

# Tantangan Orang Tua dalam Mendidik Anak yang Kecanduan Gadget

*by Dira Zahara Fitri*

---

**Submission date:** 06-Jul-2024 08:27AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2412972335

**File name:** DEWANTARA\_Vol\_3\_no\_3\_September\_2024\_hal\_239-247.pdf (683.71K)

**Word count:** 2979

**Character count:** 18676

## Tantangan Orang Tua dalam Mendidik Anak yang Kecanduan Gadget

Dira Zahara Fitri<sup>1</sup>, Viny Syahputri<sup>2</sup>, Faisal Akbar<sup>3</sup>, Arlina Sirait<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Korespondensi penulis: [Dirazahraf@gmail.com](mailto:Dirazahraf@gmail.com)<sup>1</sup>, [Vinysyahputri29@gmail.com](mailto:Vinysyahputri29@gmail.com)<sup>2</sup>, [Reza.chan1009@gmail.com](mailto:Reza.chan1009@gmail.com)<sup>3</sup>, [Arlina@uinsu.ac.id](mailto:Arlina@uinsu.ac.id)<sup>4</sup>

**Abstract.** *This research aims to find out and overcome the challenges faced by parents of children who are addicted to gadgets. This type of research is descriptive research with qualitative research methods. The instruments used were interviews and observations of parents and children who were addicted to gadgets. The results of this research show several challenges faced by parents in dealing with children who are addicted to gadgets and there are several ways parents use to deal with children who are addicted to gadgets.*

**Keywords:** *Challenges, Addictions, Gadgets*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengatasi tantangan apa saja yang dihadapi oleh orang tua dari anak yang kecanduan gadget. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan Metode penelitian kualitatif. Instrumen yang digunakan adalah wawancara dan observasi kepada orang tua dan anak yang kecanduan gadget. Hasil dari penelitian ini terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam menghadapi anaknya yang kecanduan gadget serta terdapat beberapa cara yang dilakukan orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gadget.

**Kata kunci:** Tantangan, Kecanduan, Gadget

### LATAR BELAKANG

Teknologi gadget adalah sebuah perangkat dengan fungsi unik yang berkaitan dengan kemajuan teknologi modern. *Smartphone*, laptop, tablet, kamera adalah contoh gadget. Teknologi gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, banyak anakanak zaman sekarang sudah menggunakan gadget pribadi dan menikmati berbagai fitur aplikasi gadget, termasuk menonton *youtube*, bermain *game*, membuat video, dan sebagainya. Orang tua merupakan sebuah keluarga terdiri dari ayah dan ibu yang memainkan peran penting dalam sarana dan prasarana untuk anak mereka. Dalam memenuhi kebutuhan anaknya, orang tua selalu berupaya memberikan fasilitas terbaik kepada anak, termasuk memberikan fasilitas gadget.

Namun, penggunaan teknologi gadget pada anak terkadang menimbulkan kecemasan pada orang tua. Kecemasan merupakan kondisi kesehatan mental yang ditandai dengan perasaan khawatir, cemas, atau takut yang cukup berlebihan. Karena kecanggihan fitur yang disediakan oleh gadget membuat anak menjadi tertarik bermain dan akan menimbulkan perilaku konsumtif yang berlebih pada anak atau mengakibatkan kecanduan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “kecanduan” berarti suatu hiburan yang dapat menimbulkan efek ketagihan. keluarga memiliki peran penting dalam pengawasan perkembangan anak, terutama

*Received Juni 10, 2024; Accepted Juli 06, 2024; Published September 30, 2024*

\*Dira Zahara Fitri, [Dirazahraf@gmail.com](mailto:Dirazahraf@gmail.com)

di era digital ini. Informasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dari dunia digital menjadi tugas pengawasan orang tua. Orang tua harus bisa memilihkan informasi yang sesuai dengan usia anak.

Orang tua memiliki tantangan dalam mendidik anak di era digital, karena saat ini anak sangat mudah mengakses internet dengan menggunakan alat elektronik atau gadget mereka. Para orang tua harus mencermati bagaimana anak menggunakan teknologi secara positif. Oleh sebab itu, orang tua hendaknya memiliki pengetahuan yang luas dalam mendidik anak yang dapat diterapkan di keluarga. Kecemasan orang tua muncul saat anaknya mulai kecanduan gadget. Orang tua merasacemas karena anaknya terlalu lama dalam bermain gadget. Takut dan khawatir jika anaknya tidak fokus belajar, menjadi malas, insomnia, nilai sekolah turun, sering membantah, berbohong, tidak mempunyai teman, masalah kesehatan mata, dan tidak memperhatikan tugas yang diberikan di sekolah maupun di rumah.

