

Manajemen Pengembangan Karakter : Peran Orang Tua Dalam Mengatur Penggunaan Gadget Dan Dampaknya Bagi Ketrampilan Sosial Anak Pendidikan Dasar (Studi kasus siswa TK-SD di Kecamatan Blora)

Kristiyuana

STAI Muhammadiyah Blora

Mischa.christy@gmail.com

Article History:	Submitted	Received	Revised	Accepted
	21 Oktober 2024	-	-	18 Desember 2024

Abstract

Character Development Management is crucial to implement, as the issue of character education and its management in Indonesia has yet to be fully integrated into the education system. The mid rapid technological, elementary school childrens are increasingly exposed to gadgets, which have the potential to affect how they interact with others. This study uses both qualitative methods, including surveys of parents and observations of children's behavior in social situations. The results show that parents who actively regulate their children's gadget usage tend to have children with better social skills. In contrast, children who have unlimited access to gadgets and receive less supervision from their parents tend to struggle with building social relationships, which can negatively impact their emotional development and interpersonal skills. This study aims to explore how parents can manage gadget use within the family, as well as understand its impact on the development of children's social skills. Additionally, the research discusses strategies that parents can apply to create an environment that supports character and social skills development, even in a technology-driven world. The findings of this study are expected to provide valuable insights for parents, educators, and policymakers in efforts to create a smart, balanced, and socially generation.

Keyword: *Character Development Management, Parental Role, Gadget Use, Social Skills, Elementary School Children*

Abstrak

Manajemen Pengembangan Karaktr sangat penting untuk diimplementasikan sebab isu dan pengkajian serta pengelolaan pendidikan karakter di Indonesia belum seratus persen menjadi bagian yang terintegrasi dalam Pendidikan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, anak-anak Sekolah Dasar semakin terpapar gadget, yang berpotensi memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kualitatif, termasuk survei terhadap orang tua dan pengamatan perilaku anak dalam situasi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang secara aktif mengatur waktu penggunaan gadget untuk anaknya, cenderung memiliki anak dengan keterampilan sosial yang lebih baik. Sebaliknya, anak-anak yang memiliki waktu tak terbatas ke gadget dan kurang pengawasan dari orang tua cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial, yang dapat berdampak negatif pada

perkembangan emosional dan keterampilan interpersonal mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana orang tua dapat mengelola penggunaan gadget dalam keluarga, serta memahami dampaknya terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Selain itu, penelitian ini juga membahas strategi yang dapat diterapkan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial anak, meskipun dalam dunia yang semakin terhubung dengan teknologi. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang bermanfaat bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam upaya menciptakan generasi yang cerdas, seimbang, dan sosial.

Kata Kunci: *Manajemen Pengembangan Karakter, Peran Orang Tua, Penggunaan Gadget, Keterampilan Sosial, Anak Usia Pendidikan Dasar*

A. Pendahuluan

Dalam Perspektif Islam, Pendidikan karakter secara teoritik sebenarnya sudah ada sejak Islam diturunkan ke dunia, seiring dengan di utusnya Nabi Muhammad SAW, untuk memperbaiki atau menyempunakan Akhlak (Karakter) manusia. Pendidikan karakter menjadi jalan yang sistematis dan efektif bagi masyarakat dalam melakukan pendidikan moral, pembentukan karakter (*Character building*), dan menyebarkan ilmu pengetahuan (Gumilar, 2024). Pendidikan karakter di sekolah sendiri merupakan sistem penanaman berupa komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Isneini, 2022). Pendidikan karakter akan lebih mengena dan tepat sasaran apabila dilakukan sejak usia pendidikan anak usia dini (4-5 tahun) dan Pendidikan dasar (6-12 tahun). Hal ini seperti hadis riwayat Bukhari muslim 1385, Anak dilahirkan seperti kertas putih tanpa coretan. Dalam diri anak memiliki potensi-potensi yang harus dikembangkan termasuk potensi pengembangan karakter.

