



## Analisis Persepsi Orang Tua dengan Pengenalan Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini

Hayani Wulandari<sup>1</sup>, Feli Anissa<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

### Abstract

Received: 03 Juni 2024

Revised: 10 Juni 2024

Accepted: 17 Juni 2024

*The purpose of this study is to determine how parents perceive the introduction of digital technology to young children and the impact obtained by introducing digital technology to young children. Respondents totaled 34 parents of children (aged 4-6 years) in Purwakarta Regency. This study used a survey method with a quantitative approach. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. The sampling technique used random sampling, which was 34 respondents. The results showed that most parents agree to introduce digital technology among children who are still in the early age range.*

**Keywords:** *perception, parents, early childhood, digital technology, gadgets*

(\*) Corresponding Author: [hayaniwulandari@upi.edu](mailto:hayaniwulandari@upi.edu)

**How to Cite:** Wulandari, H., & Anissa, F. (2024). Analisis Persepsi Orang Tua dengan Pengenalan Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12522813>

### PENDAHULUAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kerjasama Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik (2018) pertumbuhan dan juga perkembangan pada anak yang masih berusia dini memiliki hubungan dengan kesehatan pada anak, nutrisi yang diterima oleh anak, pendidikan yang didapatkan oleh anak, kesejahteraan yang dirasakan oleh anak, serta lingkungan yang menjadi tempat tinggal anak selama masa pertumbuhan dan perkembangan.

Teknologi digital merupakan salah satu hal yang memiliki pengaruh terhadap kualitas pada perkembangan anak dan pertumbuhan anak yang masih berusia dini (Supriyono L, 2020). Manusia terus melakukan inovasi dalam melakukan upaya pengembangan teknologi digital yang merupakan salah satu hal yang menjadi tuntutan pada masa globalisasi yang terjadi saat ini. Menurut Mashrah (2017) zaman sekarang merupakan era perkembangan teknologi digital sehingga hampir semua kalangan manusia dari anak-anak usia yang masih berusia dini hingga orang dewasa banyak memakai teknologi di kehidupan sehari-hari.

Dalam menggunakan teknologi anak yang masih berusia dini memerlukan pengawasan dari orang dewasa, terutama pengawasan yang dilakukan oleh orang tua. Orang tua sebagai orang yang terdekat dengan anak mempunyai peran untuk bisa memberikan didikan kepada anak di masa digital ini, seperti memberikan anak batasan dalam menggunakan media digital, memberikan hasrat kepada anak untuk melakukan aktivitas yang membuat anak banyak bergerak agar bisa mengembangkan motorik kasarnya, saat anak menggunakan media digital orang tua memberikan tayangan yang cocok bagi anak yang masih berusia dini, mencermati



tayangan yang sudah diakses oleh anak usia yang berusia dini, mendampingi anak yang berusia dini saat akan mengakses media digital, menyatakan teladan yang baik serta positif dalam penggunaan media yang berbasis digital, dan juga memberikan dukungan kepada anak dalam penggunaan media digital (Santosa, 2015).

Teknologi digital yang telah banyak digunakan oleh anak yang berusia dini salah satunya adalah *smartphone*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Louis (2015) didapatkan hasil bahwa ada 25% orangtua yang memberikan pengakuan bahwa mereka tidak memberikan pengawasan terhadap anak yang berusia dini dalam menggunakan teknologi digital seperti *smartphone*, bahkan ditemukan 33% orang tua yang memberikan beberapa *smartphone* untuk digunakan oleh anak yang berusia dini, serta ditemukan 42% orangtua yang memberikan pernyataan anak yang berusia dini banyak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*, sekitar 70% orangtua memberikan izin kepada anak yang berusia dini menggunakan *smartphone* agar bisa menyelesaikan pekerjaannya, serta ada 65% orangtua yang menggunakan *smartphone* kepada anak yang berusia dini agar tidak tantrum di tempat umum. *Smartphone* banyak digunakan karena memiliki banyak fungsi dan mudah untuk dibawa kemana pun.

Menurut data yang ditemukan oleh Wulandari (2016) negara Indonesia ditetapkan sebagai pengguna teknologi digital terbanyak di dunia. Hal ini sesuai dengan data yang ada pada tahun 2014 yang menunjukkan ada 47 juta orang pengguna aktif teknologi digital dengan anak yang berusia dini dan remaja yang merupakan pengguna terbanyak. Dalam menggunakan teknologi digital yang tepat bagi anak yang berusia dini bisa menajamkan pemahaman dalam menambah ilmu (Machmud, 2018).

Penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa orang tua memiliki peran yang penting agar bisa membimbing, mendidik, serta melakukan pengawasan dalam mengenalkan teknologi digital pada anak. Berdasarkan penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya memberikan pernyataan bahwa usia yang tepat untuk mengenalkan teknologi digital ketika anak berusia 4 tahun agar bisa memberikan stimulus pada perkembangan fisik motorik serta kemampuan dalam berinteraksi sosial pada anak (Rahmat, N. N., Munawir, A., & Bukhori, S. 2017). Menurut Poerwati & Cahaya (2018) kemampuan dalam melakukan interaksi sosial pada anak yang berusia dini memiliki maksud agar kelak anak mampu menghadapi situasi yang beraneka ragam yang terjadi dalam hidupnya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Asmawati, L. (2021) bisa disimpulkan bahwa anak yang masih berada di usia dini masih memerlukan pendampingan dari orang tua sehingga bisa terhindar dari dampak negatif dari penggunaan teknologi digital.

Dengan melihat hasil dari analisis beberapa penelitian yang hampir serupa dengan penelitian ini, masih bisa disebut layak karena penelitian yang dilakukan memiliki kebaruan dari penelitian tersendiri. Hal yang meambuktikan penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang terdahulu yaitu belum ada peneliti yang menggunakan sampel dan populasi dari wilayah yang sama dengan penelitian ini.

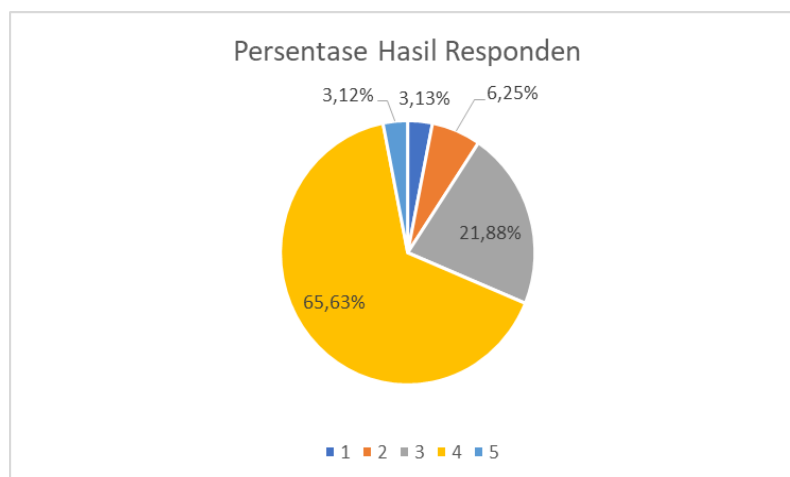
Tujuan dari penelitian ini adalah agar bisa mengetahui pandangan orang tua terhadap pengenalan teknologi digital kepada anak yang berusia dini serta dampak yang didapatkan dengan mengenalkan teknologi digital terhadap anak yang berusia dini.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi merupakan orang tua yang memiliki anak dimulai dari rentang usia 4 sampai dengan 6 tahun (Anak Usia Dini) di Kabupaten Purwakarta. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 34 responden dari Kabupaten Purwakarta. Menurut Sugiyono (2017) teknik *simple random sampling* merupakan cara memilih atau mengambil sampel /responden yang merupakan anggota populasi dengan cara acak tanpa melihat tingkatan yang ada dalam populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 34 responden dari Kabupaten Purwakarta

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket/*google formulir*. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dengan pilihan 5 jawaban tertutup (Sangat setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Teknik angket yang digunakan memiliki tujuan untuk mengetahui persentase persepsi orangtua bahwa suatu hal yang penting untuk mengenalkan teknologi digital pada anak yang berusia dini. Teknik analisis data yang digunakan untuk angket/*google formulir* persentase persepsi orang tua terhadap teknologi pengenalan teknologi pada kalangan anak yang berusia dini secara deskriptif kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



**Grafik 1. Persepsi Orang Tua dengan Mengenalkan Teknologi Digital Pada Kalangan Anak Usia Dini**

Berdasarkan grafik hasil penelitian didapatkan bahwa 65,63% orang tua setuju untuk mengenalkan teknologi digital pada anak, 3,13% orang tua sangat setuju, 21,88% orang tua memilih netral, 6,25% orang tua tidak setuju dan 3,12%

orang tua sangat tidak setuju untuk mengenalkan teknologi pada kalangan anak usia dini.