Persiapan ini merupakan tantangan besar bagi orang tua agar dapat memberikan pendidikan pada anak di era digital. Proses pendidikan yang baik saat era digital ini harus memenuhi kebutuhan anak agar dapat bertahan dan mampu berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan maupun antar sesama manusia. Sehingga para orang tua diharapkan memiliki pengetahuan yang luas dalam mendidik anak. Merujuk dari permasalahan di atas, maka perlu dilakukan penelitian secara mendalam terkait tantangan yang dialami oleh para orang tua dalam mendidik anak di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hambatan dan tantangan yang dialami oleh orang tua dalam mendidik anak serta mengeksplorasi pentingnya wawasan orang tua dalam mendidik anak.

## KAJIAN TEORITIS

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.

Secara umum, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa gadget merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Gadget adalah perangkat elektronik *portable* karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat

membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan gadget adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Sejarah atau awal mula kemunculan gadget sebenarnya tidak terlalu dapat dijelaskan secara menyeluruh mengingat kata gadget ini tidak menyimbolkan suatu benda atau barang, melainkan suatu klasifikasi dari beberapa jenis komponen seperti handphone. Oleh karena itu, ketika kita membahas sejarah atau awal mula gadget maka sama halnya kita membahas sejarah dari perangkat *handphone* itu sendiri.

Pada awalnya belum dikenal istilah *handphone*, karena alat komunikasi masih menggunakan perantara kabel (*telephone*) atau menggunakan sinyal radio dengan istilah *Handy Talkie* (sekarang *Walkie Talkie*). Saat itu perangkat *telephone* belum bisa disebut gadget sepenuhnya karena penggunaannya yang masih terkesan sulit, bobotnya pun saat itu mencapai sekitar 35 pon sehingga kurang efektif. Dan akhirnya pada generasi ke 1 dan ke 2 perangkat telepon mulai dimodifikasi lebih ringan dan menggunakan antena mini dengan sinyal radio yang rendah sehingga aman bagi kesehatan pengguna.

Dan pada akhirnya setelah memasuki generasi ke 3 sudah mulai dikenalkan adanya sistem operasi pada *handphone* (*Java*, *Symbian* dan *Android*). Disini penggunaan internet juga mulai digencarkan, bisa dibilang fungsi *handphone* semakin mendekati PC. Dan ketika memasuki generasi ke 4 hingga saat ini mulai muncul istilah *smartphone* dengan teknologi sinyal 4G.

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang realtif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

#### 1. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

#### 2. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

### 3. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanyaterfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.

Berikut beberapa dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget untuk anak, ialah:

#### 1. Dampak Positif

Fungsi utama dari kehadiran gadget adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar suatu gadget juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan Anda. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung melibatkan penggunaan gadget. Adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:

##### a. Media Komunikasi

Fungsi gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, *smart watch*, dan lainnya.

##### b. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

##### c. Media Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya iPod untuk mendengar musik dan *smartphone* yang dapat membuka video.

##### d. Gaya Hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

#### 2. Dampak Negatif

##### a. Menjadi Pribadi Yang Tertutup

Ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana gadget tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain dengan gadget tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya.

b. Kesehatan Otak Terganggu

Jika anak bermain gadget dengan membuka informasi negatif, misalnya tentang pornografi dan kekerasan. Maka Informasi itu terekam di memori otak dan sulit untuk dilupakan.

c. Kesehatan Mata Terganggu

Kerja mata saat menggunakan gadget adalah memfokuskan mata kepada teks, jika dilakukan secara terus menerus mata akan lelah dan tegang sehingga dapat merusak syaraf-syaraf Mata.

d. Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan akan gadget tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan gadget itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya.

Adapun Tantangan dan upaya orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan gadget:

1. Tantangan Orang Tua Dalam Menghadapi Anak Kecanduan Gadget

Keluarga merupakan institusi terpenting dalam proses perkembangan anak. Dalam keluarga anak di berikan aturan atau norma, nilai, dan lain-lain. Membesarkan anak di era digital merupakan tantangan besar bagi orang tua, karena bagi orang tua, hal ini berperan Digital ini. Tantangan bagi orang tua di era digital yang paling sulit ialah menyeimbangkan pengetahuan dan keterampilan teknis anak-anak mereka saat bernavigasi di internet. Semakin dini mereka belajar tentang gawai atau internet, semakin cepat pula anak-anak belajar menjelajahi dunia maya di luar orang tua mereka.