Manajemen Pengembangan karakter merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan dengan membentuk karakter atau akhlak peserta didik (Permatasari, 2022). Manajemen karakter adalah proses yang selalu memperhatikan mempertimbangkan dan menginternalisasi serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang bersumber dari nilai-nilai kebaikan moral budaya kearifan lokal dan Syariat agama serta tatanan kebangsaan dan kebijakan pemerintah yang diaktualisasi pada setiap tindakan pengelolaan Pendidikan. Pengembangan karakter dimaknakan sebagai sesuatu yang tumbuh dan menuju ke hal yang lebih baik, dalam hal ini akhlak dari anak-anak di usia Pendidikan dasar. Tujuan Pengembangan manajemen Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) di sekolah

dasar adalah menyemaikan nilai-nilai karakter positif siswa Sekolah Dasar secara terintegrasi dalam pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan partisipatif. Dengan demikian, siswa memiliki kecerdasan intelektual dan keterampilan kinestetik serta memiliki kepribadian dan berbudi pekerti luhur ([repositori kemdikbud- 2012](#)).

Perkembangan teknologi yang pesat juga mempengaruhi cara anak-anak berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Anak-anak usia pendidikan dasar, dari usia 4 tahun sampai 12 tahun semakin terpapar gadget, yang bisa mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan memperkuat atau mengurangi keterampilan sosial mereka (Munisa , 2020). Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengatur dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting, hal ini dikarenakan Orang tua memiliki peran sentral dalam mengarahkan anak-anak melalui dunia teknologi ini. Mereka harus bertindak sebagai penyaring konten yang sesuai dengan usia dan mengatur seberapa banyak waktu yang dihabiskan anak-anak di depan layar (Gumilar et al., n.d.). Selain itu, penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa penggunaan gadget sejalan dengan aktivitas sosial dan fisik anak-anak. Ini berarti penggunaan gadget tidak boleh menggantikan interaksi dengan teman sebaya dan kegiatan fisik yang penting untuk perkembangan mereka, baik perkembangan fisik dan motoriknya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak usia pendidikan dasar baik usia PAUD, maupun SD. Dengan mengidentifikasi pola pengasuhan yang efektif, pengawasan dan kontrol waktu penggunaan gadget, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial anak, terutama di tengah arus perkembangan teknologi yang semakin pesat. Seperti yang dijelaskan oleh Berk.JE (2013), peran orang tua dalam membimbing anak melalui penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak, terutama ketika orang tua terlibat langsung dalam membatasi penggunaan gadget dan mendorong interaksi sosial di dunia nyata.

B. Metode

Kegiatan penelitian tentang Manajemen pengembangan karakter ini di lakukan dengan langkah yang sesuaikan dengan permasalahan terkini mengenai banyaknya anak di usia pendidikan dasar kecanduan gadget. Lebih tepatnya metode yang di gunakan menggunakan pendekatan diskriptif kualitatif . Data dan temuan di tuliskan dalam bentuk kata serta kalimay dan di uraikan dalam paparan yang bersifat mendiskripsikan untuk selanjutnya di Tarik kesimpulan. Metode ini ber tujuan untuk mengeksplorasi peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget dan dampaknya terhadap keterampilan sosial anak usia pendidikan dasar. Pendekatan diskriptif kualitatif kami gunakan karena dapat memberikan wawasan mendalam mengenai pengalaman orang tua dan anak, serta perspektif mereka terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

Subjek Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 20 (dua puluh) orang tua yang memiliki anak usia pendidikan dasar (4-12 tahun) di beberapa TK dan sekolah dasar di wilayah Kecamatan Blora kota- Kabupaten Blora. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive*, yang mana kami mempertimbangkan keberagaman dalam pengalaman orang tua terkait penggunaan gadget oleh anak mereka.

Tabel1. Daftar Partisipan Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah partisipan Wawancara	Jumlah partisipan FGD
1	SD Baitunnur Blora	2	2
2	SDIT Permata Mulia Blora	2	2
3	SD Muhammadiyah Blora	2	2
4	SDN Tempelan Blora	2	2
5	TK ABA 1 Kauman Blora	2	2
Total Peserta		10	10

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*). Wawancara secara langsung dilakukan kepada 10 (sepuluh) orang tua untuk menggali lebih dalam tentang cara mereka mengatur waktu dan jenis gadget yang digunakan anak mereka, serta dampak yang mereka rasakan terhadap keterampilan sosial anak. Setiap wawancara berlangsung kurang lebih 30-45 menit dan direkam dengan izin dari partisipan.

