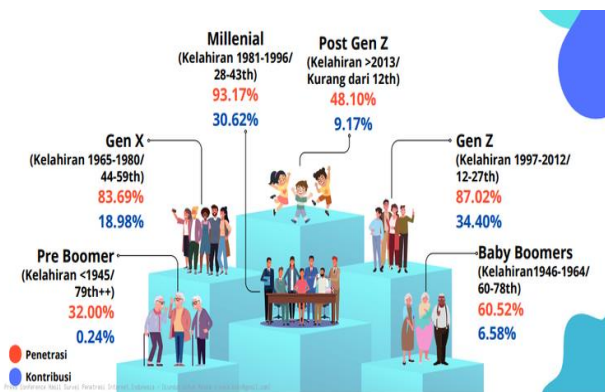


Gambar 2. Perkembangan Media Massa
Sumber: Andrew Chow (2012)

Data di bawah menunjukkan, internet/*gadget* telah memenetrasi siswa

atau ‘gen Z (usia balita hingga 12 tahun) dengan persentase tertinggi, yakni 87,2%, dan ‘post gen Z (usia 12 hingga 27 tahun) sebesar 48,10%. Adapun tingkat kontribusi (jumlah penduduk pengakses internet kategori tertentu dibanding dengan total pengguna internet dari kategori lain), maka kontribusi terbesar ada pada komunitas ‘gen Z (34,4%) dan kategori ‘post gen Z sebagai kelompok usia dengan tingkat kontribusi keempat paling be-sar (9,17%), dibanding pengguna internet pada kelompok usia lainnya. Data hasil survei Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) ini juga menunjukkan bahwa penetrasi internet di awal tahun 2024 di kalangan siswa SD (termasuk di kalangan siswa SMP dan SMA/SMK) dan anak usia dini sudah sangat besar dan penetratif (Kompas.com, 2024).

Data APJII juga menyebut, tingkat penetrasi pengguna internet dari kalangan siswa laki-laki jauh lebih tinggi dibanding pengguna internet siswa perempuan. Tingkat penetrasi internet di daerah urban (perkotaan dan sekitarnya/*hiterland*) juga jauh lebih tinggi dibandingkan dengan wilayah perdesaan (Kompas.com, 2024).

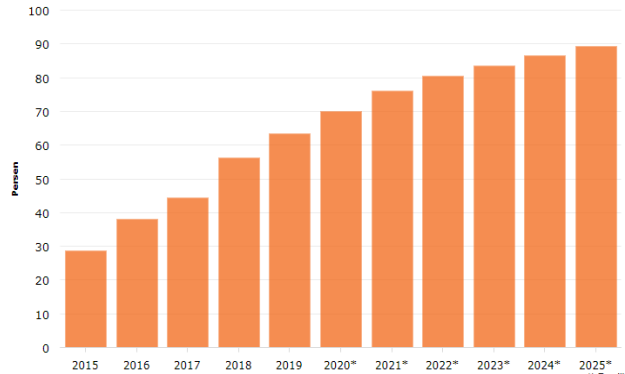


Gambar 3. Kelompok Generasi Terkoneksi Internet/*gadget*

Sumber: APJII / Kompas.com (2024)

Data APJII di atas relevan dengan temuan Asosiasi Industri Perangkat Telematika Indonesia (AIPTI) tahun 2020 yang merilis adanya kenaikan signifikan angka pengguna *gadget* di Indonesia. Di tahun 2015, *gadget* baru digunakan oleh

73,9 juta orang (28,6%) dari total 258,4 juta penduduk di Indonesia.



Gambar 4. Prediksi Populasi Pengguna *Gadget* Indonesia Hingga Tahun 2025

Sumber: Ainun Jamilah (2020)

Tahun 2018 terjadi peningkatan, dimana lebih dari setengah populasi penduduk Indonesia (yang berjumlah 267,7 juta; atau 56,2%; atau setara dengan 150,4 juta penduduk) telah menjadi pengguna aktif *gadget*. Tahun 2019, ada sekitar 170,6 juta masyarakat dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 269,6 juta yang sudah menggunakan *gadget*. Ini berarti, ada sekitar 63,3% penduduk Indonesia telah menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan primer.

