

EDUKASI PENDAMPINGAN ORANGTUA MENGENAI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI

Ellya Rakhmawati¹, Tri Suyati², Murywantobroto³, Desi Maulia⁴

Universitas PGRI Semarang
Email : desimaulia@upgris.ac.id

ABSTRACT

Nowadays, children on 3-5 years old are categorized as digital native. They are very familiar with gadgets. Much accessibility to get information such as entertainment becomes the parents' reasons to use gadgets as daily routine activities for children. The content of the gadgets is considered able to help parents providing stimulation for children. Thus, it could help them in the middle of the parents' businesses. The speed of children to absorb information presented in gadgets becomes something to be appreciated and considered. Moreover, early childhood are in their golden age in which all developmental aspects grow rapidly. Gadget can't accommodate the stimulation of developmental aspects equally and comprehensively. Parents have to hold the nurturing monitor, included to have awareness that gadgets are only used as auxiliary media proportionally without replacing their roles. The proportional gadget uses could be the partners for parents in optimizing early childhood children's development and growth. It is important because once the parents' losing control on gadget usages, it will make children having problems in their development. This PKM is in cooperation with KB-TK Ki Ageng Selo Tambakrejo, Gayamsari, Semarang. The team provided materials for the parents and teachers concerning caring learning. It consists of the nature of children, the objectives of nurturing or caring, early childhood children's characteristics, the developmental aspects of children, the roles of proportional gadget usages for children, becoming parents in digital era, and the impacts of gadget addiction for early childhood children. The targeted outcome is parents and teachers will obtain understanding about nurturing roles on gadget uses on early childhood children. This information is expected to provide preparation for parents and teachers in accompanying their children using gadgets. The obtained benefits are parents and teachers will know the roles of nurturing or caring on early childhood children's gadget usages.

Keywords: parenting, gadget, Early Childhood

ABSTRAK

Saat ini, anak usia dini di rentang usia 3-5 tahun masuk ke kelompok *digital native* yang sangat familiar dengan gawai. Kemudahan menemukan informasi yang sebagian besar berupa hiburan baik berupa video youtube maupun game menjadi alasan orang tua menggunakan gawai sebagai salah satu aktivitas harian bagi anak. Konten di gawai dirasa membantu orang tua untuk memberikan stimulasi ke anak, sehingga dapat membantu di sela kesibukan orang tua dengan pekerjaannya. Kecepatan anak menyerap informasi yang disajikan gawai menjadi suatu kelebihan yang perlu diapresiasi sekaligus perlu untuk disiasati agar kelebihan ini tidak menggantikan peran orang tua sebagai sumber pengasuhan dan pengetahuan. Terlebih anak masih berada di usia emas di mana seluruh aspek perkembangan sedang berkembang pesat. Konten di dalam gawai tidak mampu mengakomodir stimulasi pada empat aspek perkembangan secara seimbang dan menyeluruh. Orang tua tetap harus memegang kendali dalam pengasuhan, termasuk membantu memiliki kesadaran bahwa gawai digunakan sebagai alat bantu secara proporsional tanpa menggantikan peran mereka. Pemanfaatan gawai yang proporsional dapat menjadi patner untuk membantu mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Mengingat, lepasnya kendali orangtua pada

penggunaan gadget akan membuat anak memiliki kendala dalam perkembangan. Program PKM ini bekerja sama dengan KB-TK Ki Ageng Selo Tambakrejo, Gayamsari Semarang. Dalam program ini, tim memberikan materi kepada orang tua dan guru terkait pembelajaran pengasuhan meliputi fitrah anak, tujuan pengasuhan, karakteristik anak usia dini, aspek perkembangan anak, peran keseimbangan penggunaan gawai pada anak, menjadi orang tua di era digital dan dampak kecanduan gawai pada anak usia dini. Target luaran adalah orangtua dan guru memperoleh pemahaman tentang peran pengasuhan pada penggunaan gawai pada anak usia dini. Diharapkan informasi ini dapat memberikan bekal bagi para orangtua dan guru dalam mendampingi putra-putrinya menggunakan gawai. Manfaat Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah orang tua dan guru dapat mengenali peran pengasuhan pada penggunaan gawai pada anak usia dini.

