

Analisis Hasil Identifikasi Kebutuhan Program *Parenting* Penerapan Dampak Positif Penggunaan Gawai pada Anak

Sri Wahayuni^{1✉}, M. Arief Rizka², Tri Wahyuni³

¹Universitas Manado, ^{2,3}Universitas Pendidikan Mandalika

Email: sriwahayuni17@unima.ac.id

Article history:

Received: 2026-03-20

Revised: 2026-04-25

Accepted: 2026-04-26

DOI: <https://doi.org/10.59935/lej.v6i1.357>

ABSTRAK

Program *parenting* penerapan dampak positif dari penggunaan gawai ini bertujuan memberikan edukasi terkait dampak penggunaan gawai dan cara menerapkan dampak positif dari penggunaan gawai khususnya pada warga Desa Wedomartani. Sebelum melaksanakan program, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan dalam program *parenting* ini. Proses pengumpulan data secara keseluruhan yaitu mengumpulkan data yang dibutuhkan, mengolah data yang sudah didapat, dan mengumpulkan strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada khususnya memberikan edukasi tentang penggunaan gawai pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu. Subjek penelitian ini adalah Ibu Hastuti selaku ketua TBM Wijaya Kusuma dan Bapak Waljono selaku Kepala Desa Wedomartani. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Tahapan analisis data terbagi menjadi 4 langkah yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Hasil dari analisis identifikasi kebutuhan ini adalah munculnya strategi untuk memberikan solusi tentang permasalahan yang dihadapi masyarakat Desa Wedomartani yaitu mengatasi kecanduan gawai pada anak dengan strategi penerapan dampak positif penggunaan gawai pada anak. Masyarakat diberikan edukasi tentang gawai dan dampak positif maupun dampak negatif yang dihasilkan dari penggunaan gawai. Anak-anak tetap menggunakan gawai namun tetap dalam pengawasan oleh orang tua mereka dan dalam penggunaan gawai mereka diarahkan ke hal-hal yang lebih positif seperti belajar untuk mengasah ide kreatif anak-anak dalam berbagai hal.

Kata Kunci: penerapan gawai; *parenting*; analisis kebutuhan.

ABSTRACT

This *parenting* program on the positive impacts of gawai use aims to provide education regarding the impacts of gawai use and ways to implement the positive impacts of gawai use, especially for residents of Wedomartani Village. Before implementing the program, researchers must identify the needs of this *parenting* program. The overall data collection process includes collecting the required data, processing the data obtained, and collecting strategies used to overcome existing problems, especially providing education about gawai use for children. The research method used is a descriptive research method with a qualitative approach. A qualitative approach is expected to produce an in-depth description of the words, writings, and/or behaviors that can be observed from a particular individual, group, community, and/or organization. The subjects of this study were Mrs. Hastuti as the head of the Wijaya Kusuma Community Learning Center (TBM Wijaya Kusuma) and Mr. Waljono as the Head of Wedomartani Village. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, and documentation studies. The data analysis stages are divided into 4 steps: data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions or data verification. The results of this needs identification analysis resulted in a strategy to provide solutions to the problems faced by the Wedomartani Village community, namely overcoming gawai addiction in children by implementing a strategy to positively impact gawai use on children. The community was provided with education about gawais and their positive and negative impacts. Later, children would continue to use gawais under parental supervision, and their use would be directed towards more positive activities, such as learning to hone their creative ideas in various areas.

Keywords: gawai application; *parenting*; needs analysis.