Menurut prediksi AIPTI, hingga tahun 2025 setidaknya bakal ada 89,2% populasi penduduk Indonesia yang akan menjadi pelanggan dan memanfaatkan ponsel pintar. Angka itu merujuk pada prediksi AIPTI kurun waktu enam tahun ke depan (2019-2025) terkait penetrasi pasar ponsel nasional yang diprediksi tumbuh 25,9% (Jamilah, 2020).

Data APJII dan AIPTI di atas juga relevan dengan temuan BPS tahun 2024 terkait kenaikan proporsi jumlah pengguna *gadget* menurut kelompok umur. Ditemukan data, kelompok umur pra sekolah, SD dan SMP (> 15 tahun), SMU/SMK, dan perguruan tinggi (15-24 tahun) menduduki proporsi terbesar dari jumlah pengguna *gadget* antara tahun 2021, 2022, dan 2023, seperti terlihat dalam gambar (tabel) 5 di bawah.

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Memiliki Ponsel Menurut Kelompok Umur (Persen)		
	2021	2022	2023
>15 tahun	38,27	40,25	36,99
15 – 24 tahun	90,78	91,82	92,14
25 – 64 tahun	72,10	74,09	74,80
65 lebih (+)	25,79	27,46	26,8

Tabel 1. Proporsi Individu Pemilik Ponsel Menurut Kelompok Umur
Sumber: BPS (2024)

Peran guru (disamping peran orangtua) dengan demikian menjadi penting dalam mengantisipasi perilaku siswa (dan anak) yang terlanjur *adict* dalam penggunaan *gadget*. Berbagai hasil studi menunjukkan, peningkatan jumlah pengguna *gedget* pada kalangan siswa (dan anak usia dini) yang terus meningkat dari waktu ke waktu telah berdampak negatif pada perilaku siswa. Riset Yajid (2023) dan Rahmatullah, dkk. (2024) menemukan fakta, anak usia dini dan siswa SD rata-rata menggunakan *gadget* hanya untuk bermain game online, menonton youtube, bahkan (dalam beberapa kasus) membuka/mengakses situs-situs dewasa (18⁺). Kondisi ini berdampak pada kesulitan siswa dalam membangun kapasitas literasi, penurunan prestasi akademik, sulit berkonsentrasi, atau kerap diserang rasa kantuk permanen saat siswa mengikuti proses belajar-mengajar di kelas.

Sementara hasil penelitian Wulandari (2021) dan Hidayat (2022) menemukan fakta buruk dari sisi sosio-emosional anak pengguna aktif *gadget* yang berpotensi menjadi pribadi pendiam, penyendiri, sensitif, reaktif, pemarah, malas berkomunikasi; juga adiktif, berjiwa pemberontak, berperilaku menyimpang, gemar melihat adegan kekerasan akibat lemahnya senso-motorik dan pengaruh permanen radiasi elektrik (yang potensial merusak syaraf mata dan otak siswa).

Dalam menghadapi realitas tersebut, orangtua (dan lingkungan keluarga) memiliki peran penting, tak hanya pada sisi pengawasan aktifitas anak, namun juga pada dukungan kognitif agar anak

secara logis dapat memilah aktifitas yang kurang berguna dan memiliki logika sederhana untuk memecahkan masalah kesehariannya (Muzzamil, dkk., 2023). Kesiapan logis dan kompetensi sosial-emosional anak untuk mengelola emosi, memacu motivasi diri, dan mengatasi stres sangat tergantung pengawasan orangtua dalam menjaga kompetensi kognitif anak, memo-tivasi waktu belajar anak atau menghin-dari kebiasaan buruk gemar bermain, *adict* dalam bermedia sosial, atau kecanduan saat menggunakan *gadget* di rumah.