Kata Kunci: Pengasuhan, Gawai, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada di masa keemasan perkembangan dan pertumbuhan yang hanya terjadi satu kali dalam masa hidup individu. Kata keemasan ini mengacu pada banyaknya hal positif yang terjadi dan dikuasai oleh anak secara fisiologis maupun psikologis. Capaian positif ini gradual, menyeluruh, simultan dan progressif pada perkembangan kognitif yang 50% perkembangannya terjadi semenjak konsepsi hingga anak berusia 4 tahun dan 30% selanjutnya terjadi di usia 5-8 tahun (Syarief dalam Uce, 2019: 79; Direktorat PAUD, 2004), perubahan fisik, keterampilan motorik, pengetahuan, cara berpikir, kemampuannya menyelesaikan masalah, bahasa, komunikasi, perubahan kematangan emosi dan keterampilan sosial.

Montessori (dalam Hainstock, 2002:12) merumuskan masa usia dini sebagai periode sensitif. Anak sangat peka dan mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan untuk dipelajari dan dikuasainya, baik disengaja maupun tidak disengaja. Anak memahami dan menguasai lingkungannya melalui hal yang dilihatnya, didengarnya, pembicaraan, interaksi, refleksi, bermain dan permainan. Pada tahap ini anak juga belajar mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap empat aspek perkembangan anak. Pesatnya perubahan kapabilitas di usia dini mengisyaratkan bahwa optimalisasi potensi pada anak di usia dini akan memberikan dampak panjang terhadap penguasaan suatu kompetensi.

Kondisi pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal hanya akan dapat dicapai bila anak mendapatkan pengasuhan yang terbaik dari orang tua. Pengasuhan tentunya memerlukan dasar ilmu yang tepat, baik ilmu agama, ilmu kesehatan, ilmu perkembangan, maupun ilmu lain yang dirasakan sah dan relevan. Keutuhan ilmu akan memudahkan orang tua memahami konsep tumbuh kembang anak yang utuh, pemahaman tentang pengasuhan dan membuat orang tua lebih peka memanfaatkan potensi sekitarnya dalam mendukung pengasuhan yang dijalankannya, salah satunya adalah teknologi.

Di tahun 2020 ini, anak usia dini berada di rentang generasi alpha. Anak-anak generasi alfa adalah mereka yang lahir pada rentan tahun 2010 ke atas. Salah satu karakteristik yang dimiliki oleh generasi alfa adalah ketergantungan terhadap teknologi. Mc Crindle (dalam Fadlurrohimi, dkk, 2019: 183) mengemukakan bahwa generasi alpha memiliki beberapa karakteristik seperti sulit melepaskan diri dari gawai, kurang waktu untuk bersosialisasi, kreativitas kurang terolah dan lebih dominan bersikap individualis. Sebagai konsekuensinya, generasi alpha akan teralienasi dari lingkungan karena aktivitas pribadinya dengan gawai yang mengakibatkan permasalahan sosial.

Pengasuhan oleh orang tua menjadi hal penting untuk anak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik tanpa menghambat pencapaian tumbuh kembangnya. Sebagai contoh adalah penggunaan internet yang sudah menjadi bagian vital dalam berkomunikasi digital. Internet merupakan sebuah media yang dapat mengembangkan kemampuan baik intelektual, *life skill* dan wawasan, namun kadang kala kemampuan tersebut disalahgunakan. Pencegahan dari pengaruh konten negatif internet menjadi salah satu alasan diperlukannya pendampingan penggunaan internet dari orang tua ke anak. Belum lagi lama waktu penggunaan gadget yang menggunakan internet. Anak – anak yang sangat menyukai grafis warna, tampilan, suara dan konten menyenangkan dari gadget banyak yang tidak dapat mengendalikan diri dalam menggunakan gadget terutama dalam durasi waktu. Kemungkinan mengalami kecanduan gadget menjadi tidak terelakkan. Gangguan perkembangan pada aspek fisik, kognitif, sosial dan emosi dapat mempengaruhi kehidupan anak usia dini.