Selain wawancara, diskusi kelompok terfokus juga dilakukan dengan 10 orang tua lainnya. Diskusi ini bertujuan untuk menggali pandangan orang tua tentang tantangan dalam mengelola penggunaan gadget dan strategi yang mereka gunakan untuk meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget terhadap keterampilan sosial anak. Diskusi ini dipandu oleh moderator yang berpengalaman untuk memastikan bahwa semua peserta memiliki kesempatan untuk berbagi pendapat.

Teknik Analisis Data

Untuk kepentingan Analisis Data, Data yang terkumpul dari wawancara dan diskusi kelompok terfokus dianalisis menggunakan analisis tematik. Proses ini melibatkan identifikasi tema atau pola-pola umum yang muncul dari transkrip wawancara dan diskusi, yang kemudian dikelompokkan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget dan dampaknya terhadap keterampilan sosial anak.

Kode Etik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan mematuhi pedoman etika yang berlaku. Semua partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan dilibatkan berdasarkan persetujuan yang diinformasikan. Identitas partisipan dijaga kerahasiaannya, dan data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk keperluan penelitian ini.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak dan dampaknya terhadap keterampilan sosial anak usia pendidikan dasar. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan diskusi kelompok terfokus dengan 20 orang tua

yang memiliki anak usia dini dan usia pendidikan dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan gadget oleh orang tua memengaruhi secara signifikan keterampilan sosial anak, selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pembelajaran bagi anak-anak dan agar anak tidak tertinggal informasi digitalisasi. Namun pengelolaan waktu yang tepat dan pengawasan orang tua sangat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap keterampilan sosial anak akibat gadget. Adapun, hasil penelitian secara detil adalah sebagai berikut;

1) Pengaturan Waktu Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menetapkan aturan mengenai waktu penggunaan gadget oleh anak. Sekitar 60% orang tua dalam penelitian ini melaporkan bahwa mereka memberikan batasan waktu yang ketat, dengan waktu penggunaan gadget rata-rata antara 1 hingga 2 jam per hari. Sebagaimana dijelaskan oleh Bruckman dan (Tractenberg, 2015), pengaturan waktu penggunaan gadget yang terbatas dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik karena mereka memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu bila terlalu tidak di control waktu bermainnya anak dengan Gadget akan mempengaruhi kesehatan mata anak-anak juga.

2) Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget

Dari wawancara yang dilakukan kepada 10 responden, diketahui bahwa orang tua yang aktif mengawasi penggunaan gadget anaknya melaporkan adanya perkembangan keterampilan sosial yang lebih baik pada anak mereka. Beberapa orang tua bahkan mendampingi anak-anak mereka saat menggunakan gadget untuk memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan temuan dalam studi oleh (Ar-adwiah,2023) yang menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dapat memitigasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

D. Simpulan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana peran orang tua dalam mengelola penggunaan gadget anak dan dampaknya terhadap keterampilan sosial anak usia pendidikan dasar. Data

dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan diskusi kelompok terfokus dengan 20 orang tua yang memiliki anak usia dini dan usia pendidikan dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan gadget oleh orang tua memengaruhi secara signifikan keterampilan sosial anak, selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget dapat memberikan manfaat dalam hal pembelajaran bagi anak-anak dan agar anak tidak tertinggal informasi digitalisasi. Namun pengelolaan waktu yang tepat dan pengawasan orang tua sangat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap keterampilan sosial anak akibat gadget. Adapun, hasil penelitian secara detil adalah sebagai berikut;

1) Pengaturan Waktu Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua menetapkan aturan mengenai waktu penggunaan gadget oleh anak. Sekitar 60% orang tua dalam penelitian ini melaporkan bahwa mereka memberikan batasan waktu yang ketat, dengan waktu penggunaan gadget rata-rata antara 1 hingga 2 jam per hari. Sebagaimana dijelaskan oleh Bruckman dan (Tractenberg, 2015), pengaturan waktu penggunaan gadget yang terbatas dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik karena mereka memiliki lebih banyak waktu untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Selain itu bila terlalu tidak di control waktu bermainnya anak dengan Gadget akan mempengaruhi kesehatan mata anak-anak juga.

2) Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget

Dari wawancara yang dilakukan kepada 10 responden, diketahui bahwa orang tua yang aktif mengawasi penggunaan gadget anaknya melaporkan adanya perkembangan keterampilan sosial yang lebih baik pada anak mereka. Beberapa orang tua bahkan mendampingi anak-anak mereka saat menggunakan gadget untuk memastikan bahwa kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan temuan dalam studi oleh (Ar-adwiah,2023) yang menunjukkan bahwa pengawasan orang tua dapat memitigasi dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak.

3) Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Sementara itu, sebagian kecil orang tua (30%) melaporkan bahwa anak mereka menghabiskan waktu yang tidak terkontrol dengan gadget, terutama saat berada di rumah.

Beberapa orang tua juga mengamati bahwa anak-anak mereka menjadi kurang tertarik untuk bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya. Bahkan anak-anak sering tantrum apabila Gadgetnya di sita oleh orang tua. Penurunan kemampuan komunikasi langsung menjadi salah satu dampak negatif yang paling sering di sampaikan ketika wawancara. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengurangi keterampilan sosial anak karena mereka lebih memilih berinteraksi secara virtual daripada bertatap muka. Mereka lebih nyaman nonton gadget berjam-jam dari pada di suruh bermain dengan teman sebaya, apalagi sekedar belajar berliterasi membaca buku.

4) Dampak Positif Penggunaan Gadget

Dari hal negative penggunaan gadget diatas ,Namun tetap ada juga orang tua yang melihat dampak positif dari penggunaan gadget, terutama dalam hal pembelajaran. Beberapa orang tua menyatakan bahwa anak mereka dapat belajar hal-hal baru melalui aplikasi pendidikan atau video yang berkaitan dengan pelajaran sekolah. Bahkan anak-anak bisa lebih mudah belajar Bahasa Inggris dari aplikasi gadget mereka ketimbang dari bacaan buku secara hardfile. Jika digunakan dengan bijak, teknologi dapat mendukung pembelajaran dan memperkaya pengalaman sosial anak, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau pengembangan keterampilan tertentu seperti keterampilan bahasa (Bayu, 2023).

5) Peran Orang Tua dalam Membentuk Kebiasaan Penggunaan Gadget

Orang tua yang menerapkan kebiasaan positif dalam menggunakan gadget, seperti mendiskusikan konten yang anak tonton atau bermain bersama anak, cenderung memiliki anak yang lebih mampu beradaptasi dalam berinteraksi sosial. Orang tua ini menganggap gadget sebagai alat yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan dan sosial, bukan hanya untuk hiburan semata. Penelitian oleh Rideout (2017) juga menunjukkan bahwa ketika orang tua terlibat dalam kegiatan media anak, mereka dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial anak.

6) Pengaruh Gadget terhadap Keterampilan Sosial Anak

Sebagian besar orang tua dalam penelitian ini melaporkan bahwa anak-anak mereka mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial ketika mereka terlalu lama menggunakan gadget. Mereka mudah tantrum atau cenderung memiliki emosi yang tidak

stabil. Hal ini terlihat dalam kecenderungan anak untuk lebih banyak menghabiskan waktu bermain game atau menonton video daripada berinteraksi dengan teman. Interaksi melalui gadget mengurangi kemampuan anak untuk mengembangkan empati dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata (Gumilar & Permatasari, 2023).

7) Pola Penggunaan Gadget di Sekolah dan di Rumah

Sebagian besar anak-anak yang terlibat dalam penelitian ini menggunakan gadget lebih sering di rumah daripada di sekolah. Di rumah, mereka cenderung menghabiskan waktu lebih lama dengan gadget, baik untuk bermain game atau menonton video. Beberapa orang tua mencatat bahwa anak-anak mereka sering merasa kesulitan untuk berhenti menggunakan gadget, bahkan ketika sudah diberi batasan waktu. Ini menunjukkan perlunya pembelajaran lebih lanjut mengenai pengelolaan waktu teknologi sejak usia dini, sebagaimana yang disarankan oleh Lemola et al. (2015), yang menemukan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkendali dapat memengaruhi kemampuan anak untuk memprioritaskan interaksi sosial langsung.

