

**STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGONTROL
PENGUNAAN GAWAI PADA WAKTU BELAJAR ANAK
SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN KASEPUHAN
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun oleh:

ADELIA RAHMA
NIM. 20322021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGONTROL
PENGUNAAN GAWAI PADA WAKTU BELAJAR ANAK
SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN KASEPUHAN
KABUPATEN BATANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Disusun oleh:

ADELIA RAHMA
NIM. 20322021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Adelia Rahma

NIM : 20322021

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis yang berjudul **“STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGONTROL PENGGUNAAN GAWAI PADA WAKTU BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN KASEPUHAN KABUPATEN BATANG”** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 5 Februari 2026



Adelia Rahma
NIM. 20322021

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Adelia Rahma
NIM : 20322021
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : STRATEGI ORANG TUA DALAM MENGONTROL
PENGGUNAAN GAWAI PADA WAKTU BELAJAR
ANAK SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN
KASEPUHAN KABUPATEN BATANG

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 5 Februari 2026
Pembimbing,


Dr. Hj. Spiah, M.Ag.
NIP. 197107072000032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM.5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51161
Website: www.ftik.uingsdur.ac.id | Email: ftik@uingsdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara :

Nama : **Adelia Rahma**
NIM : 20322021
Judul Skripsi : **Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang**


telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Selasa tanggal 06 Maret 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Fatasuf Fadli, M.S.I.
NIP. 198609182015031005


Aan Fadia Annur, M.Pd
NIP. 198905272019032010

Pekalongan, 10 Maret 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

“Bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya”

(Q.S. An-Najm [53]:39)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga hari akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan dari banyak orang dan do'anya telah memberikan semangat yang luar biasa bagi penulis sehingga tulisan ini dapat selesai. Segala kerendahan dan ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ucapan terima kasih yang paling mendalam penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ibu dan Bapak, yang menjadi lentera dan kekuatan dalam kehidupan penulis. Terima kasih atas segala perjuangan, pengorbanan, keteguhan, serta doa yang tiada henti, bahkan di tengah keadaan yang tidak selalu berpihak dan keterbatasan yang pernah dirasakan. Segala pencapaian ini tidak terlepas dari kasih sayang dan dukungan yang senantiasa mengiringi langkah penulis.

2. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada kedua kakak penulis dan seluruh keluarga besar atas dukungan serta peran mereka dalam perjalanan pendidikan penulis. Meskipun tidak selalu terjalin kedekatan secara intens, keberadaan dan dukungan yang diberikan tetap memiliki arti tersendiri.
3. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat, teman-teman, serta semua pihak yang telah mendukung penulis. Baik dalam bentuk kebersamaan, perhatian, maupun sekadar senyum dan sapaan, kehadiran kalian telah membuat perjalanan penulis menjadi lebih berwarna dan berkesan.
4. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada diri sendiri, Adelia Rahma, yang telah bertahan dan berjuang sejauh ini meski tidak banyak orang mengetahui proses yang dilalui. Di balik pandangan bahwa hidup selalu mudah dan baik-baik saja, penulis belajar menyimpan cerita, menghadapi ketakutan, dan mencari arah sendiri untuk terus melangkah. Meski sempat diliputi rasa takut gagal dan ingin menyerah, penulis tetap memilih bertahan, bangkit, dan menyelesaikan skripsi ini. Penulis bangga pada diri sendiri atas setiap luka, proses, dan keberanian yang telah mengantarkan sampai di titik ini.
5. Terakhir, Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada almamater tercinta, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah menjadi tempat penulis menimba ilmu, ruang bertumbuh, serta wadah pembentukan karakter dan jati diri, sekaligus memberikan pengalaman berharga selama proses perkuliahan hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Rahma, Adelia. 2026. “Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pembimbing: **Dr. Hj. Sopiah, M.Ag.**

Kata kunci: Strategi Orang Tua, Kontrol Penggunaan Gawai, Waktu Belajar, Anak Sekolah Dasar.

Penelitian Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan gawai pada anak sekolah dasar yang berpotensi memengaruhi konsentrasi serta waktu belajar anak di rumah. Penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat mengganggu proses belajar anak sehingga diperlukan peran orang tua dalam mengontrol dan mengawasi penggunaan gawai pada waktu belajar agar tidak memberikan dampak negatif terhadap kegiatan belajar anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada anak dalam proses belajar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang, (2) apa saja faktor pendukung strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang, dan (3) apa saja faktor penghambat strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak serta mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan strategi tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak meliputi pengaturan durasi penggunaan gawai, pendampingan anak saat belajar, pengawasan terhadap konten yang diakses anak, serta pengalihan aktivitas anak ke kegiatan non-gawai. Faktor pendukung strategi tersebut antara lain yaitu, kesadaran orang tua terhadap adanya gawai serta ketegasan orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai. Sementara itu, faktor penghambat yang dihadapi orang tua meliputi kebiasaan anak dalam menggunakan gawai serta keterbatasan waktu orang tua dalam melakukan pendampingan belajar.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang senantiasa selalu memberikan hidayah, petunjuk dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau baik mulai di dunia hingga di akhirat, Aamiin.

Alhamdulillah berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya Skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih peneliti ucapkan kepada:

1. Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. yang telah memimpin segenap Civitas Akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. yang senantiasa berusaha meningkatkan mutu mahasiswa UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, terutama di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya selama peneliti mengenyam pendidikan perkuliahan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Dosen Pembimbing skripsi Ibu Dr. Hj. Sopiah, M.Ag. yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi.

5. Kepala Kelurahan Kasepuhan Bapak Umar Winanto, S.Ak. beserta jajarannya. yang telah memberikan izin, dukungan, dan membantu kelancaran dalam proses penelitian.