PENDAHULUAN

Hal pertama yang dilakukan dalam sebuah penelitian adalah menganalisis kebutuhan dari penelitian. Analisis kebutuhan menurut Dwiyo (dalam Jamaluddin, 2017) mengemukakan tiga hal penting yang harus dilaksanakan dalam kegiatan penelitian yaitu menganalisis kebutuhan, mengembangkan produk/strategi, dan menguji coba produk/strategi tersebut. Analisis tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan guna mengatasi masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya hal tersebut diharapkan produk/strategi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penelitian diperlukan, strategi apa yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan di lapangan. Beberapa fungsi analisis kebutuhan menurut Morisson (dalam Nurjannah, 2018) sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi kebutuhan yang relevan dengan pekerjaan atau tugas sekarang yaitu masalah apa yang mempengaruhi hasil pembelajaran. (2) Mengidentifikasi kebutuhan mendesak yang terkait dengan finansial, keamanan atau masalah lain yang mengganggu pekerjaan atau lingkungan pendidikan. (3) Menyajikan prioritas-prioritas untuk memilih tindakan. (4) Memberikan data basis untuk menganalisa efektifitas pembelajaran. Menurut McCawkey (dalam Jamaluddin, 2017) merumuskan tujuh langkah dalam melakukan analisis kebutuhan yaitu (1) menulis tujuan penelitian, (2) memilih *audience*, (3) mengumpulkan data, (4) memilih sampel *audience*, (5) memilih instrument, (6) menganalisis data, (7) *follow up*. Pengumpulan data sendiri adalah bukan sebagai penilaian dari kebutuhan tersebut. Hal tersebut dilakukan supaya dapat menghasilkan sebuah keputusan dalam mengatasi sebuah permasalahan. Analisis kebutuhan dibuat untuk bisa mengukur tingkat kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran siswa dari apa yang diharapkan dan apa yang sudah didapat. Pengukuran kesenjangan seorang analisis harus mampu mengetahui seberapa besar masalah yang dihadapi.

Program pendidikan keorngtuan atau program *parenting* termasuk kedalam pendidikan orang dewasa, yang dimana pendidikan orang dewasa menurut (Sudjana, 2010) yaitu diperuntukkan bagi orang dewasa dalam lingkungan masyarakatnya, agar mereka dapat mengembangkan kemampuan, memperkaya pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan profesi yang telah dimiliki, memperoleh cara-cara baru, serta mengubah sikap dan perilaku orang dewasa. Program *parenting* adalah pendidikan yang diberikan kepada anggota keluarga, khususnya bagi orang tua yang memiliki kemampuan untuk mendidik dan merawat anak untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga dapat menciptakan sumber manusia yang berkualitas bagi negara dan masa yang akan datang. Manfaat kegiatan *parenting*, yaitu dapat membangun komunikasi yang baik antara lembaga dengan orangtua. Sehingga pola pengasuhan yang dijalankan di lembaga dengan yang diterapkan orang tua dirumah selaras, melalui kegiatan *parenting* juga orangtua dapat mengetahui capaian perkembangan anak, hak-hak dasar apa saja yang harus dipenuhi orangtua dalam kelangsungan hidup anak, dan memberikan pengetahuan kepada orangtua.

Program *parenting* seperti ini dilaksanakan oleh lembaga-lembaga atau terdapat inisiatif dari warga masyarakat di suatu daerah. Lembaga yang terbiasa menyelenggarakan program ini seperti BKKBN, Lembaga sekolah SD / SMP / SMA dan tak jarang TBM juga menyelenggarakan kegiatan tersebut. Contohnya di TBM Wijaya Kusuma yang berada di Desa Wedomartani, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta telah diselenggarakan berbagai program seperti program literasi, PAUD, pendidikan orang dewasa, dan sejenisnya. Namun belum terdapat program untuk pendidikan keluarga khususnya program *parenting* di TBM Wijaya Kusuma, sehingga peneliti berinisiatif untuk menyelenggarakan program *parenting*. Hal tersebut dibersamai dengan kondisi masyarakat di Desa Wedomartani terkait dengan permasalahan penggunaan gawai pada anak banyak dikeluhkan oleh masyarakat. Anak-anak di desa Wedomartani jarang melakukan kegiatan bersosialisasi dan cenderung lebih senang bermain dengan gawai mereka dirumah. Adanya hal tersebut membuat kegiatan kepemudaan pun jarang diadakan. Kegiatan yang berjalan di desa Wedomartani tersebut hanya kegiatan perkumpulan warga desa baik untuk bapak-bapak maupun ibu-ibu. Hal tersebut sangat disayangkan karena membuat kegiatan warga yang seharusnya dilakukan oleh anak-anak dan pemuda justru dilakukan oleh orang tua mereka. Maka dari itu dengan diselenggarakannya program ini supaya orang tua dapat mengetahui cara penerapan manfaat dari adanya gawai bagi anak dan anak mampu memanfaatkannya dalam kegiatan bersosialisasi dengan anak-anak lainnya.

Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan gawai dapat berupa positif maupun negatif terhadap perkembangan seorang anak. Oleh karena itu faktor pengawasan orangtua atau pola asuh yang tepat sangat diperlukan dalam menjaga anak dari pengaruh gawai. Sunarti (2016) mengemukakan pola asuh dapat diartikan sebagai perlakuan orangtua terhadap anak dalam bentuk merawat, memelihara, mengajar, mendidik, membimbing, melatih, yang terwujud dalam bentuk pendisiplinan, pemberian tauladan, kasih sayang, hukuman, ganjaran, dan kepemimpinan dalam keluarga melalui ucapan-ucapan dan tindakan tindakan orangtua.



Analisis kebutuhan dari program *parenting* ini sangat penting untuk dilakukan karena hal ini merupakan awal menggali berbagai informasi yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan suatu program. Analisis ini dapat membantu untuk mengidentifikasi sumber informasi terbaik tentang program yang akan dilaksanakan. Analisis kebutuhan ini nantinya akan menghasilkan berbagai macam strategi dan memilih strategi yang tepat untuk diterapkan dalam suatu program. Strategi penelitian harus dipilih sesuai dengan kebutuhan dan melihat kondisi masyarakat ditempat penelitian. Teknik pengumpulan data untuk menganalisis kebutuhan ini dapat dilakukan dengan cara observasi dan wawancara, hal ini memudahkan kita untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam karena kita dapat langsung berinteraksi dengan narasumber dan melihat langsung keadaan ditempat penelitian kita. Maka dari itu analisis kebutuhan sangat penting karena peneliti harus menyusun strategi yang tepat supaya dapat memberikan solusi yang berkualitas dan pastinya memberi manfaat bagi masyarakat sekitar.

METODE

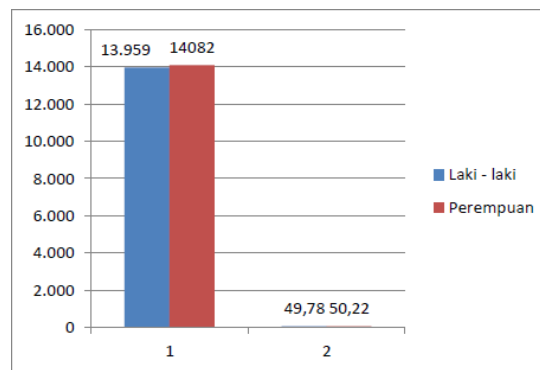
Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan & Biklen (dalam Rahmat, 2009) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman tentang permasalahan penggunaan gawai pada anak-anak dan dapat menghasilkan solusi/strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui program *parenting* ini. Tempat penelitian berada di TBM Wijaya Kusuma terletak di Karanganyar RT 01/46, Desa Wedomartani, Ngemplak, Kabupaten Sleman, DIY.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengamati, melihat gambaran dengan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap pelaksanaan program *parenting*. Observasi dilakukan dengan cara mengamati hal-hal yang ada di sekitar lokasi penelitian. Beberapa informasi yang diperoleh yaitu tempat, sasaran penelitian, kegiatan di TBM Wijaya Kusuma, dan aktifitas masyarakat di Desa Wedomartani. Wawancara yang bertujuan untuk mengetahui secara keseluruhan mengenai program *parenting*. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur yang hanya berpegang pada hal penting yang akan ditanyakan kepada narasumber. Menurut Soegijono (1993) wawancara adalah proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih bertatap muka secara fisik untuk mengetahui tanggapan, pendapat, informasi yang diperlukan, dan motivasi terhadap suatu objek. Dokumentasi dapat berupa tulisan, foto/gambar, peraturan atau kebijakan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