Adapun menurut Kwon et. Al. (2013), karakteristik kecanduan gadget dijabarkan dalam enam kriteria. Enam kriteria meliputi *daily life disturbance*, *positive anticipation withdrawal*, *cyberspace oriented relationship*, *overuse*, dan *intolerance*.

Informasi yang didapatkan melalui wawancara dengan Kepala KB TK Ki Ageng Selo (Desember 2019) menyebutkan bahwa permasalahan yang paling meresahkan yang dialami orang tua siswa adalah minimnya ketertarikan anak untuk bermain dibandingkan saat anak bertemu dengan gadget. Dalam waktu satu hari, anak mengakses gadget lebih dari 2 jam dengan konten tayangan yang berbeda. Beliau menyampaikan bahwa pemahaman tentang dampak kecanduan gadget dan pengaruhnya bagi tumbuh kembang anak belum dipahami sepenuhnya oleh orang tua sehingga orang tua lebih permisif pada permintaan anak terhadap gadget yang berakhir dengan kebingungan menyikapi anak yang terus menerus meminta gadget.

Program pengabdian masyarakat ini akan dijelaskan tentang meliputi fitrah anak, apa tujuan pengasuhan, bagaimana karakteristik anak usia dini, aspek perkembangan anak, peran keseimbangan penggunaan gawai pada anak, menjadi orang tua di era digital dan dampak kecanduan gawai pada anak usia dini. Program dilakukan melalui ceramah, diskusi, dan konseling. Hal ini diambil berdasarkan analisis permasalahan yang ditemui pada mitra, yaitu : belum adanya pemahaman para peserta tentang bagaimana menjadi orang tua di era digital dan cara memiliki pengasuhan yang tepat, belum adanya pemahaman para peserta tentang bagaimana pengaruh gadget pada tumbuh kembang anak, belum adanya pemahaman para peserta tentang bagaimana memantau dan mengendalikan anak dalam menggunakan gadget, elum adanya pemahaman para peserta tentang dampak kecanduan gawai pada anak usia dini.

PELAKSANAAN DAN METODE

Pengabdian kepada masyarakat berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat ini mengambil tema “Sosialisasi Peran Pengasuhan Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini di Kelurahan Tambakrejo Kecamatan Gayamsari Semarang”. Mitra pada kegiatan pelatihan ini adalah KB TK Ki Ageng Selo Semarang yang telah memberikan kesanggupan untuk mendukung kegiatan ini. Partisipasi mitra dalam pelatihan ini adalah menyediakan tempat dan waktu untuk terselenggaranya seminar dan mengundang orang tua serta melibatkan guru-guru untuk mengikuti kegiatan tersebut.

Kegiatan pengabdian dilakukan pada tanggal 1-5 Februari 2020 di TK Ki Ageng Selo Semarang dengan diikuti 54 peserta yang terdiri dari guru dan orang tua siswa. Waktu yang diperlukan untuk kegiatan ini adalah 3 hari dengan hari pertama dilakukan dalam bentuk seminar yang dilaksanakan dengan bentuk layanan dasar dan layanan responsif melalui pemberian informasi dan tanggal 4-5 Februari dilakukan pendampingan serta konsultasi dan konseling bagi para orangtua yang anaknya memiliki masalah di sekolah berkaitan dengan pengasuhan di masa digital.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan layanan klasikal dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang ditindak lanjuti dengan konseling dan konsultasi. Adapun materi layanan berisi informasi mengenai pemahaman tentang fitrah anak, tujuan pengasuhan, karakteristik anak usia dini, aspek perkembangan anak, peran keseimbangan penggunaan gawai pada anak, menjadi orang tua di era digital dan dampak kecanduan gawai pada anak usia dini. Media yang digunakan adalah power point, video dan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang pengasuhan orangtua pada penggunaan gadget oleh anak usia dini pada Guru dan Orangtua di KB-TK Ki Ageng Selo Tambakrejo, Gayamsari Semarang ini memiliki keterkaitan dengan ilmu pengetahuan Bimbingan dan Konseling, yaitu