Riset Hamed (2022) dan Rohimah, dkk. (2024) juga menguak peran positif dari kolaborasi orangtua dan guru dalam pengawasan siswa agar terbangun sikap kooperatif, perilaku positif, dan prestasi akademik siswa. Hasil studi juga menunjukkan, bahwa keterbatasan waktu orangtua (akibat kesibukan kerja), kurangnya komunikasi intensif antara orangtua dan pihak sekolah, serta lemahnya kesadaran orangtua dalam mengawasi aktifitas belajar/bermain siswa di rumah, bisa diatasi dengan ‘program parenting’ rutin yang diselenggarakan oleh pihak sekolah.

Studi Kaiser, dkk. (2013) lebih menyoroti kemampuan guru dalam interaksi, komunikasi, dan motivasi serta pengenalan metode belajar androgogi dan heutagogi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dewasa dan fokus pada pengembangan kompetensi siswa. Menurut Kaiser, dkk. (2013), guru yang interaktif, komunikatif, motivatif, kompeten dan mampu membangun suasana belajar yang variatif, interaktif dan ‘ramah siswa’ memiliki peluang lebih besar untuk melecut perilaku dan sikap positif siswa.

Studi Robinson (2012) misalnya, juga menemukan minimnya orientasi sekolah yang menimbang aspek budaya siswa dan kompetensi guru yang bisa mengolah latar budaya siswa sebagai modal sekolah untuk merancang produktivitas siswa. Kompetensi budaya adalah kombinasi

pengetahuan guru tentang latar budaya serta sikap dan keterampilan guru dalam mengolah keragaman budaya siswa sebagai modal budaya sekolah. Literatur pendidikan modern terus menyoal kompetensi guru terkait pemahaman ragam budaya siswa sebagai modal sosial-budaya bagi tiap sekolah masa depan. Sebab, latar budaya siswa yang beragam sesungguhnya adalah modal besar tiap sekolah dalam membangun kultur baru dunia pendidikan, yakni terealisasinya nilai-nilai intelektual, sains, dan teknologi pada tiap diri siswa secara efektif, logis, dan seimbang/proporsional.

Studi Bowers (2006) juga menyingkap dari sisi tata kelola internal sekolah (baca: pembinaan dan penegakan aturan) serta manajemen pengawasan, konseling, dan supervisi guru pada siswa sebagai sarana penting dalam membentuk perilaku, karakter dan kinerja belajar siswa; termasuk mereduksi penggunaan sarana komunikasi siswa (*gadget*, laptop, dan PC) secara berlebihan. Dengan kata lain, tata kelola pengawasan sekolah dan kualitas pengawasan guru menjadi kata kunci dalam membatasi durasi penggunaan sarana komunikasi siswa yang tidak sesuai dengan tempat, waktu, dan kebutuhan.

Seperti temuan riset Nugroho, dkk. (2022), membatasi waktu penggunaan *gadget* anak, memilih konten (dan jenis aplikasi) yang edukatif, aman dan sesuai kebutuhan anak, mengimbangi penggunaan *gadget* dengan aktifitas belajar dan sosial anak, membuat kesepakatan (aturan) dalam penggunaan *gadget* secara terbuka dengan anak, serta adaptasi dan literasi orangtua terkait perkembangan TIK adalah beberapa *tips* yang bisa digunakan orangtua untuk melindungi anak dari terpaan *gadget* dan kolonisasi media sosial yang terus bergerak liar dan masif.