Hidup di jaman sekarang artinya tidak jarang ada orangtua yang mengeluh anaknya kecanduan gadget. Baik itu smart phone ataupun tablet. Padahal kecanduan akut terhadap gadget pada anak-anak dapat merusak kesehatan mereka, baik fisik maupun mental. Efek merusaknya dalam beberapa hal bisa sama seperti kecanduan alkohol. Menurut penelitian *Lubi* (2020) beberapa kendala yang dialami oleh orangtua yaitu perilaku temper tantrum pada anak, latar belakang pendidikan orangtua, keterbatasan waktu orangtua karena sibuk bekerja, dan tidak dapat setiap saat memantau kondisi anak. Dari paparan diatas tentang cara mengatasi dan kendala orangtua dalam menghadapi kecanduan gadget pada anak menurut (Annisa dkk, 2019).

2. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Anak Kecanduan Gadget

Penggunaan perangkat digital dalam kehidupan manusia telah mempengaruhi pendidikan anak sehingga sangat penting untuk orang tua memantau dan membantu anak. orang tua hendaknya terus belajar dan mengembangkan diri supaya dapat berpartisipasi

di dalam mengembangkan potensi anaknya. Dalam proses pendidikan di era digital ini, peran orang tua dalam mendidik anak di antaranya adalah:

- a. Orang tua mempelajari pengetahuan sehingga dapat mengetahui cara melindungi website dan juga media sosial yang berdampak buruk bagi anak-anak.
- b. Orang tua memberikan panduan penggunaan perangkat dan juga media digital yang tepat terhadap anak, orang tua juga mengerti dampak positif dan negatif dari penggunaan digital sehingga orang tua dapat mengatur penggunaannya secara tepat dan sesuai umur dan tahap perkembangannya.
- c. Orang tua dapat menyeimbangkan waktu penggunaan media digital, dan mengenalkan anaknya pada kegiatan yang nyata misalnya, kegiatan seni, *outdoor*, *music*, permainan tradisional dan lain sebagainya.
- d. Orang tua meminjamkan perangkat digital sesuai dengan kebutuhan contohnya, meminjamkan *smartphone*, laptop, dan juga computer supaya anak belajar mengendalikan diri dan menggunakannya bersama keluarga.
- e. Orang tua harus memilihkan aplikasi yang berdampak positif untuk perkembangan anak.
- f. Orang tua mengawasi anak di saat menggunakan gadget
- g. Orang tua dapat membatasi penggunaan perangkat digital pada anak secara seimbang sesuai dengan umur anak.
- h. Orang tua dapat mengontrol *website* dan kegiatan anak di dunia maya dan pastikan anak tidak mengunjungi situs yang tidak sesuai dengan usianya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu hal dengan sedalam-dalamnya dengan cara mengumpulkan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa

semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data.

#### 1. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di rumah ibu yang berinisial LP dan dengan anaknya IH yang berada di Medan Tembung, pada hari Rabu pukul 13.30 - 15.00 wib.

#### 2. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Mengamati informan yang berinisial LP dan anaknya IH. Secara umum, definisi observasi adalah suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut berada. Selain itu, observasi ini juga termasuk kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang diteliti.

##### b. Wawancara

Kegiatan wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui apa saja tantangan dan cara mengatasi anak yang kecanduan gadget sebagai orang tua.

##### c. Studi Pustaka

Studi dokumen atau teks merupakan kajian yang menitik beratkan analisis pada atau interpretasi bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Bahan bisa berupa catatan yang terpublikasikan, buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, film, catatan harian, naskah, artikel, dan sejenisnya. Untuk memperoleh kredibilitas yang tinggi peneliti dokumen harus yakin bahwa naskah-naskah itu otentik. Penelitian jenis ini bisa juga untuk menggali pikiran seseorang yang tertuang dalam buku atau naskah-naskah yang terpublikasikan. Para pendidik menggunakan metode penelitian ini untuk mengkaji tingkat keterbacaan sebuah teks, atau untuk menentukan tingkat pencapaian pemahaman terhadap topik tertentu dari sebuah teks.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh penulis maka hasil dari penelitian ini adalah terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh orang tua dalam mendidik anak yang kecanduan gadget, beberapa tantangan yang dihadapi oleh informan (LP) selaku