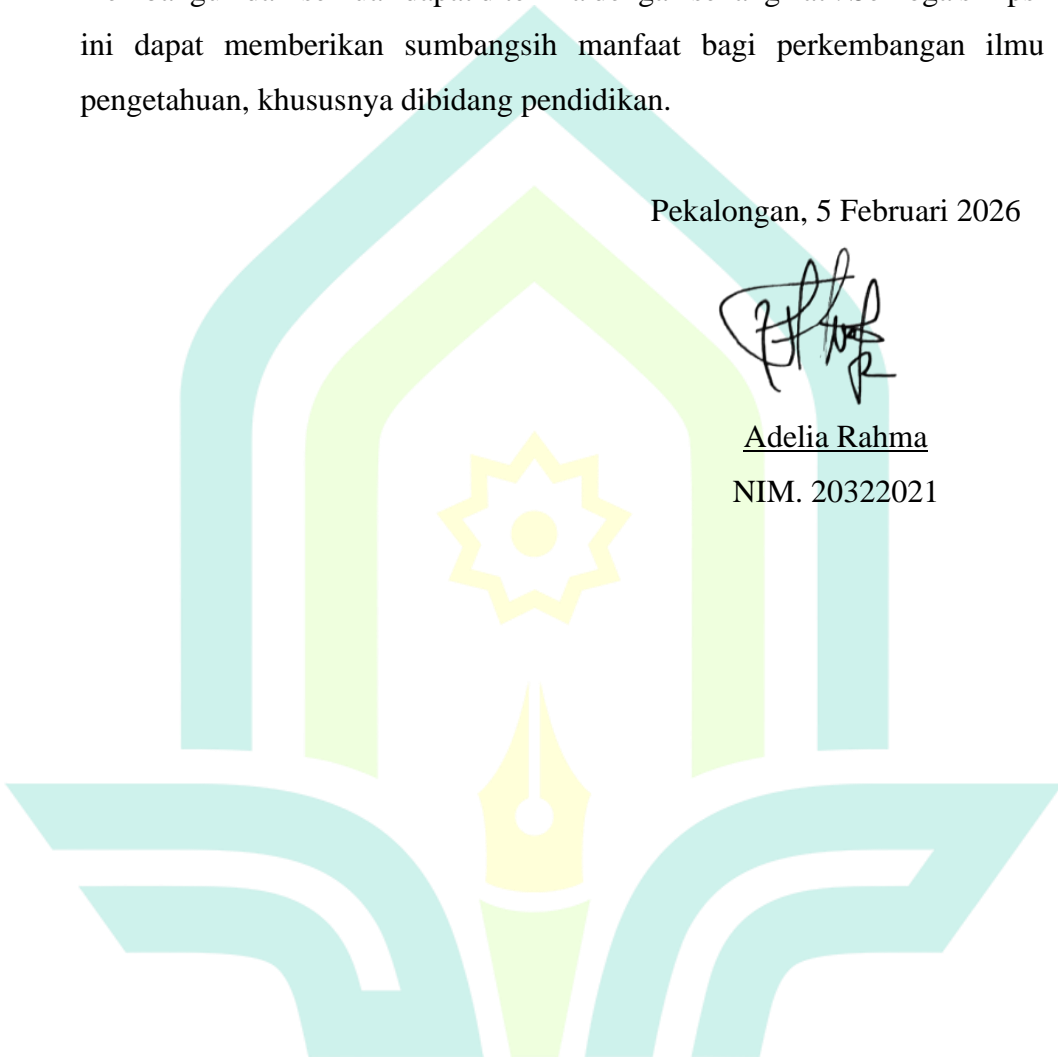
Peneliti menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua dapat diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan.

