

PENDAMPINGAN DIALOGIS ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Suryameng

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Jln.Pertamina Sengkuang Km.4

Email : suryamengb@gmail.com

Abstrak

Tumbuh kembang anak usia dini berkaitan dengan pemberian nutrisi, pendidikan, latar belakang orang tua, tingkat kesejahteraan keluarga, lingkungan tempat tinggal anak, serta faktor lainnya. Salah satu faktor yang berkaitan dengan kualitas tumbuh kembang anak usia dini adalah pengaruh teknologi. Jumlah keluarga yang memberikan gadget pada anak berusia 3-8 tahun adalah sekitar 2.660 keluarga. Penggunaan tidak pernah lepas dari pengaruh positif dan negatif. Oleh karena itu perlupendampingan dialogis yang dapat dilakukan oleh orang tua berupapemilihan waktu yang tepat untuk berkomunikasi dengan anak, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini, sikap orang tua ketika berkomunikasi sejajar dengan anak, dan sesuaikan bahasa yang digunakan oleh orang tua dengan jenis kelompok usia anak. Beberapa cara yang digunakan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dengan gadget yaitu 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.

Kata Kunci: Pendampingan Orang Tua, Penggunaan Gadget, Anak Usia Dini

Abstract

Early childhood development is related to nutrition, education, parents' background, level of family welfare, the environment in which children live, and other factors. One of the factors related to the quality of growth and development of young children is the influence of technology. The number of families giving gadget to children aged 3-8 years is around 2,660 families. Usage is never free from positive and negative influences. Therefore dialogical assistance that can be done by parents is in choosing the right time to communicate with children, using language that is easily understood by young children, the attitude of parents when communicating in line with children, and adjusting the language used by parents with the type of group age of the child. Some of the ways used by parents so that children are not addicted to gadgets are the role of parents being a good example for children, set rules for the use of gadgets, set any applications that can be used by children, supervision of parents when children are given a gadget, balance usage gadgets with other activities, and the use of gadgets may not replace the role of parents as the main teacher for children.

Keyword : Parental Assistance, Use of Gadgets, Early Childhood

PENDAHULUAN

Tumbuh kembang anak usia dini berkaitan dengan pemberian nutrisi, pendidikan, latar belakang orang tua, tingkat kesejahteraan keluarga, lingkungan tempat tinggal anak, serta faktor lainnya. Salah satu faktor yang berkaitan dengan kualitas tumbuh kembang anak usia dini adalah teknologi. Kemajuan bidang teknologi di negara Indonesia sebagai dampak dari lajunya arus globalisasi. Sehingga beberapa perusahaan besar memproduksi beraneka ragam jenis gadget dari berbagai merk dan tipe tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Berdasarkan laporan terbaru [We Are Social](#), pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta [pengguna internet](#) di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Persentase pengguna [internet](#) berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya mobilephone (96%), [smartphone](#) (94%), non-smartphone mobile phone (21%), laptop atau komputer desktop (66%), table (23%), konsol game (16%), hingga virtual reality device (5,1%). Dalam laporan ini juga diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang ponsel sebanyak 338,2 juta. Begitu juga data yang tak kalah menariknya, ada 160 juta pengguna aktif media sosial. (Haryanto (2020).

Pengguna gadget semakin meningkat pada semua kalangan bahkan pada jenjang anak usia dini. Data hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa pengguna gadget 42,1% dari anak usia dini, terbukti penggunaan gadget pada anak usia dini dengan aktivitas menonton video atau bermain game (Rowan, 2013).

Secara garis besar, pengertian *gadget* adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap sebagai hal yang baru. *Gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya. *Gadget* kadang juga disebut sebagai *gizmos*.

Pendidikan anak usia dini adalah sebagai dasar bagi pendidikan anak berikutnya karena anak berada pada usia emasnya (*golden age*) sehingga diperlukan pemberian rangsangan dari orang lain untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal. Anak usia dini menurut NAYCE adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah peranan diartikan sebagai pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:854).