orang tua dari (IH) anak yang kecanduan gadget adalah orang tua merasa rendah diri karena perkataannya tidak didengarkan oleh anaknya, emosional anak tidak stabil dan terkadang meledak-ledak apalagi disaat anak disuruh berhenti bermain gadget, informan merasa kurangnya memberi perhatian kepada anak sehingga anak mengalihkan perhatiannya dengan bermain gadget, informan juga tidak dapat mengawasi anak 24jam karena sibuk berkerja di luar rumah sehingga anak kurang terpantau dalam aktivitas bermain gadget. Namun informan walaupun menghargai tantangan yang begitu sulit ia tidak menyerah untuk anaknya, informan mengupayakan segala cara untuk mengurangi aktivitas kecanduan gadget tersebut dengan caranya sendiri yaitu dengan orang tua mempelajari pengetahuan dengan cara melindungi website dan media sosial yang berdampak buruk bagi anaknya, Informan (LP) berusaha memberikan perhatian lebih kepada sang anak agar anaknya tidak terfokus kepada gadget saja dengan memberikan kegiatan-kegiatan positif seperti mengajak anaknya (IH) berolahraga, membersihkan pekerjaan rumah dll, Informan (LP) membatasi waktu anak bermain gadget dengan begitu anak masih ada waktu untuk melakukan kegiatan lainnya yang lebih positif dan jam tidur serta makannya tidak terganggu, serta tidak lupa pula mengawasi dan memantau anak dalam bermain gadget.

Berdasarkan hasil wawancara pada partisipan menunjukkan bahwa peran orang tua dalam membatasi anak kecanduan gadget adalah adanya kesepakatan dan batas waktu. Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayatuladkia, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun yang menyatakan orangtua sebaiknya memberikan perhatian terhadap anak dalam belajar agar anak termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal (Sri Hindriyastuti, 2023). Beberapa cara yang digunakan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dengan gadget yakni peran orang tua menjadi contoh yang baik bagi anak, tetapkan aturan waktu penggunaan gadget, tetapkan aplikasi apa saja yang bisa dipakai oleh anak, pengawasan orang tua ketika anak diberi gadget, imbangi pemakaian gadget dengan aktivitas yang lain, dan penggunaan gadget tidak boleh menggantikan peran orang tua sebagai guru utama bagi anak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya anak yang kecanduan gadget disebabkan karena beberapa faktor salah satunya yaitu kurangnya perhatian dan pengawasan dari orang tua sehingga anak tersebut mengalihkan kegiatannya bermain sosial media, game atau pun hal-hal yang ingin diaksesnya, namun itu berdampak buruk jika anak mengakses informasi yang negatif seperti pornografi dan

kekerasan, hal tersebut dapat merusak jejaring sistem otak dan syaraf serta keadaan fisik anak seperti mata rabun, gangguan mata, gangguan emosional, gangguan tidur, dan lain lain. maka dari itu sebagai orang tua harus mengawasi anak secara extra. Dari hasil penelitian diatas bahwasan orang tua dan anak membuat kesepakatan dan batas waktu.

Kami mengetahui dalam pembuatan artikel ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kami menantikan saran dan kritik yang membangun dari pembaca, agar pembuatan artikel selanjutnya dapat menjadi lebih baik lagi. Baikla akhir kata kami mengucapkan banyak terimakasih kepada pembaca.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Anggraini, E. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak. Serayu Publishig.
- Darwis, D., Tahir, M., & Nurbayan, S. T. (2022). Kendala Ibu dalam Menghadapi Anak Kecanduan Gadget. Jurnal Sinestesia.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget. Bisakimia.
- Yuliana, W., Hamid, A., & Yaqin, F. A. (2022). Study Analisis: Tantangan Orang Tua Dalam Mendidik Anak dan Mengatasi Kemalasan Belajar Anak Di Era Smart Society 5.0. ENGGANG Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya.

# Tantangan Orang Tua dalam Mendidik Anak yang Kecanduan Gadget

## ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

17%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.lppm.ubhara.id">ejournal.lppm.ubhara.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://sauqigobel.wordpress.com">sauqigobel.wordpress.com</a> Internet Source	3%
3	Submitted to Tarumanagara University Student Paper	3%
4	<a href="http://eprints.iainu-kebumen.ac.id">eprints.iainu-kebumen.ac.id</a> Internet Source	3%
5	<a href="http://www.powtoon.com">www.powtoon.com</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://ejournal.uniramalang.ac.id">ejournal.uniramalang.ac.id</a> Internet Source	2%
7	<a href="http://repository.phb.ac.id">repository.phb.ac.id</a> Internet Source	2%
8	<a href="http://jurnaluniv45sby.ac.id">jurnaluniv45sby.ac.id</a> Internet Source	2%
9	<a href="http://www.soloensis.com">www.soloensis.com</a> Internet Source	2%

10

swara.tunaiku.com

Internet Source

2%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 2%

Exclude bibliography      On

# Tantangan Orang Tua dalam Mendidik Anak yang Kecanduan Gadget

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

**/0**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---