Pekalongan, 5 Februari 2026



Adelia Rahma

NIM. 20322021

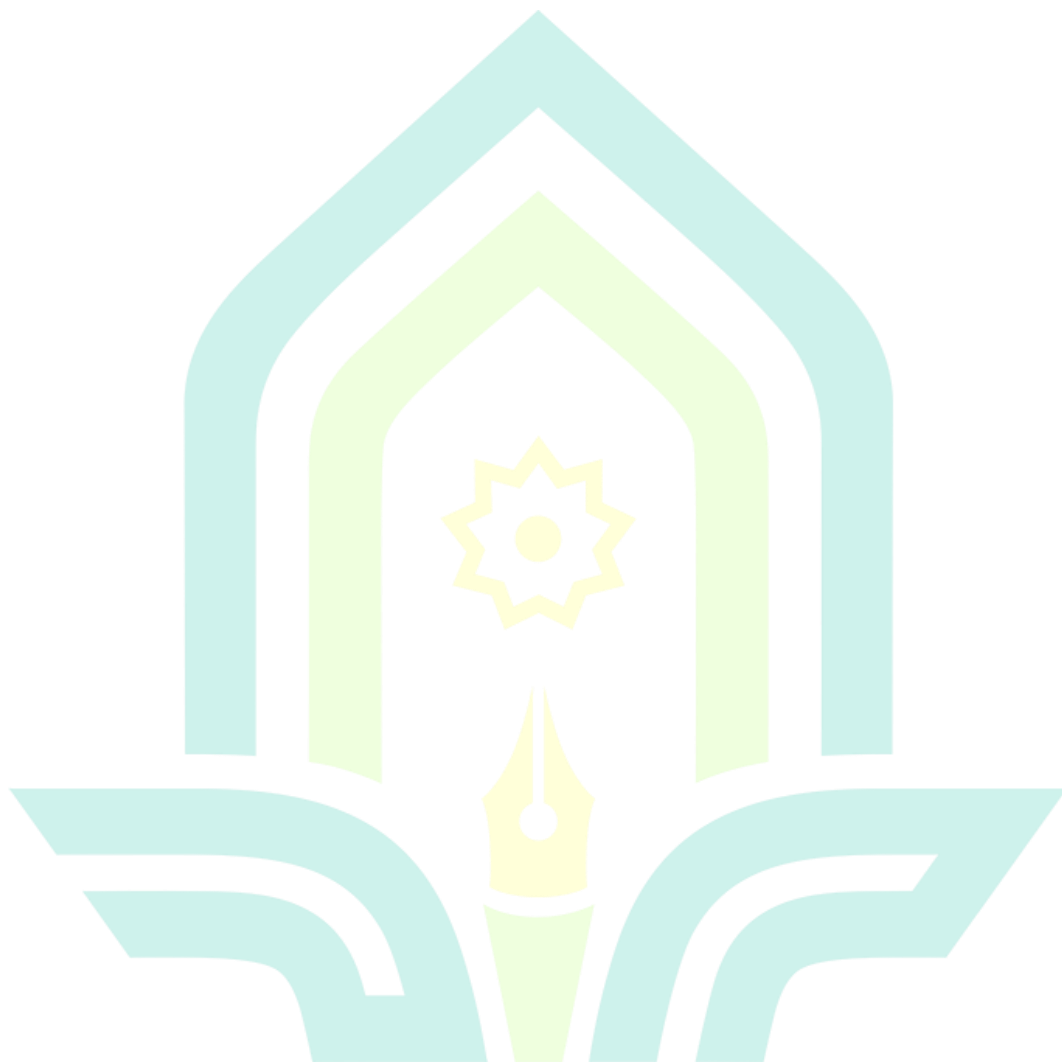


DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.1.1 Strategi Orang Tua.....	12
2.1.2 Gawai	15
2.1.3 Belajar	24
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Fokus Penelitian.....	33
3.3 Data dan Sumber Data	33
3.3.1 Data dan Sumber Data Primer	33
3.3.2 Data dan Sumber Data Sekunder	34

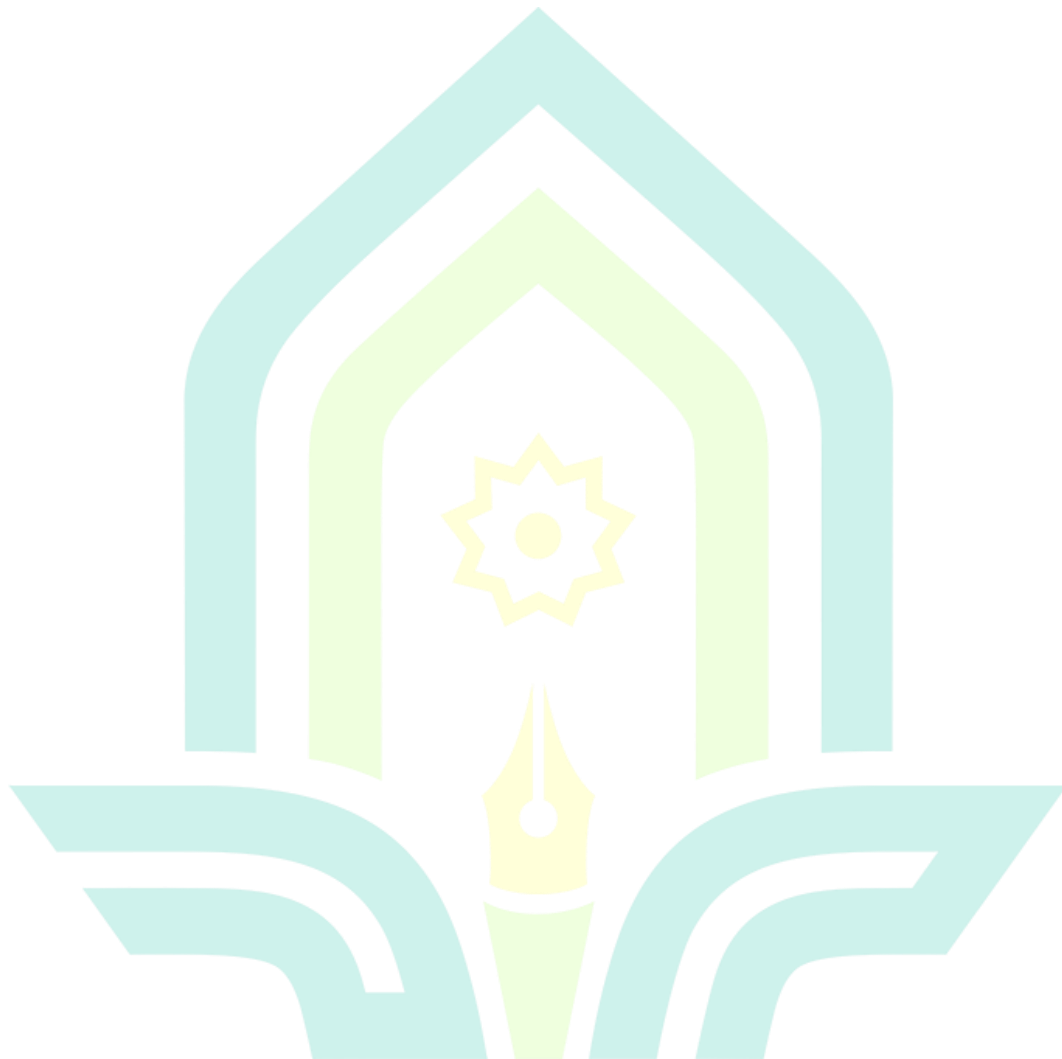
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1 Wawancara.....	35
3.4.2 Observasi	36
3.4.3 Dokumentasi	37
3.5 Teknik Keabsahan Data	38
3.5.1 Triangulasi Sumber.....	38
3.5.2 Triangulasi Metode	39
3.5.3 Triangulasi Waktu.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
3.6.1 kondensasi Data	41
3.6.2 Penyajian Data	41
3.6.3 Menarik Kesimpulan.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Profil Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang	44
4.1.2 Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak Sekolah Dasar di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang	47
4.1.3 Faktor Pendukung Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai Pada Waktu Belajar Anak di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang.....	57
4.1.4 Faktor Penghambat Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang.....	60
4.2 Pembahasan.....	64
4.2.1 Analisis Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang	65
4.2.2 Analisis Faktor Pendukung Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang.....	82
4.2.3 Analisis Faktor Penghambat Strategi Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gawai pada Waktu Belajar Anak di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang.....	89
BAB V PENUTUP.....	96

5.1 Simpulan	96
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	104
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	106
Lampiran 4 Rekomendasi Hasil Ujian Proposal Skripsi.....	107
Lampiran 5 Lembar Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	108
Lampiran 6 Hasil Dokumentasi	110



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan di era globalisasi saat ini. Perkembangan tersebut telah merambah pada seluruh aspek kehidupan manusia dan menjadi pondasi penting dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi peradaban dunia. Seiring dengan hal tersebut, perkembangan ini mendorong kemunculan berbagai inovasi yang membuat teknologi menjadi semakin canggih dan dapat melahirkan teknologi-teknologi baru (Sundari dalam Sendika et al., 2024:1).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memengaruhi banyak bidang kehidupan secara signifikan. Salah satu pengaruh nyata dari perkembangan ini adalah semakin meluasnya penggunaan gawai di masyarakat. Gawai adalah alat yang digunakan untuk sarana komunikasi modern. Banyak manfaat yang diperoleh dari gawai seperti berbisnis, game, sosial media, menyimpan data, menonton film, mendengarkan musik dan dokumentasi.