Secara intrisik, pendidikan sesungguhnya bukan hanya tanggung jawab guru, meski secara formal orangtua telah memberi kepercayaan pada sekolah (dan guru)

untuk mendidik putra-putri mereka. Orangtua memiliki peran dan tanggung jawab lebih besar ketimbang guru, karena orangtua (ayah dan ibu) adalah pendidik utama dan pembentuk awal kepribadian anak (*madrassatul ulla*). Berbagai hasil riset merekomendasi pentingnya sekolah membangun kolaborasi dengan orangtua (dan masyarakat). Kolaborasi orangtua-sekolah akan memberi dampak signifikan dalam memicu prestasi belajar (*need for achievement*), semangat berkompetisi (*spirit of competition*), dan memperkuat karakter positif siswa (Nurjanah, et al., 2023; Darmayanti & Sadriani, 2023).

B. Pengawasan Guru dan Orangtua dalam Perspektif *Techno-Komunikasi*

Sub bab ini mencoba mendiskusikan peran guru dan orangtua dalam konteks penggunaan *gadget* siswa berbasis perspektif *dystopian*, *neo-futuris*, dan *tekno-realis*. Sebagaimana telah dipaparkan di atas, perspektif *dystopian* memandang produk *techno-komunikasi* seperti *gadget* (laptop, tablet atau PC) hanya akan merusak dunia pendidikan, mengacaukan fokus belajar siswa atau bahkan merusak mental-emosional siswa. Dengan asumsi-asumsi pesimisme dan kecurigaannya, *dystopian* merekomendasi guru dan sekolah (termasuk orangtua dan keluarga siswa) untuk melarang keras penggunaan *gadget* bagi siswa dengan alasan apapun.

Asumsi *dystopian* sejalan dengan temuan riset Wulandari (2021), Hidayat (2022), Yajid (2023), dan Rahmatullah, dkk. (2024). Riset Wulandari (2021), misalnya memunculkan fakta, ditelisik dari sisi sosio-emosional, bahwa siswa (juga anak usia dini) pengguna *gadget* aktif berpotensi menjadi pribadi pendiam, penyendiri, sensitif, reaktif, pemarah, malas berkomunikasi, adiktif, berjiwa pemberontak, berperilaku aneh, dan gemar menonton adegan kekerasan di sosial media.

Riset Hidayat (2022) juga menemukan fakta, bahwa siswa pengguna aktif *gadget*

mengalami penurunan kemampuan berpikir dan pengelolaan emosi akibat terlalu banyak mengakses media sosial. Dampak psiko-motorisnya, siswa mengalami instabilitas emosi dan penurunan kemampuan senso-motorik akibat pengaruh permanen radiasi elektrik yang berpotensi merusak syaraf mata dan otak siswa.

Sementara riset Yajid (2023) menunjukkan, penggunaan *gedget* tanpa pengawasan guru dan orangtua telah memberi dampak negatif pada perilaku siswa, karena rata-rata siswa (termasuk usia pra sekolah) hanya menggunakan *gadget* untuk kebutuhan hiburan, seperti bermain game, nonton youtube, bahkan membuka situs-situs terlarang. Riset Rahmatullah, dkk. (2024) juga mengonfirmasi, bahwa banyak siswa pengguna *gadget* aktif mengalami disorientasi, seperti penurunan kapasitas literasi, anjloknya prestasi akademik, sulit berkonsentrasi, dan mengantuk saat belajar di ruang kelas.

Berikut adalah perspektif *neo-futuris*, aliran *techno*-komunikasi yang mendukung penuh adaptasi dan penggunaan TIK sebagai instrumen penting dalam menopang kehidupan masyarakat informasi. Sektor pendidikan wajib berkolaborasi penuh dengan tuntutan baru teknologi. Saat ini, cukup banyak lembaga pendidikan yang menawarkan kepada calon siswa model pembelajaran virtual (sekolah/kuliah online) yang secara formal telah diatur dalam kurikulum 'merdeka' versi Kemendikbudristek menjadi kurikulum nasional yang telah diberlakukan sejak Maret 2024 lalu.