8) Interaksi Sosial Anak dengan Teman Sebaya

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki waktu terbatas untuk menggunakan gadget cenderung lebih aktif dalam kegiatan sosial, seperti bermain di luar rumah atau berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Orang tua yang mengatur penggunaan gadget cenderung lebih sering mendorong anak mereka untuk berinteraksi dengan teman-teman secara langsung. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh (Permatasari, 2018), yang mengungkapkan bahwa anak-anak yang memiliki lebih sedikit waktu untuk menggunakan gadget menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik, seperti kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara langsung.

9) Peran Keluarga dalam Pembentukan Karakter Anak

Dalam penelitian ini, hampir semua orang tua setuju bahwa mereka memiliki peran utama dalam membentuk karakter anak, termasuk dalam mengatur penggunaan gadget. Mereka merasa bahwa pengaturan gadget yang ketat tidak hanya melibatkan pembatasan waktu, tetapi juga pengawasan konten yang dikonsumsi anak. Penelitian oleh Berk (2013) menegaskan bahwa keluarga memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembentukan

karakter anak, dan pengawasan orang tua terhadap penggunaan teknologi dapat mendukung perkembangan karakter yang positif, seperti tanggung jawab dan empati.

10) Saran Orang Tua untuk Kebijakan Sekolah dan Masyarakat

Banyak orang tua yang memberikan saran agar sekolah-sekolah memberikan edukasi kepada anak-anak dan orang tua mengenai cara yang sehat dalam menggunakan gadget. Mereka berharap ada kolaborasi antara sekolah dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial dan akademis anak (Suwoko; et al., 2024). yang menyarankan agar sekolah dan keluarga bekerja sama untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan media yang sehat bagi anak-anak. Sehingga kerjasama ini menciptakan segitiga holistic karakter berkelanjutan dari orang tua bekerja sama dan belajar ke guru, guru mencontohkan karakter manajemen ke siswa, siswa kembali ke orang tua lagi.

Daftar Pustaka

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.
- Berk, L. E. (2013). *Child Development* (9th ed.). Pearson Education.
- Bruckman, A., & Tractenberg, M. (2015). The impact of technology on children's development. *Journal of Children and Media*, 9(3), 301-317.
- Bayu Gumilar, E. (2023). *REINFORCING THE TRANSITION FROM EARLY CHILDHOOD EDUCATION TO ELEMENTARY SCHOOL: (A Study of Basic Understanding Of Indonesia Through Crossword Puzzle Games). 1*, 126–138.
- Bayu Gumilar, E., & Permatasari, K. G. (2018). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Pembelajaran Ipa Pokok Bahasan Energi Dan Usaha Di Program Studi Pgmi Stai Muhammadiyah Blora. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 3(2), 102–121. <https://doi.org/10.20414/konstan.v3i2.18>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi IPA (GEMPA) dalam Pembelajaran IPA Pada Mahasiswa Prodi PGMI. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 177–184. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.570>
- Eko Bayu Gumilar, & Kristina Gita Permatasari. (2024). Application of Games-Based Mathematics Learning in the Preschool-Elementary Transition. *Journal of Insan Mulia*

- Education*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.78>
- Gumilar, E. B., Mukhlisin, A., Permatasari, K. G., Utami, Y., Nahdlatul, U., & Cilacap, U. A. (n.d.). *REINFORCING THE TRANSITION FROM EARLY CHILDHOOD EDUCATION*. 126–138.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2023). *Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada MI / SD*. 8, 169–183. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v>
- Isneini, Ermawati ; Eko Bayu, G. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS HUMAN COMPUTER INTERACTION (HCI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH. *Jurnal PERMAI*, 1(1). <http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/permai/article/view/129>
- Suwoko;, Setiaji, B., Waston;, Maulana, H. K., Muthoifin;, & Gumilar, E. B. (2024). *FAMILY EDUCATION TO IMPROVE THE QUALITY OF HUMAN RESOURCES AND SUSTAINABLE DEVELOPMENT IN SAMARINDA 1 INTRODUCTION Education is one of the key factors in the formation of quality human resources . However , education is not only limited to the school envi*. 1–19. <https://rgsa.openaccesspublications.org/rgsa/article/view/5716>
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Siregar, I. S. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 140–153.
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Simangunsong, E. (2019). Factors determining the quality management of higher education: A case study at a business school in Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 215–227. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.19685>
- Wena, M. (2018). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.