Gawai tidak hanya digunakan oleh orang tua saja tetapi banyak anak-anak yang sudah familiar dengan penggunaan gawai. Perkembangan teknologi digital telah menjadikan gawai seperti *smartphone*, tablet, dan

laptop sebagai bagian penting dalam kehidupan sehari-hari bagi anak-anak. Banyak orang tua yang memberikan fasilitas gawai kepada anak-anak dengan tujuan agar anak-anak dapat belajar dan mampu mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Namun, pengaruh gawai pada anak-anak adalah hal yang perlu diperhatikan, karena dapat memberikan dampak positif dan negatif yang signifikan (Vikram et al., 2024:2).

Di satu sisi, gawai dapat menjadi alat yang bermanfaat bagi anak-anak untuk mendukung proses pembelajaran. Banyak aplikasi dan konten edukatif yang dapat merangsang kreativitas, melatih keterampilan kognitif, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dasar seperti matematika, bahasa, dan sains. Studi menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara bijak dapat meningkatkan keterampilan visual, motorik, dan bahkan kemampuan memecahkan masalah pada anak-anak. Selain itu, dengan adanya gawai anak-anak dapat berinteraksi dengan teman dan keluarga melalui media sosial atau aplikasi video call, yang dapat meningkatkan rasa kedekatan meskipun jarak memisahkan (Ramadhani et al., 2024:3).

Kebiasaan penggunaan gawai dalam kegiatan belajar juga mulai terlihat pada anak-anak di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang. Berdasarkan pengamatan awal, beberapa anak telah terbiasa menggunakan gawai ketika mengerjakan tugas sekolah atau saat waktu belajar di rumah. Meskipun pada awalnya penggunaan gawai tersebut bertujuan untuk membantu kegiatan belajar, dalam praktiknya anak sering kali sulit

mengontrol penggunaannya. Tidak jarang anak beralih dari kegiatan belajar ke aktivitas hiburan seperti bermain game atau menonton video. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai saat waktu belajar memerlukan pengawasan dan kontrol dari orang tua agar anak tetap fokus pada kegiatan belajar dan tidak bergantung secara berlebihan pada gawai.

Kebiasaan penggunaan gawai secara berlebihan dapat berdampak negatif bagi perkembangan anak-anak. Salah satu dampaknya adalah risiko kesehatan baik fisik maupun mental. Penggunaan gawai yang berlebihan mengakibatkan perubahan waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas fisik dan bersosialisasi anak-anak. Anak-anak yang sering bermain gawai cenderung diam dan tidak aktif bergerak. Hal tersebut membuat anak-anak enggan untuk melakukan aktivitas fisik seperti bermain dengan teman-temannya atau berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Masalah lain yang akan mengganggu fisik anak-anak adalah menurunnya penglihatan akibat terlalu lama terkena paparan cahaya biru dari layar gawai. Hal ini menyebabkan banyak anak-anak yang mengalami rabun jauh dan harus menggunakan kacamata (Suardana et al., 2025:3).

Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Kabupaten Batang tahun 2023, tercatat sebanyak 1.171 pelajar mengalami gangguan penglihatan berupa rabun jauh atau mata minus. Salah satu penyebab utama dari kondisi tersebut adalah penggunaan gawai secara berlebihan. Banyak siswa menghabiskan waktu cukup lama dengan gawai untuk bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial (Indriani, 2024).

Selain itu, penggunaan gawai yang terlalu berlebihan juga dapat mengganggu perkembangan kemampuan sosial anak, karena mereka lebih fokus pada layar daripada berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya. Kondisi ini juga berpotensi mengganggu konsentrasi belajar anak, karena perhatian mereka mudah teralihkan oleh berbagai konten digital. Hal ini dapat mengurangi kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan memahami emosi orang lain (Lahiwu et al., 2021:2).

Penggunaan gawai yang terlalu berlebihan dapat memicu peningkatan risiko masalah kesehatan mental pada anak, seperti kecemasan dan depresi, terutama akibat interaksi yang intens dengan media sosial dan permainan daring (Hidayat et al., 2021:4). Sebagian orang tua menganggap pemberian gawai sebagai solusi, namun tanpa pengawasan dan tujuan yang jelas, hal ini justru berdampak negatif terhadap kesehatan psikologis anak. Anak cenderung menggunakan gawai untuk bermain atau mengakses konten yang tidak sesuai usia, sehingga memicu perilaku menarik diri, mudah bosan, dan sulit berkonsentrasi. Kurangnya stimulasi otak kanan juga memengaruhi daya ingat dan perhatian. Padahal, anak usia perkembangan sangat membutuhkan interaksi sosial langsung untuk mendukung tumbuh kembangnya secara optimal (Hasani et al., 2023:2).

Penggunaan gawai oleh anak-anak di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan mereka dan diperparah oleh tekanan sosial serta lingkungan, di mana anak-anak sering terpengaruh oleh teman sebaya dan tren media sosial yang

mendorong penggunaan gawai secara berlebihan. Ketidakmampuan orang tua mengikuti perkembangan teknologi dan kurangnya pengetahuan tentang pengelolaan waktu layar menimbulkan kesenjangan yang berdampak negatif terhadap kesehatan fisik, emosional, dan sosial anak. Dampak terhadap kesehatan fisik terlihat dari gangguan penglihatan, berkurangnya aktivitas fisik, dan postur tubuh yang terganggu akibat terlalu lama menatap layar. Dampak pada kesehatan emosional terlihat dari anak-anak yang mudah marah, atau menunjukkan reaksi emosional negatif ketika gawai dibatasi atau diambil oleh orang tua. Sementara itu, dampak pada kesehatan sosial tercermin dari berkurangnya interaksi dengan teman sebaya, kesulitan bekerja sama, dan menurunnya kemampuan memahami emosi orang lain. Dengan adanya kondisi tersebut, orang tua perlu menghadapi tantangan ini dengan cara mengontrol penggunaan gawai pada anak agar tumbuh kembang mereka tetap optimal.