Dalam praktik, model pendidikan berbasis online terasa penting saat dunia pendidikan (termasuk dunia industri dan bisnis) gagap menghadapi pandemi Covid-19 (yang terjadi antara Maret 2020 hingga Juni 2023). Jika sektor pendidikan mengalihkan proses belajar melalui teknologi belajar online (seperti edmodo, edpuzzle, quipper, google meet, google classroom, zoom meeting, U meeting atau

cyberlink), maka di sektor industri dan bisnis, jutaan orang dilarang masuk pabrik/kantor; diganti *work from home* (kerja di rumah) untuk menghindari karyawan dari paparan infeksi virus Covid-19.

Dengan basis asumsi-asumsi positifnya, *neo-futuris* sukses mengintegrasikan orientasi kurikulum pendidikan ke dalam skema masyarakat digital, merekomendasi dunia pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, dan unit-unit pendidikan formal maupun informal) untuk beradaptasi dan menjadi bagian aktif dari proyek digitalisasi pendidikan. Guru, siswa, dan sekolah serta seluruh sumberdaya pendidikan wajib mendukung penuh program digitalisasi pendidikan ini (Petrusevich, 2020).

Selanjutnya, *teknorealis* yang berdiri di antara perspektif *dystopian* dan *neo-futuris*, dalam konteks pendidikan mendukung agenda digitalisasi pendidikan, namun tetap bersikap kritis atas berbagai dampak negatif yang dihasilkan teknologi informasi. Bagi aliran *teknorealis*, agenda digitalisasi/teknologisasi pendidikan adalah hal yang sulit dihindari dalam dinamika hidup masyarakat informasi saat ini.

Saat ini, model pembelajaran berbasis teknologi informasi telah mengadopsi penuh penggunaan *artificial intelligence/IA*, teknologi imersif, *data management*, *data analytics*, *cloud learning models*, teknologi *cyber security* (untuk mengamankan data-data penting milik lembaga pendidikan dari serangan siber), serta model-model fasilitasi *virtual learning* seperti aplikasi belajar online edmodo, edpuzzle, quipper, zoom meeting, U mee-ting, google meet, google classroom, atau cyberlink.

Namun demikian, *teknorealis* juga kritis atas penggunaan teknologi informasi yang berlebihan dalam dunia pendidikan yang berpotensi mengancam eksistensi, relasi, dan komunikasi manusiawi (*human communication*) antara guru, siswa, dan

orangtua ke dalam model komunikasi robotik-mekanistik. Gagasan *tek-norealis* juga kritis terhadap program ambisius *artificial intelligence* yang telah diposisikan oleh kaum *dystopian* sebagai ‘robot pengganti guru’ di masa depan. Padahal, posisi dan peran guru mustahil digantikan oleh teknologi secanggih apa pun. Adapun kontak langsung dan relasi otentik manusia (*human learning*) bertujuan untuk ‘memanusiakan manusia’, memperkuat ‘logika’ dan ‘nalar’ manusia, dan mereduksi ketergantungan manusia pada teknologi secara berlebihan.

Dari sisi empiris, gagasan *teknorealis* juga sebangun dengan fakta, bahwa kesenjangan teknologi, pencurian data, maraknya praktik plagiasi, menurunnya kapasitas logis dan kompetensi sosial, berkurangnya aktifitas fisik dan sosial manusia, meningkatnya potensi obesitas, gangguan mental, dan penurunan kemampuan otak, serta tingginya dampak radiasi elektromagnetik yang memicu berbagai penyakit gangguan syaraf dan ketidakstabilan emosi adalah beberapa fakta nyata hasil teknologisasi dunia pendidikan.

Pengawasan moderat yang mesti dilakukan sekolah, guru, dan orangtua dalam perspektif *teknorealis* adalah tetap membolehkan siswa menggunakan *gadget* (media sosial), namun untuk mendukung kebutuhan belajar (bukan untuk bermain game online); *gadget* harus digunakan secara fungsional dan proporsional, dengan pengawasan ekstra dari guru, sekolah, dan orangtua. Tujuannya, agar siswa terhindar dari berbagai pengaruh negatif *gadget* yang potensial mengacaukan agenda belajar siswa dan merusak mental, karakter, dan perilaku siswa.