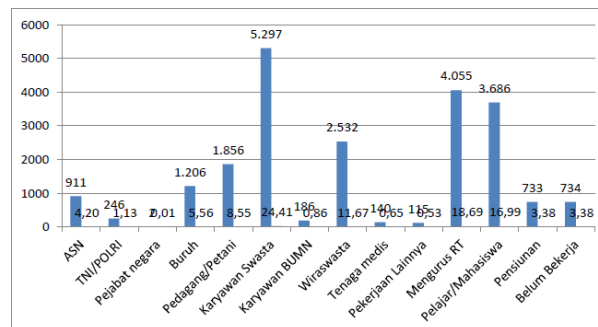
Analisis data menggunakan model *Analysis Interactive* dari Miles & Huberman (dalam Ilyas, 2016) yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Secara umum analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) mencatat semua temuan di lapangan baik melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, (2) menelaah kembali catatan hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi, serta memisahkan data yang dianggap penting dan tidak penting, pekerjaan ini diulang kembali untuk memeriksa kemungkinan kekeliruan klasifikasi, (3) mendeskripsikan data yang telah dipilih dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan uraian panjang, (4) membuat analisis akhir dengan menarik kesimpulan dari data yang telah diolah tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keadaan demografi penduduk adalah merupakan salah satu faktor utama di dalam kehidupan masyarakat pelaksanaan pembangunan membutuhkan penduduk. Sebab hal ini merupakan proses perubahan kehidupan. Manusia adalah sebagai objek dan subjek, oleh sebab itu hal ini sangat penting untuk diketahui tentang keadaan demografi yang berkaitan dengan proses pembangunan kondisi Desa Wedomartani. Jumlah penduduk Desa Wedomartani mencapai 28.618 jiwa, 7.984 KK. Berikut merupakan data jumlah penduduk Desa Wedomartani dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2.



Gambar 1. Grafik jumlah warga Desa Wedomartani



Gambar 2. Grafik jumlah warga desa menurut mata pencaharian

Data tersebut bahwa jumlah penduduk menurut mata pencaharian yang paling banyak karyawan swasta 5.297 atau 24,41 Sedangkan yang paling sedikit yaitu pejabat negara 2 orang. Adapun sarana dan prasarana peribadatan yang terdapat di Desa Wedomartani yaitu terdapat 51 masjid dan 49 langgar. Hal ini membuktikan bahwa penduduk di Desa Wedomartani mayoritas memeluk agama Islam. Sedangkan ada juga 3 buah gereja terdiri dari gereja katolik 1, gereja kristen 2 serta 1 pura yang ada di Desa Wedomartani.

TBM Wijaya Kusuma terletak di Karanganyar RT 01/46, Desa Wedomartani, Ngeplak, Kabupaten Sleman, DIY. Berdirinya TBM Wijaya Kusuma dilatarbelakangi oleh adanya keinginan dari pengelola untuk membuat sebuah perpustakaan, yang menyediakan berbagai sumber bacaan, yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Selain itu, pengelola ingin menjadikan TBM sebagai wadah pemberdayaan masyarakat untuk mewujudkan kemandirian ekonomi. Harapan selanjutnya adalah bahwa keberadaan TBM Wijaya Kusuma akan bermanfaat bagi masyarakat dan menginspirasi rekan-rekan penggerak literasi pada khususnya. Sampai saat ini TBM Wijaya Kusuma terus bergerak dan berkegiatan. Kegiatan yang dilakukan termasuk sirkulasi buku, yaitu peminjaman buku untuk dibaca di tempat maupun untuk dibawa pulang. Ada pula kegiatan kantong buku yaitu meminjamkan sejumlah buku ke lembaga PAUD maupun taman baca (rintisan taman baca) yang membutuhkan buku. Terdapat pula pustaka keliling secara rutin setiap seminggu 3 kali membawa sekotak buku untuk anak-anak di masjid. Pengelola TBM juga berusaha untuk mengkolaborasikan dunia literasi dengan dunia wirausaha. Walaupun banyak buku-buku yang membahas tentang pertanian, ketrampilan dan lain-lain, kalau tidak dipraktekkan maka akan sia-sia saja. Pemanfaatan sosial media, pengelola bisa membentuk komunitas yang lebih besar dan lebih luas jangkauannya. Saat ini, untuk lebih mengefektifkan kegiatan, pengelola membuat program Sekolah Ketrampilan. Anggota Sekolah Ketrampilan tersebar di berbagai wilayah seperti Ngeplak, Mlati, Minggir, Sleman, Pakem dll. Selain itu, pengelola juga membuat kelompok Hidroponik untuk anggota yang menekuni pertanian khususnya hidroponik. Tidak hanya itu, juga ada kelompok karawitan untuk anggota yang senang berkesenian dan kelompok Shibori untuk anggota yang ingin menekuni batik atau shibori. Berbagai kegiatan ini diharapkan akan mampu menarik antusiasme warga masyarakat untuk menjadikan TBM Wijaya Kusuma sebagai tempat belajar masyarakat, tempat menggali ilmu pengetahuan dan tempat untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berbudaya. Pada akhirnya, Gerakan Literasi tidak hanya sekedar slogan saja tapi bisa benar-benar nyata terwujud di masyarakat. Semoga kegiatan yang dilakukan di TBM Wijaya Kusuma bisa memberikan inspirasi bagi masyarakat umumnya dan TBM khususnya, untuk mengkolaborasikan kegiatan literasi dengan kegiatan di masyarakat.