Berdasarkan hasil observasi di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang, diketahui bahwa banyak anak usia sekolah dasar telah terbiasa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak menggunakan gawai untuk bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial dalam waktu yang cukup lama setiap harinya. Penggunaan gawai tersebut umumnya dilakukan tanpa pengawasan langsung dari orang tua, terutama pada waktu senggang setelah pulang sekolah. Kondisi ini menyebabkan anak-anak menjadi kurang aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan lebih sering menghabiskan waktu di depan layar.

Hasil wawancara dengan beberapa orang tua menunjukkan bahwa penggunaan gawai yang berlebihan telah memengaruhi perilaku dan kebiasaan anak. Anak-anak lebih memilih bermain dengan gawai daripada berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar.

Namun demikian, sebagian besar orang tua di Kelurahan Kasepuhan mulai berupaya untuk mengontrol penggunaan gawai pada anak. Mereka menerapkan berbagai strategi, seperti membatasi waktu penggunaan, mengarahkan anak untuk mengakses konten edukatif, serta memberikan kegiatan alternatif agar anak tidak bergantung pada gawai. Beberapa orang tua juga melakukan pengawasan langsung saat anak menggunakan gawai untuk memastikan penggunaannya sesuai dengan tujuan yang positif. Strategi yang diterapkan ini terbukti membantu anak-anak menjadi lebih terarah dalam menggunakan gawai dan mampu meminimalkan dampak negatif yang ditimbulkan.

Strategi yang diterapkan oleh orang tua di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang ini terbukti berhasil dalam mengontrol penggunaan gawai tanpa sepenuhnya menjauhkan anak-anak dari gawai. Dengan pendekatan yang seimbang, orang tua mengarahkan penggunaan gawai untuk kegiatan edukatif, seperti belajar dan mengakses informasi yang bermanfaat dengan menetapkan batasan waktu dan mengawasinya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masih terdapat orang tua di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang yang mengalami kesulitan dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar.
2. Strategi pengawasan dan pembatasan penggunaan gawai yang diterapkan orang tua di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang ini berbeda-beda, sehingga memengaruhi kedisiplinan anak dalam menjalankan aktivitas di rumah.
3. Terdapat faktor pendukung serta faktor penghambat dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar yang memengaruhi keberhasilan orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan Kabupaten Batang.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada beberapa orang tua yang tinggal di RT 07 RW 04 Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang, dan tidak mencakup wilayah lain di luar lokasi tersebut.
2. Faktor yang dikaji dibatasi pada faktor pendukung dan faktor penghambat strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak, tanpa meneliti aspek psikologis, dampak klinis, atau intervensi sekolah secara mendalam.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi orang tua dalam mengontrol gawai pada anak dalam proses belajar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang?
2. Apa saja faktor pendukung strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang?
3. Apa saja faktor penghambat strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi strategi yang diterapkan oleh orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang
2. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang.

3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor penghambat strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang didapat pada penelitian kali ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan di bidang pendidikan dan pengasuhan anak, khususnya terkait strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi dan pemahaman mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap fokus belajar, pembentukan kebiasaan positif kemandirian anak, serta kualitas komunikasi orang tua dan anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang berkaitan dengan *digital parenting*, pengelolaan *screen time*, dan peran orang tua dalam mendukung keberhasilan belajar anak. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji kontrol penggunaan gawai dan perilaku belajar anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi akademik peneliti, memperluas wawasan mengenai strategi kontrol penggunaan gawai pada anak sekolah dasar, serta melatih kemampuan peneliti dalam melakukan analisis permasalahan pendidikan dan keluarga secara sistematis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman empiris yang bermanfaat dalam pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan di masa mendatang.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gawai terhadap perkembangan dan proses belajar anak. Orang tua dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara mengatur waktu penggunaan gawai, membangun komunikasi yang positif dengan anak terkait aturan penggunaan gawai, serta meningkatkan kemampuan manajemen waktu dalam mendampingi anak belajar.

Dengan demikian, orang tua mampu menciptakan lingkungan keluarga yang lebih kondusif bagi tumbuh kembang dan keberhasilan belajar anak.