Peranan diasumsikan bahwa ketika seseorang menempati suatu posisi sosial tertentu, perilakunya akan ditentukan terutama oleh apa yang diharapkan ketika seseorang berada pada posisi tersebut daripada oleh karakteristik yang ada pada diri mereka dan peranan adalah paduan sifat dan pengharapan yang didefinisikan secara sosial atas berbagai macam posisi sosial (Bryan S. Tuner, 2010: 479).

Secara umum pendekatan pada konsep teori peranan sosial digunakan pertama kali oleh George H. Mead, seorang pelopor interaksionisme simbolik. Peranan digambarkan sebagai hasil dari proses interaksi yang interaktif dan kreatif. Psikologi sosial Mead menaruh perhatian utamanya pada bagaimana anak-anak belajar tentang masyarakat dan mengembangkan pribadi sosial mereka melalui tindakan mengambil peran. (Tuner dkk, 2010:480). Peranan lebih banyak menunjukkan pada fungsi, penyesuaian diri, dan sebagai suatu proses, jadi seseorang menduduki suatu posisi dalam masyarakat serta menjalankan suatu peranan. Orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, yang secara sadar mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.

Berdasarkan pengertian keduanya di atas, dapat diambil pengertian bahwa peranan orangtua adalah hak dan kewajiban ayah dan ibu yang harus dilakukan sesuai

dengan fungsi dan kedudukannya sebagai keluarga di dalam masyarakat dalam mendidik anak-anaknya untuk mencapai kedewasaan.

Orang tua berperan dalam Pendidikan anak untuk menjadikan Generasi muda berkedudukan. Menurut Abu Ahmadi (Hendi Suhendi dan Ramdani Wahtu 2001:4), penjelasan tentang orang tua dalam pendidikan sebagai berikut, Setelah sebuah keluarga terbentuk, anggota keluarga yang ada didalamnya memiliki tugas masing-masing. Suatu pekerjaan yang harus dilakukan dalam kehidupan keluarga inilah yang disebut fungsi.

Jadi fungsi keluarga adalah suatu pekerjaan atau tugas yang harus dilakukan didalam atau diluar keluarga. Fungsi disini mengacu pada peranan individu dalam mengetahui, yang pada akhirnya mewujudkan hak dan kewajiban.

Orang tua mempunyai tanggung jawab yang berat dalam memberikan bimbingan kepada anak-anaknya, tokoh ayah dan ibu sebagai pengisi hati nurani yang pertama harus melakukan tugas yang pertama adalah membentuk kepribadian anak dengan penuh tanggung jawab dalam suasana kasih sayang antara orang tua dengan anak.

Anak usia dini sangat rentan untuk terkena

dampak negatif dari penggunaan gadget sehingga diperlukan pendampingan dari orang tua ketika anak diberikan kesempatan untuk menggunakan gadget.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan berupa studi kepustakaan (Library Research). Studi kepustakaan merupakan penelitian yang dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan.

Studi pustaka, menurut Nazir (2013: 93) teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur- literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Sebelum melakukan telaah bahan pustaka, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu secara pasti tentang dari sumber mana informasi ilmiah itu akan diperoleh. Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain; bukubuku teks, jurnal ilmiah,refrensi statistik,hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, tesis, desertasi,dan internet, serta

sumber-sumber lainnya yang relevan (Anwar Sanusi, 2016: 32).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi.Teknik dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah daftar *check-list* klasifikasi bahan penelitian, skema/peta penulisan dan format catatan penelitian.

Teknik analisis data penelitan ini menggunakan metode analisis isi (*Content Analysis*).Metode analisis isi diartikan sebagai teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi, dan menarik kesimpulan dari isi.Analisis isi merupakan suatu teknik penelitian untuk menguraikan isi komunikasi yang jelas secara objektif, sistematis, dan kuantitatif (Berelson dalam Nana Sudjana, 2009: 97).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Data penggunaan gadget pada anak usia dini

Hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asian Parent Insights pada November 2014, sebanyak 98 persen dari 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk

mengakses teknologi berupa komputer, *smartphone*, atau tablet. Penelitian ini dilakukan terhadap 2.714 orang tua di Asia Tenggara yang memiliki anak berusia 3 - 8 tahun. Para orang tua peserta penelitian ini berasal dari Singapura, Malaysia, Thailand, Indonesia, dan Filipina. Dari hasil survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain gadget untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasil survey sebagian besar putra-putri mereka menggunakan gadget / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game (Unantenne, 2014).