Kondisi masyarakat di Desa Wedomartani terkait dengan permasalahan penggunaan gawai pada anak banyak dikeluhkan oleh masyarakat tersebut. Hal tersebut diketahui saat wawancara dengan Ibu Hastuti selaku ketua TBM Wijaya Kusuma. Anak-anak di desa Wedomartani jarang melakukan kegiatan bersosialisasi dan cenderung lebih senang bermain dengan gawai mereka dirumah. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman dari orang tua khususnya dalam penggunaan gawai pada anak. Kegiatan kepemudaan sudah terdapat struktur organisasinya namun tetap tidak berjalan karena anak-anak di Desa Wedomartani lebih senang berada dirumah untuk bermain dengan gawai mereka. Program *parenting* yang diadakan di Desa Wedomartani dengan tema penggunaan gawai pada anak adalah program yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat khususnya warga Desa Wedomartani tentang pentingnya penerapan dampak positif penggunaan gawai pada anak. Hal tersebut juga bertujuan supaya para orangtua merubah kebiasaan membiarkan anak mereka menggunakan gawai dan lebih memperhatikan anak dalam penggunaan gawai. Warga Desa Wedomartani dapat menyadari peran orangtua sangat penting dalam masa pertumbuhan anak supaya pertumbuhan dan perkembangan anak pun dapat berjalan dengan baik. Anak-anak mampu mengembangkan ide dan kreatifitas mereka pada saat menggunakan gawai untuk menghasilkan sesuatu yang lebih bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

Analisis SWOT

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara berkaitan akan diadakannya program pelatihan penerapan dampak positif penggunaan *gawai* pada anak di Desa Wedomartani diperlukan analisis melalui analisis SWOT (*strength, weaknesses, opportunities, and threats*). Nantinya dari matriks SWOT tersebut dapat menghasilkan strategi-strategi yang dapat digunakan sebagai solusi atas permasalahan yang sedang dihadapi. Berikut ini adalah matriks SWOT program *parenting*:

Tabel 1. Analisis SWOT Program *Parenting*

Faktor Internal	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
Faktor Eksternal Peluang (O)	1. Lokasi Desa Wedomartani cukup mudah dan strategis untuk mengakses adanya jaringan internet. Dengan adanya hal tersebut anak dapat dengan mudah untuk mengakses jaringan internet dan dapat memanfaatkan adanya <i>gawai</i> . 2. Pengelola TBM yang berkompeten 3. Sarana dan prasarana di TBM Wijaya Kusuma cukup memadai jika akan mengadakan suatu program. 4. Warga desa Wedomartani cukup antusias untuk mengikuti program ini.	1. Tidak adanya program dengan tema pendidikan keluarga di TBM Wijaya Kusuma 2. Belum terdapat tutor / pendidik yang berkompeten dibidang ini.
	Strategi SO	Strategi WO
Ancaman (T)	1. Mengadakan pelatihan penggunaan <i>gawai</i> 2. Memanfaatkan jaringan internet yang baik untuk mengakses informasi mengenai <i>gawai</i> 3. Menerapkan jam belajar bagi masyarakat.	1. Diadakannya program bertema pendidikan keluarga 2. Rekrutmen tutor / pendidik untuk mengisi program tersebut.
	Strategi ST	Strategi WT
	1. Sosialisasi tentang dampak penggunaan <i>gawai</i> pada anak 2. Motivasi kepada masyarakat untuk menerapkan dampak positif penggunaan <i>gawai</i> pada anak.	1. Program <i>parenting</i> untuk memberikan solusi kepada Masyarakat tentang permasalahan yang mereka hadapi 2. Penerapan dampak positif penggunaan <i>gawai</i> .