pelayanan dasar dan pelayanan responsif. Pelayanan dasar karena dapat diberikan kepada seluruh orangtua baik anaknya yang sudah ataupun belum memiliki permasalahan dalam pengasuhan di era digital sehingga dapat mengantisipasi permasalahan ke depan maupun membangun kesadaran adanya resiko dari pengasuhan yang tidak tepat dengan penggunaan gawai. Pelayanan responsif karena adanya kegiatan konseling yang dilakukan pada orang tua yang memiliki permasalahan pengasuhan pada anak terkait gadget. Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik. Pada pelaksanaannya peserta sangat antusias untuk mengikutinya. Pada kegiatan ini peserta dapat memahami bagaimana cara orangtua dalam mengasuh putra-putrinya dan memberikan pemahaman yang mendalam agar putra-putrinya terhindar dari dampak negatif gadget. Selanjutnya, peserta diminta membuat kelompok kecil dan simulasi tentang teknik yang dapat digunakan dalam pola asuh untuk mendidik putra- putrinya.

Pada sesi pertama peserta diberikan materi *Parenting for Digital Future*. Peserta diberikan gambaran mengenai pengenalan mengenai fitrah anak, generasi alpha dan tujuan pengasuhan. Generasi Alpha yang lahir di rentang masa 2010 hingga saat ini termasuk ke kelompok *digital native* yang sangat familiar dengan penggunaan gadget atau gawai semenjak usia dini (Mc Crindle dalam Fadlurrohimi, dkk, 2019). Mereka lebih mudah menerima dan menyerap informasi justru dari gawai mengingat gawai memiliki karakteristik daya tarik grafis yang kuat, konten yang menarik, peralatan yang mudah untuk digunakan, dan akses yang mudah diperoleh. Kegiatan sesi pertama berjalan dengan baik.

Sebelum sesi pertama dimulai, peserta diberikan tes pengetahuan yang terdiri dari 25 soal sebagai alat ukur pre-test mengenai materi yang diberikan pada hari pertama. Materi pertama diungkap dalam 6 soal pretest. Hasil pretest terkait materi 1 menunjukkan bahwa orang tua mengenali beberapa hal pada anak. Terkait fitrah anak, orangtua baru memahami bahwa fitrah anak terkait pada keimanan, kasih sayang dan tanggung jawab. Pada pretest mengenai generasi alpha, bahwa generasi alpha cepat

memahami cara menggunakan gawai. Terkait pengasuhan, orangtua memahami bahwa pengasuhan merupakan cara orangtua mendidik anak dengan menanamkan nilai yang sesuai dengan tujuan keluarga.

Sesudah pemberian materi, pemahaman terhadap fitrah anak generasi alpha meningkat. Selain memahami pengetahuan seperti di awal, orang tua juga mengenali bahwa fitrah anak adalah menguasai suatu hal secara tuntas. Muncul peningkatan pemahaman orang tua juga bahwa generasi *digital native* memiliki resiko aliensi perkembangan sosial meskipun mereka senang berkolaborasi. Terkait pengasuhan, muncul pemahaman bahwa kendali orang tua pada pengasuhan anak usia dini akan membantu pembentukan perilaku yang adaptif pada anak.