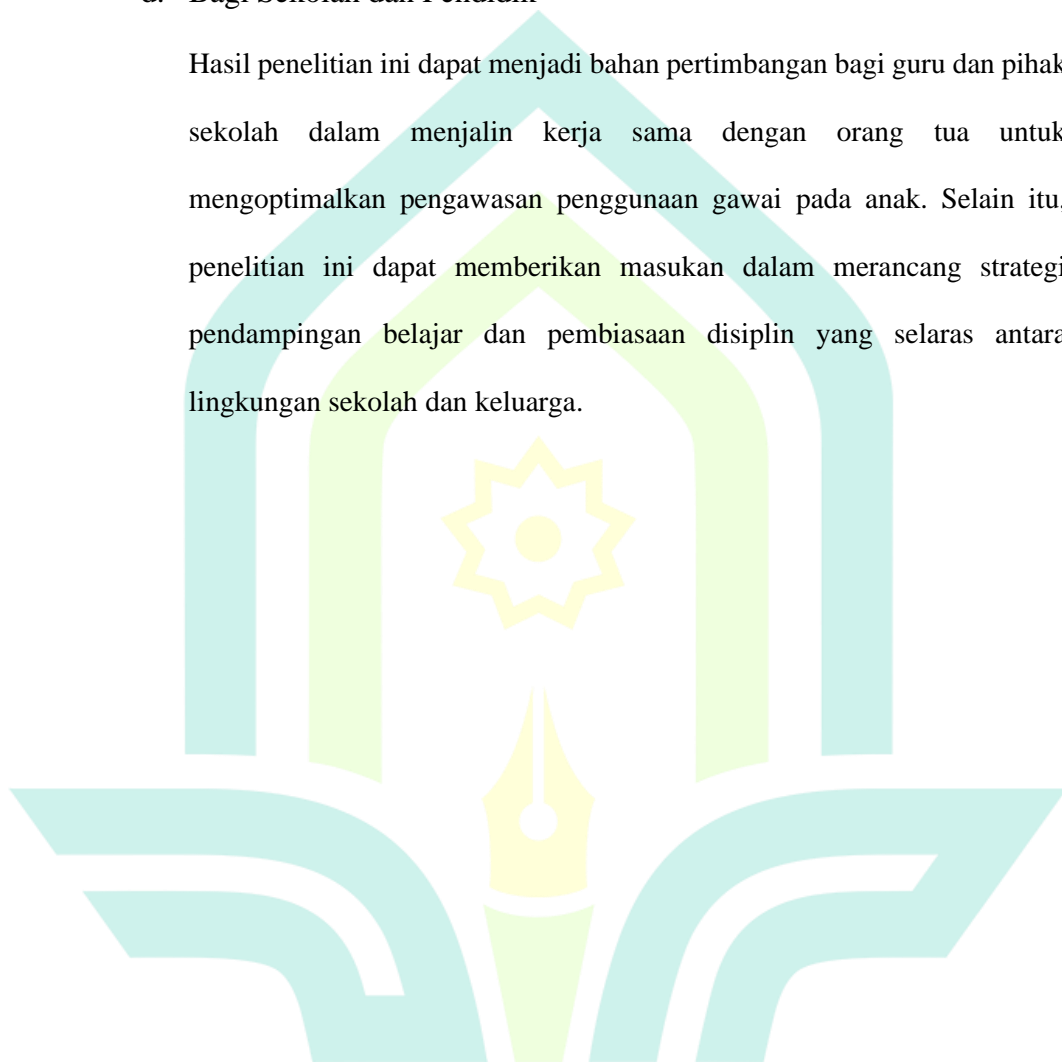
c. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak meningkatkan fokus belajar melalui kontrol penggunaan gawai yang lebih terkontrol. Anak juga dapat mengembangkan kebiasaan positif dalam mengatur waktu antara kegiatan belajar dan hiburan, serta membangun sikap

disiplin dan kemandirian dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Pengawasan yang tepat dari orang tua diharapkan mampu membentuk perilaku belajar yang lebih terarah dan bertanggung jawab.

d. Bagi Sekolah dan Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam menjalin kerja sama dengan orang tua untuk mengoptimalkan pengawasan penggunaan gawai pada anak. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam merancang strategi pendampingan belajar dan pembiasaan disiplin yang selaras antara lingkungan sekolah dan keluarga.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Strategi yang diterapkan orang tua di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang menunjukkan pendekatan yang adaptif dan fleksibel. Orang tua mengatur durasi penggunaan gawai (screen time) agar seimbang dengan aktivitas belajar dan kegiatan sehari-hari anak. Penggunaan gawai selama waktu belajar disesuaikan dengan kebutuhan, seperti menonton video pembelajaran, mengakses materi dari guru, atau aplikasi edukatif lainnya. Orang tua menerapkan pengawasan aktif, pendampingan langsung saat diperlukan, serta ketegasan dalam menegakkan aturan terkait penggunaan gawai. Strategi ini tidak hanya mengontrol potensi distraksi, tetapi juga memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran, sehingga mendukung tercapainya tujuan belajar anak, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Fleksibilitas strategi terlihat dari perbedaan perlakuan terhadap anak yang memiliki gawai pribadi dan yang belum, di mana kontrol disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak.
2. Faktor utama yang mendukung efektivitas strategi orang tua adalah kesadaran mereka terhadap peran gawai dalam pembelajaran. Orang tua

memahami bahwa gawai bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga sarana untuk memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, dan membantu anak menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Peran aktif orang tua melalui pendampingan, bimbingan, pengawasan konten dan aplikasi, serta pemberian motivasi, turut memperkuat strategi kontrol. Kontrol screen time yang tepat, seleksi konten edukatif, dan ketegasan dalam menegakkan aturan menjadi aspek penting yang menjaga anak tetap fokus belajar. Kesadaran orang tua terhadap manfaat positif gawai juga mendorong pemanfaatan gawai secara produktif dan edukatif, sehingga anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal di rumah.

3. Kebiasaan anak yang lebih tertarik pada hiburan digital, seperti bermain game atau menonton video yang kurang edukatif, menjadi faktor penghambat utama dalam kontrol penggunaan gawai pada waktu belajar. Anak-anak cenderung beralih dari kegiatan belajar ke hiburan digital sehingga waktu belajar tertunda, konsentrasi terganggu, dan kadang menimbulkan reaksi emosional negatif seperti marah saat gawai dibatasi. Selain itu, keterbatasan pendampingan orang tua akibat kesibukan atau tanggung jawab lain membuat pengawasan terhadap penggunaan gawai tidak selalu optimal, sehingga anak memiliki peluang lebih besar untuk terdistraksi oleh konten hiburan. Faktor penghambat ini menuntut orang tua untuk menerapkan strategi yang lebih adaptif dan konsisten, termasuk menegakkan aturan, membimbing anak memprioritaskan belajar, memantau durasi dan jenis konten gawai yang

diakses, serta melakukan intervensi ketika anak mulai terdistraksi. Meskipun terdapat hambatan, kombinasi antara kesadaran orang tua, ketegasan, dan pendekatan fleksibel memungkinkan anak tetap memanfaatkan gawai secara bijak, menjaga fokus belajar, dan tercapainya tujuan pendidikan di rumah.