Penerapan *blended learning* (model belajar kombinitif tatap muka dan online) dan kembali menguatnya muatan *human communication* dan *human learning* dalam satuan kurikulum pembelajaran di sekolah, menjadi semacam ‘jalan tengah’

dari implementasi berpikir aliran *teknorealis* di sektor pendidikan.

KESIMPULAN

Mengacu pada temuan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia terus meningkat dari waktu ke waktu, menasar berbagai kelompok usia, termasuk siswa SD dan anak usia dini. Pada dua kelompok usia ini, intensitas penggunaan inter net ditandai oleh tingginya tingkat penggunaan *gadget* yang telah memberi dampak negatif pada pembentukan karakter anak dan perilaku siswa.

Berbagai dampak negatif itu, diantaranya adalah aspek pembentukan karakter (orientasi, sikap, dan perilaku menyimpang); aspek kesehatan jiwa/psikis (pendiam, individualis, sensitif, reaktif, pemarah, sulit bergaul/berkomunikasi, dan berjiwa pemberontak); aspek kesehatan fisik (obesitas, lemahnya kemampuan sensorimotorik, paparan radiasi elektromagnetik yang berpotensi merusak syaraf mata dan otak siswa); aspek pertumbuhan intelektual (penurunan kapasitas literasi, prestasi akademik, mental-emosional, dan tidak efektifnya proses belajar-mengajar di sekolah maupun di rumah); dan aspek relasi sistem (lemahnya kompetensi sosial dan kognitif siswa akibat lemahnya program parenting atau kerjasama pengawasan antara guru, orangtua, dan pihak sekolah secara konkret, efektif, dan integratif).

Dari berbagai tantangan terkait dampak negatif penggunaan internet/*gadget*, studi *techno-komunikasi* (dalam kerangka pendidikan) telah memberi peta jalan atau perspektif penyelesaian, yakni model ‘pelarangan penuh atas produk TIK’ (perspektif *dystopian*), model ‘dukungan permanen dan adaptasi atas produk TIK’ (perspektif *neo-futuris*), dan model penyelesaian ‘moderat’ atas produk TIK (perspektif *teknorealis*).

Dari ketiga perspektif di atas, model penyelesaian ala *dystopian* berciri frontal dan cenderung tidak realistis. Peralnya, model ini hanya melihat penggunaan teknologi internet/*gadget* dari sisi negatif, yakni semata dapat merusak karakter dan mental masyarakat, termasuk merusak mental dan karakter siswa.

Model pelarangan penggunaan *gadget* secara ekstrim ala *dystopian* ini tidak menimbang fakta, bahwa perkembangan teknologi informasi adalah tuntutan imperatif era masyarakat digital yang sulit dihindari; pun tidak menimbang fakta bahwa revolusi teknologi informasi telah memberi sumbangan penting bagi kemajuan teknologi pembelajaran di sektor pendidikan (termasuk sektor industri, bisnis, dan *research and development*).

Sementara itu, dalam derajat yang sama, perspektif *neo-futuris* juga hanya fokus pada perkembangan sisi positif TIK dan gagal menimbang dampak negatif yang dihasilkan dari produk TIK, seperti masyarakat menjadi pecandu game online, penikmat hiburan youtube, instagram, tiktok, twitter; atau bahkan situs-situs yang merusak mental sosial masyarakat, seperti judi online dan pinjaman online.