Pada sesi kedua, peserta diberikan materi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Tantangannya di Dunia Digital. AUD masih berada di usia emas di mana seluruh aspek perkembangan sedang berkembang pesat. Pengasuhan orang tua di era digital harus memiliki warna yang lebih beragam dibandingkan di era sebelumnya. Gawai digunakan sebagai alat bantu secara proporsional tanpa menggantikan peran mereka, melainkan membantu mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

Pada materi ini, peserta diberikan tes pengetahuan yang terdiri dari 5 soal. Peserta mengetahui bahwa perkembangan kognitif anak usia dini berkembang pesat hingga 80 persen dari perkembangan kognitif manusia dewasa. Setelah hasil post tes, selain pengetahuan tentang perkembangan kognitif, peserta mengetahui bahwa perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek yang banyak terpengaruh dengan intensitas menggunakan gawai, dan perkembangan motorik kasar maupun halus harus sesuai antara usia anak dengan keterampilan yang harus dikuasainya.

Pada sesi ketiga, peserta diberikan materi Teknologi Vs Dunia Anak. Dunia anak yang penuh dengan bermain tidak sepenuhnya dapat digantikan dengan permainan digital mengingat prinsip bermain adalah memberikan stimulasi pada keseluruhan aspek anak usia dini. Pada saat pretest, orang

tua mengenali bahwa tontonan di gawai harus menyesuaikan tingkat usia dan gawai memiliki manfaat sekaligus resiko bagi perkembangan anak. Hasil post test menunjukkan, selain kedua hal tadi, peserta juga semakin mengetahui bahwa gawai hanya memberikan stimulasi awal yang untuk pemahamannya dan keterampilannya hanya dapat ditingkatkan dengan kesempatan mencoba bersama orang tua melalui permainan.

Pada sesi keempat, materi berisi pendampingan di era digital. Materi berisi pembentukan kesepakatan tentang penggunaan gawai dan disiplin akan membantu mengurangi resiko negatif dari gawai di kemudian hari. Pretest menunjukkan bahwa perlu kedisiplinan dalam pengaturan penggunaan gawai. Namun kenyataannya masih bertentangan. Dalam keseharian, anak menghabiskan waktu yang lama di saat menggunakan gawai. Bahkan berdasarkan hasil wawancara, dikenali bahwa mayoritas anak mengakses gawai lebih dari 2 jam per hari. Pada hasil post test, peserta mengetahui cara dan strategi membentuk disiplin pada anak.

Kegiatan parenting hari pertama berlangsung sangat meriah karena para orang tua mensimulasikan perannya sesuai dengan teknik-teknik yang digunakan. Hal lain yang didapatkan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah adanya berbagai *ice breaking* dan permainan yang dapat menghidupkan suasana dalam kegiatan yang sebetulnya sebagian besar adalah ibu-ibu yang menghadiri kegiatan tersebut.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini juga memberikan konseling dan konsultasi bagi guru dan orang tua. Anak merupakan masa yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan potensinya. Orang tua dalam hal ini harus tahu tentang perkembangan anaknya yang dalam masa perkembangan. Melalui pengabdian masyarakat ini para peserta pelatihan jadi memahami bagaimana seharusnya memperlakukan putra-putrinya agar dapat menjalankan kehidupan sehari-harinya secara efektif dan terhindar dari dampak negatif gadget.

Evaluasi dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan setelah acara selesai dengan diadakan tanya jawab secara langsung sehingga dapat mengungkap tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta terhadap materi yang disampaikan. Hasil yang didapatkan adalah bahwa sebagian peserta mendapatkan manfaat dari kegiatan ini karena :

1. Memperoleh informasi menjadi orang tua di era digital dan cara memiliki pengasuhan yang tepat.
2. Memahami informasi pengaruh gadget pada tumbuh kembang anak.
3. Mendapatkan keterampilan memantau dan mengendalikan anak dalam menggunakan gadget.
4. Mengenali dampak kecanduan gawai atau *gadget* pada anak dan cara mencegahnya.