5.2 Saran

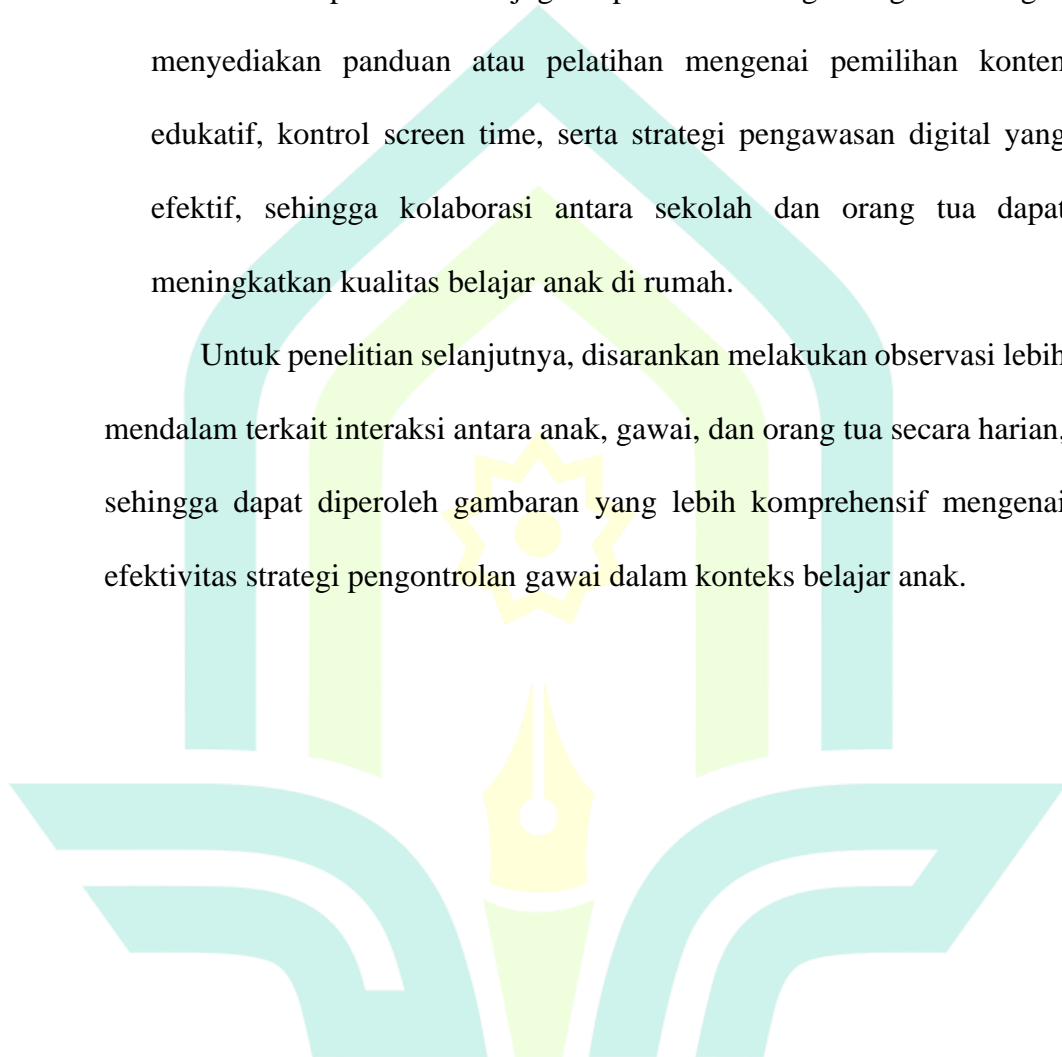
Berdasarkan temuan penelitian mengenai strategi orang tua dalam mengontrol penggunaan gawai pada waktu belajar anak di Kelurahan Kasepuhan, Kabupaten Batang, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Orang tua disarankan untuk terus menerapkan strategi kontrol yang adaptif dan fleksibel, dengan menyesuaikan durasi penggunaan gawai, pemilihan konten, serta pendampingan sesuai kebutuhan belajar anak. Pendekatan yang responsif terhadap kebiasaan anak akan membantu menjaga keseimbangan antara kegiatan belajar dan penggunaan gawai. Penting bagi orang tua untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman mengenai manfaat positif gawai, seperti memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, dan membantu anak menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dengan kesadaran yang tinggi, orang tua dapat lebih efektif memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran, sekaligus meminimalkan risiko distraksi atau penggunaan yang kurang tepat. Orang tua disarankan untuk menegakkan aturan penggunaan gawai secara konsisten dan tegas, terutama pada waktu belajar.

Penerapan ketegasan yang seimbang dengan pendampingan akan membantu anak memahami batasan penggunaan gawai serta membiasakan anak untuk memprioritaskan waktu belajar sebelum beralih ke gawai untuk hiburan.

2. Sekolah dan pihak terkait juga dapat mendukung orang tua dengan menyediakan panduan atau pelatihan mengenai pemilihan konten edukatif, kontrol screen time, serta strategi pengawasan digital yang efektif, sehingga kolaborasi antara sekolah dan orang tua dapat meningkatkan kualitas belajar anak di rumah.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan observasi lebih mendalam terkait interaksi antara anak, gawai, dan orang tua secara harian, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas strategi pengontrolan gawai dalam konteks belajar anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, Suntoko, Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Uwais Inspirasi Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=jbOAEAAAQBAJ&lpg=PR1&pg=PR2#v=onepage&q&f=false>
- Ahmad, Fachrurrazy, M., Hartati, S. Y., Amalia, M., Fauzi, E., Gaol, S. L., Siliwadi, D. N., & Takdir. (2024). *Buku Ajar Metode Penelitian & Penulisan Hukum* (Sepriano & Efitra, Eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). *Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial*. 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432>
- Anggraini, N. (2020). Peranan Orang Tua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *METAFORA*, 7, 2407–2400.
- Anwar, A., Persulesy, G., Persulesy, G., & Lekatompessy, M. (2024). Sosialisasi Tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Anak di SD Negeri 56 Poka Kota Ambon. *Bakti : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 124–130. <https://doi.org/10.51135/baktivol4iss2pp124-130>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–9. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arianto, B. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif* (I. K. Hatiebi, S. Khozi, E. Sorongan, & Gozali, Eds.). Borneo Novelty Publishing.
- Arwen, D. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(2), 564–576. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.3084>
- Bunu, H. Y., & Basrowi. (2025). *Penelitian Ilmiah Metode Kualitatif (Panduan untuk Skripsi, Tesis, dan Disertasi)* (1st ed.). Eurika Media Aksara.
- Dwi Purwaningtyas, F., Zuroida, A., Nurlaily, L., Andriyani, B., Lestari, W., Universitas, F. P., & Putra, W. (2025). Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper. *Inovasi Inklusif Gender Dalam Sociopreneurship*, 12(1).
- Fauzi, M. (2020). Strategi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ibrah*, 2, 120–145.
- Fitriani. (2023). *Pola Asuh Orang Tua: Tinjauan Tingkat Pendidikan, Kemampuan Ekonomi dan Motivasi*. Deepublish.