Pemakaian *Gadget* dapat diklasifikasikan secara global, yaitu:

- a. *Gadget* bisa dipakai untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektivitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi.
- b. Memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai.
- c. Menghidupkan tali persaudaraan diantara mereka yang berkiriman pesan dan *Gadget* bisa membantu komunikasi dengan oranglain.
- d. *Gadget* bisa memberikan dampak kecanduan pemakaian.
- e. *Gadget* bisa dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror,

menghina orang lain, menjadikan autisme pemakainya, menyalahgunakan waktu pemakainya. (Sunarto, 2004:58).

2. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia dini

Perkembangan teknologi memang tidak dapat dihindari, banyak perubahan terjadi begitu cepat sebagai dampak dari arus globalisasi. Orang tua harus senantiasa beradaptasi dengan perkembangan jaman. Banyak hal positif yang bisa diambil dari penggunaan gadget pada anak usia dini jika selalu dalam pemantauan orang dewasa.

- a. Dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini

Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi (Susanto:2017), antara lain (a) Dapat menambah wawasan anak. (b) Anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu. (c) Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini. (d) Anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur

hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak). (e) Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar. (f) Membangun kreatifitas anak. (g) Teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi.

Dampak positif dari penggunaan *gadget* yang salah satunya *smartphone* yaitu: (a) Setiap orang lebih mudah dalam melakukan aktifitas komunikasi dengan siapa saja di mana saja sesuai dengan kebutuhan komunikasi itu sendiri. (b) Komunikasi tersebut dapat dilakukan dalam berbagai arah baik secara langsung antar suara, melalui *video call*, sehingga memungkinkan kita dapat bertatap muka dan teknologi komunikasi lainnya seperti dengan pemanfaatan media internet untuk berkomunikasi melalui berbagai media sosial yang tersedia. (c) Tidak ketinggalan informasi mengenai banyak hal, karena kecanggihan perangkat *gadget* yang ada dapat memberikan pemberitahuan mengenai informasi yang anda sambungkan pada jaringan internet, sehingga informasi dari berbagai sumber lebih cepat dan mudah untuk di

b. Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia dini

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua mengancam tumbuh kembang anak usia dini karena berada pada usia yang rentan terdampak pengaruh negatif. Dampak negatif menggunakan teknologi pada anak yang tidak disadari orang tua bisa menuntun pada hal lain seperti menurunnya kualitas hubungan antara anak dan orang tua. Berdasarkan hasil penelitian dari 55 observasi yang dilakukan pada keluarga di sebuah restoran, 40 diantaranya menggunakan teknologi digital saat sedang di meja makan. Keluarga terdiri dari minimal satu orang tua dan seorang anak. Usia anak berkisar mulai dari bayi hingga anak usia sekolah.

Observasi dilakukan dengan durasi 10 - 40 menit. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa responsivitas orang tua terhadap anak berkurang, sedikitnya perbincangan dengan anak, dan seringkali penggunaan nada tinggi ketika akhirnya ada perbincangan yang terjadi (Radesky, dkk, 2015). Teknologi komunikasi sudah mempengaruhi komunikasi intens antara orang tua dan anak.

Beberapa dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital (Rachman, 2016), antaralain: (a) Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan. (b) Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk

tumbuh kembanganak.(c) Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2tahun).(d) Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang.(e) Masalah kesehatan mata (seharusnya *screen time* dibatasi maksimal 2 jam per hari). (f)Masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecekgadget) (g). Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan). (h) Tidak ada *privacy*, memungkinkan pengambilan data pribadi, predatoranak,*cyber bullying*, dan lainnya.(i) Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

3. Pendampingan dialogis orang tua anak usia dini

Pendampingan secara dialogis memang harus senantiasa dilakukan oleh orang tua sebagai guru pertama dan utama bagi anak. Orang tua bertindak sebagai komunikator dan anak sebagai komunikan, orang tua berbicara dengan anak dengan bahasa yang dipakai sehari-hari dan bahasa non lisan (nonverbal) digunakan ketika komunikator perlu menjelaskan melalui isyarat, baik tubuh maupun benda lainnya sehingga komunikan akan mengerti.