Orang tua memiliki peran penting dalam pengenalan teknologi pada anak yang berusia dini. Menurut Warisyah (2015) orang tua memiliki peran penting dalam upaya mengontrol anak dengan memberikan dukungan, menunjukkan kasih sayang, serta rasa tanggung jawab. Menurut Utami F (2019) mendapatkan kesimpulan bahwa teknologi digital memang memiliki dampak yang besar bagi kehidupan anak, terutama anak yang masih berusia dini. Berdasarkan hal tersebut bisa dipahami bahwa orangtua memiliki peran yang penting dalam pengenalan teknologi digital terhadap anak. Berikut merupakan data hasil survei terhadap orang tua mengenai persepsi pengenalan teknologi digital kepada anak:

### **Persepsi Orang Tua tentang Pentingnya Pengenalan Teknologi Digital Pada Anak**

Berdasarkan analisis jawaban yang terkait dengan persepsi orang tua tentang pentingnya pengenalan teknologi digital pada anak didapatkan hasil bahwa 6,3% orang tua sangat setuju jika pengenalan teknologi pada anak usia dini merupakan suatu hal yang penting, lalu 56,3% orang tua setuju, 25% orang tua memilih netral, 3,1% orang tua tidak setuju pada hal tersebut, dan 3,1% orang tua sangat tidak setuju jika mengenalkan teknologi digital kepada anak merupakan suatu hal yang penting. Sehingga bisa disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua setuju untuk melakukan pengenalan teknologi digital terhadap anak.

Hal ini diperkuat dengan riset yang dilakukan oleh Arifin Z (2016) yang setuju bahwa pengenalan teknologi digital perlu dilakukan kepada anak karena hal itu memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan kognitif anak dengan kemudahan akses untuk mencari sesuatu yang dibutuhkan oleh anak untuk menjawab segala pertanyaan yang dimilikinya. Menurut Eby S (2015) di kehidupan sekarang orang tua harus mengasah kemampuan berpikir kritis pada anak dengan melakukan pengembangan diri dan mengikuti perkembangan teknologi digital yang terus mengalami perkembangan dengan pesat.

### **Alasan Orang Tua memberikan Gadget/Tablet merupakan Salah Satu Cara agar Anak mengenal Teknologi Digital sebagai Sarana untuk Mencari Informasi dan Sarana Edukasi**

Berdasarkan analisis jawaban yang terkait dengan alasan orang tua memberikan *gadget/tablet* kepada anak yang masih berusia dini didapatkan hasil bahwa sebanyak 6,3% orang tua sangat setuju bahwa alasan orang tua memberikan *gadget/tablet* merupakan cara agar anak mengenal teknologi sebagai sarana untuk anak mencari informasi dan sarana edukasi, lalu 72,1% orang tua setuju, 12,5% orang tua tidak setuju dan 9,4% orang tua sangat tidak setuju untuk memberikan *gadget/tablet* kepada anak yang berusia dini sebagai sarana untuk mencari informasi dan sarana teknologi. Sehingga bisa disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua setuju untuk memberikan salah satu teknologi digital kepada anak dengan tujuan sebagai sarana untuk mencari informasi dan sarana edukasi.

### **Persepsi Orang Tua terhadap Usia yang Optimal Bagi Anak untuk mengenal Teknologi Digital saat Anak berusia 3 Tahun**

Berdasarkan analisis jawaban yang terkait dengan persepsi orang tua terhadap usia yang optimal bagi anak untuk mengenal teknologi digital saat berusia 3 tahun diketahui bahwa 25% orang tua setuju bahwa usia yang optimal bagi anak untuk mengenal teknologi saat anak berusia 3 tahun, 15,6% orang tua memilih netral, lalu 50% orang tua tidak setuju dengan hal tersebut, dan 9,4% orang tua sangat tidak setuju jika usia 3 tahun merupakan saat yang optimal untuk mengenalkan teknologi digital pada anak yang berusia dini. Sehingga bisa disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua tidak setuju jika usia yang optimal bagi anak untuk mengenal teknologi digital saat anak berusia 3 tahun.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yumarni V (2018) menyatakan bahwa usia yang tepat untuk mulai mengenalkan anak dengan penggunaan teknologi digital pada saat anak menginjak usia 3 tahun karena hal ini bisa memberikan dampak yang baik bagi perkembangan keterampilan sosial pada anak. Sedangkan menurut Munir (2017) usia yang optimal untuk mulai mengenalkan teknologi pada anak yaitu saat anak sudah berusia 8 tahun.