Selanjutnya, sudut pandang *tekno-realis* melihat perkembangan TIK dari sudut kritis, namun tetap logis, seimbang, dan realistis. Dampak negatif penggunaan *gadget*, di sektor pendidikan misalnya, dapat diantisipasi melalui mekanisme pengawasan intens-moderat yang diinisiasi langsung oleh, guru, orangtua, dan sekolah. Selaku generasi yang dituntut untuk bersikap *well technologies*, peserta didik tetap dimungkinkan menggunakan *gadget* dan fasilitas media sosial sebagai sarana pembelajaran teknologi informasi, sepanjang itu digunakan untuk mendukung kebutuhan belajar, pencarian informasi/data, atau untuk kegunaan *searching* sumber-sumber sains dan teknologi. Penggunaan *gadget* secara fungsional dan proporsional adalah wujud dari literasi dan edukasi teknologi

informasi bagi siswa, namun tetap dalam pengawasan ekstra dari guru, orangtua, dan pihak sekolah secara efektif dan integratif.

Literasi media, edukasi sosial, pengawasan guru, orangtua, pihak sekolah (termasuk pemerintah dan masyarakat) ke depan menjadi agenda urgen bagi dunia pendidikan. Tujuannya, agar siswa dapat terselamatkan dari terpaan negatif *gadget* yang potensial merusak mental, karakter, dan perilaku siswa sebagai generasi penerus bangsa.

Ke depan, kajian ini merekomendasi pemerintah dan para pihak pemilik otoritas, bisa memastikan insitusi pendidikan dasar dapat menerapkan metode belajar dan penggunaan teknologi pembelajaran yang proporsional (terutama bagi siswa yang masih dalam tahap pembentukan karakter). Pemilik otoritas pendidikan juga bisa lebih fleksibel dalam menerapkan kurikulum pendidikan (baik pendidikan dasar maupun menengah) yang mengutamakan pentingnya nilai dan hubungan antarmanusia melalui desain kurikulum pendidikan dari muatan materi TIK yang berlebihan, yang berpotensi merusak mental dan karakter kemanusiaan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aryati, A., et al. (2023) The Parents' Efforts to Overcome Gadget Use Addiction in Early Childhood. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5355-5359. doi:10.35445/alishlah.v15i4.2971.
- Bayu, D. (2022, June 10). APJII: Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta pada 2022. Retrieved September 10, 2024, from <https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.
- Bowers, M. B. (2006) The Impact of Teacher Characteristics on Teacher Performance and Student Achievement: A Judgment Study of Princi-