Berdasarkan matrik SWOT telah dijabarkan berbagai kekuatan dan kelemahan yang dapat digunakan untuk menyusun strategi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Seluruh strategi yang telah disebutkan diatas dapat diterapkan dalam program namun peneliti/penyelenggara program tetap memilih strategi yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat supaya permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik dan tentunya menghasilkan sesuatu yang bermanfaat khususnya untuk seluruh warga Desa Wedomartani. Dampak yang dihasilkan dari program ini nantinya dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki lagi program-program yang sudah dilaksanakan maupun program-program yang akan dilaksanakan pada msyarakat.

SIMPULAN

TBM Wijaya Kusuma dikenal sebagai kampung literasi karena telah menyelenggarakan berbagai program nonformal seperti mengadakan buku peminjaman, PAUD nonformal, berbagai literasi seperti literasi budaya, pemberdayaan perempuan, memanfaatkan barang bekas. Terdapat satu tema program yang tidak terdapat dalam TBM Wijaya Kusuma yaitu pendidikan keluarga, hal tersebut terjadi karena keterbatasan tutor yang berpengalaman dalam bidangnya. Warga Desa Wedomartani banyak yang mengeluhkan permasalahan tentang anak-anak mereka yang lebih senang bermain dirumah dengan bermain *gawai* dibandingkan untuk bersosialisasi atau mengadakan kegiatan bersama-sama dengan warga sekitar. Selain itu warga Desa Wedomartani belum memahami sepenuhnya tentang manfaat adanya *gawai* tersebut. Analisis kebutuhan digunakan menyusun strategi yang tepat dan sesuai kebutuhan masyarakat supaya hasilnya dapat bermanfaat untuk masyarakat sekitar. Strategi yang digunakan yaitu menerapkan dampak positif dari penggunaan *gawai* pada anak supaya anak tidak kecanduan *gawai* dan dapat berinteraksi/mengadakan kegiatan bersama-sama dengan masyarakat. Strategi yang nantinya diterapkan dalam program *parenting* ini sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di masyarakat hasil yang didapatkan pun lebih baik. Strategi tersebut dapat berjalan dengan baik dengan adanya dukungan dari berbagai pihak seperti TBM Wijaya Kusuma dan dari Kepala desa Wedomartani. Warga desa Wedomartani sebaiknya lebih mengawasi dan memberi tindakan tegas kepada anak supaya tidak berlebihan dalam menggunakan *gawai*. Warga desa Wedomartani juga bersemangat untuk mengikuti program *parenting* ini supaya lebih memahami pengetahuan tentang *gawai* dan dapat menerapkan dampak positif penggunaan *gawai* pada anak.

REFERENSI

- <http://1001buku.org/tbm-wijaya-kusuma/> diakses pada 29 April 2020 pukul 13.50 WIB “Taman Bacaan Masyarakat Wijaya Kusuma”. <https://tbmwijayakusuma.wordpress.com/program-kl-wijaya-kusuma/> diakses pada 29 April 2020 pukul 14.00 WIB
- <https://desawedomartani.com/> Profil Pemerintah Desa Wedomartani. Diakses pada 8 Mei 2020 pukul 17.35 WIB.
- Ilyas. 2016. *Pendidikan Karakter Melalui Homeschooling*. *Journal of Nonformal Education* FIP Universitas Negeri Semarang. Vol. 2 No. 1.
- Jamaluddin, Awal Akbar. (2017). *Beberapa Metode Melakukan Analisis Kebutuhan*. Makalah. Universitas Negeri Malang, Program Studi Pendidikan Olahraga.
- Nurjannah. (2018). Analisa Kebutuhan Sebagai Konsep Dasar Dalam Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di MAN Curup. *Jurnal Bahasa Arab*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup (vol 2, no 1)
- Rahmat, Pupu Saeful. (2009). *Penelitian Kualitatif*. *Equilibrium*, Vol. 5, No. 9.
- Soegijono, MS. (1993). *Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data*. Puslitbang Pelayanan Kesehatan, Badan Litbangkes, Media Litbangkes, Vol, III. No, 1.
- Surnati, Kustiah, (2016), Hubungan Pola Asuh Orangtua dan Kemandirian Anak. *Journal of EST*. Vol. 2 No. 3 hal 152-160.