### **Orang Tua memiliki Keterlibatan untuk Mengontrol Anak dalam Menggunakan Teknologi Digital agar Tidak Terjadi Penyalahgunaan**

Berdasarkan analisis jawaban yang terkait dengan persepsi bahwa orang tua memiliki keterlibatan untuk mengontrol anak dalam menggunakan teknologi digital agar tidak terjadi penyalahgunaan ditemukan bahwa 78,1% orang tua sangat setuju, 18,8% orang tua orang tua setuju, dan 3,1% orang tua tidak setuju untuk terlibat dalam upaya melakukan kontrol pada anak dalam menggunakan teknologi digital agar tidak terjadi penyalahgunaan. Dengan hasil data tersebut bisa disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua sangat setuju untuk memiliki keterlibatan untuk mengontrol anak dalam menggunakan teknologi digital agar tidak terjadi penyalahgunaan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan berikut bahwa orang tua memiliki peran yang penting agar selalu membimbing anak dalam penggunaan teknologi digital agar bisa memberikan arahan bagi anak agar bisa cerdas lalu berprestasi karena adanya teknologi yang mumpuni (Umar, 2015).

### **Persepsi Orang Tua terhadap Teknologi Digital bisa Meningkatkan Minat dan Menambah Motivasi Anak dalam Belajar**

Berdasarkan analisis jawaban yang dilakukan terkait dengan persepsi orang tua terhadap teknologi digital bisa meningkatkan minat dan menambah motivasi anak dalam belajar didapatkan bahwa sebanyak 6,3% orang tua sangat setuju apabila dengan mengenalkan teknologi bisa meningkatkan minat dan menambah motivasi anak dalam belajar, 40,6% orang tua setuju, 6,3% orang tua memilih netral pada hal tersebut, dan 12,5% orang tua sangat tidak setuju apabila teknologi digital bisa meningkatkan minat serta motivasi anak dalam belajar. Sehingga bisa disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua setuju apabila dengan teknologi digital bisa meningkatkan minat dan menambah motivasi anak dalam belajar.

Menurut Djamarah (2008) minat belajar pada anak bisa menciptakan konsentrasi dalam jangka waktu yang lama sehingga dalam kegiatan pembelajaran minat anak merupakan suatu hal yang penting agar bisa mencapai tujuan pembelajaran, salah satu hal yang meningkatkan minat belajar pada anak dengan menggunakan teknologi digital saat menyampaikan materi pembelajaran dan saat melakukan evaluasi pembelajaran. Alasan teknologi digital bisa mengembangkan motivasi dan juga minat belajar pada anak yaitu anak bisa menggunakan kemampuan imajinasinya dengan visual yang ada pada teknologi, lalu saat diberikan kesempatan untuk mengakses video pembelajaran yang dipenuhi oleh animasi yang dibarengi dengan angka, tulisan, dan juga gambar akan mengembangkan kemampuan berpikir pada anak yang berusia dini (Fithri, D. L., & Setiawan, D. A., 2017).

### **Persepsi Orang Tua bahwa Teknologi Digital bisa Membuat Anak Mengalami Kecanduan dan Sulit diajak Untuk Berkomunikasi**

Berdasarkan analisis jawaban tertutup mengenai persepsi orang tua bahwa teknologi digital bisa membuat anak mengalami kecanduan dan sulit diajak berkomunikasi didapatkan hasil bahwa sebanyak 29,4% orang tua sangat setuju, 44,1% orang tua setuju, 14,7% orang tua memilih netral dan 11,8% orang tua tidak setuju apabila teknologi digital bisa membuat anak mengalami kecanduan dan sulit untuk diajak berkomunikasi. Berdasarkan hal tersebut bisa disimpulkan bahwa sebagian besar orang tua setuju apabila teknologi digital bisa membuat anak mengalami kecanduan dan sulit untuk diajak berkomunikasi.

Menurut Suardi (2006) anak mengalami kecanduan menggunakan teknologi digital apabila sulit untuk melakukan komunikasi dengan orang disekitarnya, memiliki kemampuan fokus yang rendah, sulit untuk mengikuti aturan dan hanya menginginkan kebebasan dalam berperilaku, anak menjadi lebih mudah emosi, mengalami kesulitan saat akan mengambil keputusan dan membatasi dirinya dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya. Selain hal itu, anak mengalami kecanduan dalam penggunaan teknologi disebabkan oleh banyaknya game online yang membuat anak ingin terus memainkannya dalam jangka waktu yang cukup lama sehingga bisa membuat kecanduan (Kurniati, E.A, 2021).