- pals and Superintendents. *Dissertation* in University of Virginia.
- BPS (2023, August 31) *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. Retrieved September 09, 2024, from <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/08/31/131385d0253c6aae7c7a59fa/statistik-telekomunikasi-indonesia-2022.html>.
- BPS (2024, May 06) *Proporsi Individu yang Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2023*. Retrieved September 12, 2024, from <https://www.bps.go.id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>.
- Chow, A. (2012, September 10) *Mass Media in Social Media Age*. Retrieved 11 September 2024, from <https://www.slideshare.net/slideshow/mass-media-in-social-media-age/14234372>.
- Darmayanti, D. P. & Sadriani, A. (2023) The Importance of Parental Involvement in the Education Process: An Analysis of Its Role and Impact. *Celebes Journal of Elementary Education*, 1(1), 8-13.
- Fadillah, A. (2011). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Fakhri, S. S. (2019) *Upaya Meminimalisasi Dampak Negatif Penggunaan Smartphone (Studi Terhadap Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi)*. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry.
- Hamed, H. B. (2022) Understanding the Importance of Parental Involvement in the Education of Children at Home and School: A Study of Abou Lkacem Chebbi's Primary School, Douz. *International Journal of Humanities And Cultural Studies*, 8(4), 53-83.
- <https://ijhcs.com/index.php/IJHCS/article/view/128/112>.
- Hidayat, A. (2023) Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua. *Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 317-334. doi: 10.24952/bki.v4i2.6534.
- Jamilah, A. (2020, October 06) *Pengguna Ponsel di Indonesia Bakal Mencapai 89 Persen Populasi Pada 2025*. Retrieved 13 September 2024, from https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/10/06/pengguna-smartphone-di-indonesia-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025#google_vignette.
- Kaiser, J., et al. (2013) Achievement and Engagement: How Student Characteristics Influence Teacher Judgments. *Learning and Instruction*, 28(4), 73-84. doi: 10.1016/j.learninstruc.2013.06.001.
- Kompas.com (2024, February 04) *Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta, Didominasi Gen Z*. Retrieved September 12, from <https://tekno.kompas.com/read/2024/02/01/09300027/pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-didominasi-gen-z>.
- Lasari, Y. L. (2018) Peran Sekolah dalam Mengatasi Dampak Negatif Handphone Terhadap Perilaku Anak SD. *Proceeding: Teachers in the Digital Age, International Conference on Education 2018*. Retrieved September 12 2024, from <https://core.ac.uk/download/pdf/236392531.pdf>.
- Muzzamil, F., et al. (2023) The Role of Parents in Children's School Readiness. *JECE: Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 31-38. doi: 10.15408/jece.v5i1.33977.
- Novianti, E. (2015). Peran Wali Kelas dalam Menghadapi Pengaruh Negatif Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 15. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Nugroho, H. (2003) "Teknologi informasi dan kemerdekaan ruang publik". In Wilhelm, A.G. (2003) *Demokrasi di era digital: Tantangan kehidupan politik di ruang cyber*. Terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, R., et al. (2022) Peran Orang Tua Dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425-5436. doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2980.
- Nurjanah, H., et al. (2023) Peran Orang tua dan Guru dalam Pengembangan Karakter Anak. *Jurnal Studi Islam Multidisiplin*, 1(1), 141-149.
- Petrusevich, D. A. (2020) Modern Trends In Digital of Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1-9. doi: 10.1088/1742-6596/1691/1/012223.
- Rahayu, N. S., et al. (2021) Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Agapedia: Jurnal PAUD*, 5(2), 202-210. doi: 10.17509/jpa.v5i2.40743.
- Rahmatullah, I. F., et al. (2024) Pengaruh Penggunaan Gadget Berlebihan Picu Kesulitan Membaca dan Mengantuk Saat Pembelajaran di Kelas pada Anak SD. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(2), 720-725.
- Robinson, E. N. (2012) The Relationship Between Teacher Cultural Competency and Student Engagement. *Dissertation* in University of Denver.
- Rohimah, S., et. al. (2024) Parents and Teachers Collaboration in Children's Education. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 1150-1158. doi: 10.33487/edumaspul.v8i1.7764.
- Rowan, C. (2017, December 06) *10 Reasons Why Handheld Devices Should Be Banned for Children Under the Age of 12*. Retrieved September 09, 2024, from https://www.huffpost.com/entry/10-reasons-why-handheld-devices-should-be-banned_b_4899218?ncid=fcbklnkushpmsg00000063.
- Suhendra, I., et al. (2023) Tren Kepemilikan Gawai Siswa Sekolah Dasar di Pulau Jawa: Tinjauan Hasil Survey. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 115-126. doi: 10.31800/jtp.kw.v11n1.p115--126.
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43-52. doi: 10.33830/jlt.v2il.5844.
- Tafrihah & Utanto, Y. (2022) The Role of Parents in Preventing Impact Gadget Addiction in Early Childhood. *International Conference on Science, Education and Technology*, 8(1), 29-32. <https://proceeding.unnes.ac.id/ISET/article/view/1717>.
- Toffler, A. (1989) *Kejutan Masa Depan*. Terjemahan. Jakarta: Pantja Simpati.
- Wilhelm, A. G. (2003) *Demokrasi di Era Digital: Tantangan Kehidupan Politik di Ruang Cyber*. Terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689-1695.
- Yazid, F. (2023) Analisis Dampak Negatif Penggunaan Handphone Terhadap Anak Usia SD. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(2), 1-10. doi: 10.59024/bhinneka.v1i2.177.