- Gabriela, J., & Mau, B. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini*. 5(1). <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315>
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=BiRkEQAAQBAJ&lpg=PR5&ots=YzuMvBGFS9&dq=info%3Ae9poNTK0ShgJ%3Ascholar.google.com&lr&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Hasani, M. R., Rahman, E., & Nurfiana, E. (2023). Peran Forum Anak Batang Dalam Kapasitasnya Menjaga Kesehatan Mental Anak dalam Masa PAndemi Covid-19. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(2), 71–79.
- Hasbi, M., Lumakto, G., Kurniawan, T., Maryana, Ngasmawi, M., Koesoemawardani, RR. L., Mangunwibawa, A. A., Jakino, & Rosita, W. (2020). *Mengenalkan Gawai Pada Anak Usia Dini* (N. Suwaryani & N. A. F. N, Eds.). Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Nur Ajjah, A. H., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpn Pintar (Smartphone) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73–79. <https://doi.org/10.37858/publisitas.v8i1.67>
- Hidayat, F., Hernisawati, H., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa ‘X.’ *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.35912/jahidik.v1i1.226>
- Indriani, D. (2024, January 14). Duh, Ini Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan, 1.171 Pelajar di Batang Alami Gangguan Penglihatan. *Tribun Pantura.Com*. <https://pantura.tribunnews.com/amp/2024/01/14/duh-ini-dampak-penggunaan-gadget-berlebihan-1171-pelajar-di-batang-alami-gangguan-penglihatan>
- Isti’adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan* (R. Permana, Ed.). Edu Publisher.
- Khasanah, N. (2023). *PERAN ORANG TUA DALAM PEMANFAATAN MEDIA TEKNOLOGI*. Univesitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Lahiwu, R. J. C., Maramis, F. R. R., & Kolibu, F. K. (2021). Hubungan Kebiasaan Penggunaan Gadget Dengan Status Mental Kecerdasan Emosional Pada Anak Sekolah Di Sd Negeri 1 Tahuna Kabupaten Sangihe. *Jurnal KESMAS*, 10(2).

- Nur, T., Holifah, I., Indriani, Z. K., Putri, N., Nurlatifah, M., Dwi, A. R., Darmika, A., Ismawati, R., Muhopilah, P., Psikologi, P. S., & Artikel, R. (2024). *PROSIDING SEMINAR PSIKOLOGI PENDIDIKAN KE-1 ASOSIASI PSIKOLOGI PENDIDIKAN INDONESIA (APPI) WILAYAH JAWA BARAT Pengaruh Penggunaan Gadget pada Anak Usia Sekolah Dasar* (Vol. 1).
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Deepublish Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=P-YTEQAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Puspito, I., & Rosiana. (2022). Pentingnya Orang Tua Mendidik Anak. *Inculco Journal of Christian Education*, 2(3), 298–311.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Ramadhani, A., Fitria Wardani, S., & Samsiar. (2024). Pemanfaatan Gadget sebagai Teknologi Digital sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 5, 38–46.
- Riyandani, N., Mufidah, A. A., Kurniawan, D., Fatimah, D. K., & Prasetyo, A. (2025). *Analisis Dampak Penggunaan Screen Time terhadap Perilaku Sosial dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10837>
- Sari, L. P., & Ain, S. Q. (2023). Peran Orang Tua dalam Pendampingan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 75–81. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.59341>
- Sendika, M., Fatimah, S., & Fitriasia, A. (2024). *Integrasi Etika dalam Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi : Tantangan dan Peluang*.
- Septiani, S., Leda, J., Saptadi, N. T. S., Nugraha, T., Mardhiyana, D., Romadhon, K., Hadikusumo, R. A., Talindong, A., Wardoyo, T. H., Narayanti, P. S., Maulani, G., Rahmawati, S., Hayati, R., Atin, S., Velayati, M. A., Hazin, B. I., & Malahati, F. (2024). *Pengembangan Kurikulum: Teori, Model, dan Praktik* (A. C. Ma'arif, Ed.). PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Suardana, D. N., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 25(1), 678. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v25i1.4801>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterprentif, Interaktif Dan Konstruktif*. ALFABETA.

- Sulistiyo, U. (2019). *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif* (M. Rinaldy, Ed.). Salim Media Indonesia.
- Suprayitno, D., Ahmad, Tartila, Sa'dianoor, & Aladdin, Y. A. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Teori Komprehensif dan Referensi Wajib Bagi Peneliti)* (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sutianah, C. (2022). *Belajar dan Pembelajaran* (Media Qiara, Ed.). CV. Penerbit Qiara Media.
https://books.google.co.id/books?id=b0BgEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&lpg=PA1&hl=id&pg=PA3#v=onepage&q&f=false
- Sutikno, M. S., & Hadisaputra, P. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF* (Nurlaeli, Ed.). Holistica Lombok. <https://www.researchgate.net/publication/353587963>
- Tria, B., Ramadan, D., & Camanggi, L. (2023). *Keterampilan Belajar Kelompok Group Learning Skill*. <https://jurnal-inais.id/index.php/EMRR>
- Vera Nurfajriani, W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., & Afgani, W. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Vikram, M., Putra, D., & Febrianto, P. T. (2024). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar*.
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., Sri, M., & Suparlan, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Maria Tomohon*, 1(2), 2023.
- Wibowo, N. O., & N.F, S. (2023). Literasi Digital Orang Tua Siswa Sekolah Dasar (Studi Deskriptif Kualitatif pada Orang Tua Siswa Sekolah Dasar di Kota Surabaya dalam Mengontrol Penggunaan Smartphone). *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6, 4859–4864.
- Yoland, V. N. (2024). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar Peserta Didik di SD Muhammadiyah Metro*. Institut Agama Islam Negeri Metro.