### **Teknologi Digital menyediakan Aplikasi Edukasi yang Bermanfaat Bagi Anak**

Berdasarkan analisis jawaban yang dilakukan terkait dengan persepsi orang tua bahwa teknologi digital menyediakan aplikasi edukasi yang bermanfaat bagi anak didapatkan hasil bahwa sebanyak 9,4% orang tua sangat setuju, 65,6% orang tua setuju, 18,8% orang tua memilih netral, 3,1% orang tua tidak setuju dan 3,1 orang tua juga memilih sangat tidak setuju. Berdasarkan hal tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua setuju apabila teknologi digital memang menyediakan banyak aplikasi edukasi yang bermanfaat bagi anak.

### **Persepsi Orang Tua bahwa Anak Lebih Banyak Menggunakan *Gadget/Tablet* sebagai Alat Hiburan**

Berdasarkan analisis jawaban yang dilakukan terkait dengan persepsi orang tua bahwa anak lebih banyak menggunakan gadget/tablet sebagai alat hiburan yang ditemukan hasil bahwa 12,5% orang tua sangat setuju, 25% orang tua setuju, 6,3% orang tua memilih netral, 34,4% orang tua tidak setuju dan 21,9% orang tua sangat tidak setuju. Berdasarkan hal tersebut bisa didapatkan kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua sangat tidak setuju apabila anak lebih banyak menggunakan *gadget/tablet* sebagai alat untuk hiburan.

### **Kesimpulan dan Saran**

Pengenalan teknologi digital pada kalangan anak yang berada pada rentang usia dini perlu dilakukan oleh orang tua yang memiliki peran untuk membimbing, mendidik serta memberikan pengawasan kepada anak dalam upaya mengenalkan teknologi digital kepada anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pengenalan teknologi pada anak berusia dini perlu dilakukan karena bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar pada anak, terdapat banyak aplikasi edukasi yang bisa bermanfaat untuk anak belajar berbagai hal, dan bisa dijadikan sebagai sarana untuk mencari berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh anak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Z. (2019). Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur ' an. *Jurnal Penelitian*, 13(2), 197-214.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
- Djamarah, S. B. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ebi, S. (2017). Golden Age Parenting: Memaksimalkan Potensi Anak di Usia Emas. Psikologi Center.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225-230.
- Juliansyah, M. A., & Purba, V. (2020). Makna dan alasan dibalik orang tua memberikan fasilitas gadget kepada anak usia dini. *Journalism, Public Relation and Media Communication Studies Journal (JPRMEDCOM)*, 2(2), 20-34.
- Kerjasama Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik. (2018). Profil Anak Indonesia (p. 378). p. 378.
- Kurniati, E. Alfaeni. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5(1), 241-256.
- Louis, C. Saint. (2015). Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds. Diambil 28 November 2023 dari

- <https://www.nytimes.com/2015/11/02/health/many-children-under-5-are-left-to-their-mobile-devices-surveyfinds.html>
- Machmud, K. (2018). The Smartphone Use in Indonesian Schools: The High School Students' Perspectives. *Journal of Arts and Humanities*, 7(3), 33. <https://doi.org/10.18533/journal.v7i3.1354>
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588>
- Munir, S. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010.
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Kegiatan Menggambar Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183–193. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.114>
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramessetyaningrum, L., & Susan, S. (2019, December). Pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump* (Vol. 1, pp. 302-310).
- Rahmat, N. N., Munawir, A., & Bukhori, S. (2017). Duration of Gadget Usage Affects Eye Fatigue in Students Aged 16-18 Years. *Health Notions*, 1(4), 335–340
- Santosa, E. T. (2015). *Raising Children In Digital Era*. Elex Media Komputindo.
- Suardi. 2006. *Psikologi Perkembangan pada Remaja*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, L. (2020). Peran Orang Tua dalam Menyikapi Gadget dan Implikasinya terhadap Penyimpangan Perilaku Seksual Anak. *PROFETIKA Jurnal Studi Islam*, 21(2), 159- 166. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v2i2.64>
- Umar, M. (2015). Peranan Orang Tua dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 20. <https://doi.org/10.22373/je.v1i1.315>
- Utami, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Bubybus pada Gadget Terhadap Kemampuan Literasi Awal pada Anak Kelompok A di PAUD IT Fathiyah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 299-307
- Warisyah, Y. (2015). Pentingnya "pendampingan dialogis" orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 130-138.
- Wulandari, P. Y. (2016). Anak Asuhan Gadget. Diambil 28 November 2023, dari <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>
- Yumarni, V. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia Dini AH-PIECE. In *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, hal. 293–300).