Anak usia dini cenderung

menggunakan benda yang berwarna untuk memacu perkembangan otaknya. Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja.

Komunikasi yang efektif pada anak usia dini syaratnya (Hermoyo, 2015) sebagai berikut: (a) Orang tua perlu memilih waktu yang tepat untuk berkomunikasi pada anak Bahasa yang digunakan harus bisa dimengerti olehanak.(b)Sikap ketikaberkomunikasi.(c) Jenis kelompok di mana komunikasi akan dilaksanakan.Komunikasi yang intens dan positif pada anak usia dini membuat ana mampu mengenal dan membedakan benar salah, memudahkan dalam mengetahui akar persoalan, serta memberikan kepentingan yang terbaik untuk anak. Mempertimbangkan faktor untung dan rugi dalam mengenalkan teknologi digital pada anak, pada akhirnya tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat menggunakan gadget.

Beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam penggunaangadget yaitu:

- a. Belajar tetapkan batas. Kalau terlalu berlebihan, sesuatu yang baik pun bisa merusak. Orang tua perlu tetapkan batas waktu saat menggunakan teknologi untuk bekerja ataupun menikmati hiburan, dan jangan melanggarnya. Orang tua juga dapat membatasi aktivitas berinternet anak di rumah dengan menyimpan password dan memblokir konten yang berisi pornografi atau mengaktifkan program *kids mode* atau *parental control* di *smartphonenya*.
- b. Selalu berusaha mendampingi anak saat menggunakan gadget. Beri penjelasan tentang apa yang sedang dipelajari. Ketika anak tertarik pada hal atau konten yang menurut orang tua kurang sesuai, beritahu mereka mengapa ini baik atau mengapa yang lainnya tidak baik.
- c. Orang tua disarankan menerapkan gerakan 1821, yaitu melakukan puasa gadget dan televisi hanya 3 jam mulai dari jam 18.00 sampai dengan 21.00, menghabiskan waktu bersama anak dengan sepenuh hati, sepenuh jiwa raga selama 3 jam saja. Bisa bermain bersama, menemani belajar, mengobrol, aktivitas apapun yang dapat mengembalikan hak-hak anak yang telah dirampas karena gadget.

Sara Pinel (Theva Nithy: 2019), Direktur marketing dan operasional Tekkie Help, sebuah perusahaan teknologi, informasi, dan komunikasi di Singapura, memberikan beberapa tips dalam penggunaan gadget pada anak antara lain, (a) Memilih aplikasi yang berkualitas. Pilih aplikasi sesuai kesukaan dan bakat anak, sehingga anak bersemangat untuk melakukan eksplorasi pada hal-hal baru. Sisihkan waktu sedikit untuk mencari dan mengetesnya. Variasinya bisa beraneka ragam, misalnya cerita, puzzle, musik permainan alpabet, game matematika, seni. (b) Dampingi anak anda. Luangkan waktu untuk mendampingi anak bermain gadget. Lihatlah bagaimana mereka bermain game atau browsing. Pancing sedikit pertanyaan untuk melatih mereka berpikir kritis. Bila yang game edukatif yang mereka sering mainkan terlalu mudah, tanyakan apakah mereka ingin mencoba yang lebih sulit. (c) Jadilah contoh yang baik. Perilaku anda terhadap teknologi adalah contoh yang mudah sekali ditiru oleh anak anda.

Beberapa tips dari membatasi penggunaannya yaitu (a) hanya 30 menit hingga 1 jam per hari. (b) Imbangi penggunaa smartphone dengan aktivitas lain, misalnya bermain di luar rumah, berjalan kaki bersama, membacakan cerita dan lain-lain. (c) Usahakan smartphone tidak menjadi baby sitter bagi anak. (d) Ajarkan

keamanan berinternet sejak dini kepada mereka (e) Ajak mereka berdiskusi. Ajak anak menanyakan hal-hal yang tidak mereka ketahui.(f) Untuk anak yang lebih besar, tetapkan peraturan smartphone, misalnya lama penggunaan dan konten yang bisa dilihat.(g) Ketahuilah aplikasi yang aman dan sesuai usia anak, yang juga memiliki fitur kontrol untuk orang tua.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengguna gadget pada anak berkisar 98 persen dari 2.714 orang tua, jadi jumlah keluarga yang memberikan gadget pada anak berusia 3-8 tahun adalah sekitar 2.660 keluarga. Penggunaan gadget pada anak begitu besar sehingga memberi dampak juga yang besar.

Dampak positif penggunaan gadget pada anak usia dini, yaitu: merangsang kemampuan anak untuk berpikir kreatif, anak belajar menanggapi teknologi, meningkatkan kemampuan berbahasa ketika orang tua memberikan gadget sebagai sarana pembelajaran bagi anak, kemudahan berkomunikasi dengan teman-temannya, anak lebih pintar dalam memilih dan mencari berbagai informasi, mengurangi tingkat stres dan kebosanan anak, dan dapat meningkatkan aspek akademis

.Dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini, yaitu: membuat anak

kecanduan gadget, resiko obesitas, ancaman radiasi, membatasi aktivitas fisik, penurunan kemampuan interaksi sosial, kurangnya minat bermain di alam terbuka, dan temperamental.

Pendampingan dialogis orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini lebih bertujuan untuk mengurangi dampak negatif seperti (1) orang tua memilih waktu yang tepat untuk berkomunikasi dengan anak, (2) menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak usia dini, (3) sikap orang tua ketika berkomunikasi sejajar dengan anak, (4) sesuaikan bahasa yang digunakan oleh orang tua dengan jenis kelompok usia anak.

(5) orang tua menjadi contoh yang baik bagi anak, (6) tetapkan aturan waktu berapa lama dan jam berapa anak bisa menggunakan gadget, (7) tetapkan aplikasi apa saja yang bisa dipakai oleh anak, (8) pengawasan orang tua ketika anak diberi gadget, (9) imbangi pemakaian gadget dengan aktivitas yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Sanusi. (2016). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bryan S. Turner (2012), *Teori Sosial Dari Klasik Sampai Postmodern*, terj. E. Setyawati. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga, Pustaka Bahasa Depdiknas, Jakarta: Balai Pustaka, 2005
- Haryanto, Agus Tri. (2020). Data Pengguna Gadget di Indonesia. Diakses tanggal 01 Juli 2020 dari <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>
- Hermoyo, R. P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1-21. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/21>
- Sudjana Nana, Ibrahim. 2009. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nazir, Moh. (2013). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rachman, D. M. P. (2016). Tantangan mendidik anak di era digital. Retrieved March 10, 2017, from Mungilmu: <http://www.mungilmu.com/single-post/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zukerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *PEDIATRICS*, 135(1). DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March, 10, 2017.
- Susanto, H. (2017). Dampak positif dan negatif perkembangan teknologi dari usia dini. Diakses tanggal 01 Juli 2020 dari [www.dariacademia.edu:https://www.dariacademia.edu/5793332/DAMPAK_POSITIF_DAN_NEGATIF_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_DARI_USIA_DINI](https://www.dariacademia.edu/5793332/DAMPAK_POSITIF_DAN_NEGATIF_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_DARI_USIA_DINI)
- Theva Nithy (2019) penggunaan smartphone yang aman dan berguna bagi anak. Diakses tanggal 01 Juli 2020 dari <https://id.theasianparent.com/agar-smartphone-dan-tablet-lebih-aman-dan-berguna-bagi-anak>
- Unantenne, N. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. *The Asian Parent Insight*. Diakses tanggal 01 Juli 2020 dari: <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sgmedia/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>