Srinahyanti, dkk (2018) menemukan bahwa bahwa 42,1% anak prasekolah terpapar gadget yang relatif tinggi. Penggunaan gawai pada anak prasekolah adalah menonton video atau bermain game. Penelitian menemukan bahwa gawai memberi kontribusi positif dan negatif pada anak. Positifnya, gawai dapat membantu anak berolahraga dan mengaktifkan motoriknya, meningkatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan kognitif, dan memunculkan sikap berkompetisi. Penggunaan gawai juga memberikan efek negatif terutama bila tanpa pengelolaan yang tepat, diantaranya obesitas, keterlambatan wicara, kecanduan, buruknya konsentrasi anak dan paparan radiasi. Temuan ini sejalan dengan temuan Suhana (2019).

Metasummary dari Utami dan Kurniawati (2019) menemukan bahwa gawai memiliki dampak bagi penggunaannya terutama remaja. Penggunaan gawai yang tidak proporsional juga menumbuhkan permasalahan pada ranah akademik dengan capaian belajar yang tidak baik, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan belajar seperti menunda pengerjaan tugas karena asik dengan gawai pintarnya, kekecewaan dengan sekolah akibat ekspektasi yang tidak seimbang antara keinginan dengan capaian, depresi, kecemasan dan beragam masalah emosi maupun perilaku.

Melihat hal – hal tersebut, maka pengasuhan orang tua akan memberikan kontribusi besar pada pencegahan dampak gawai pada anak usia dini. Kedisiplinan dan pengetahuan orang tua mengenai

perkembangan anak dan dampak gawai menjadi sumber utama yang dapat menanamkan kontrol anak pada gawainya. Edukasi mengenai gawai merupakan langkah yang dirasakan dapat menjadi langkah prevensi pada munculnya perilaku kecanduan gawai (Utami dan Kurniawati, 2019).

PENUTUP

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dalam bentuk kegiatan seminar melalui layanan dasar bimbingan dan konseling, serta konseling dan konsultasi kepada guru dan orangtua/ wali murid di KB TK Ki Ageng Selo Semarang. Pengabdi mengucapkan terimakasih kepada LPPM UPGRIS dan Kepala KB-TK Ki Ageng Selo Semarang.

Simpulan

Pengabdian ini bertujuan memahami peran guru dan orangtua yang efektif serta pencegahan kepada anak agar tidak kecanduan gadget. Pelaksanaan PKM dilaksanakan dengan memberikan layanan dasar dan layanan responsif kepada orang tua melalui pemberian edukasi pengasuhan mengenai gawai yang ditindak lanjuti dengan konseling dan konsultasi. Pelayanan dasar ini diberikan kepada seluruh orangtua baik anaknya yang sudah ataupun belum memiliki permasalahan dalam pengasuhan di era digital sehingga dapat mengantisipasi permasalahan ke depan maupun membangun kesadaran adanya resiko dari pengasuhan yang tidak tepat dengan penggunaan gawai. Pelayanan responsif diberikan sebagai bentuk respon terhadap masalah yang muncul di lapangan.

Manfaat yang diperoleh dari Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di KB TK Ki Ageng Selo Semarang adalah pengetahuan dan pemahaman orangtua tentang bagaimana memahami pengasuhan di masa digital dan mengenali perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan Pengabdian ini sangat bermanfaat oleh masyarakat terutama orangtua di wilayah Kecamatan Gayamsari. Dengan demikian kegiatan ini dapat ditindaklanjuti dengan langsung memberikan pemahaman terhadap orangtua untuk terlibat dalam pengasuhan di masa digital ini.

Saran

Untuk memastikan bahwa orang tua dapat menerapkan hasil edukasi, perlu ditindak lanjuti dengan pemantauan berkala pada subyek pengabdian. Bila tidak memungkinkan pemantauan dan edukasi dilakukan berkala, edukasi melalui dapat dilakukan dengan strategi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat PAUD. 2004. *Bermain Dan Anak* Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Fadlurrohim, I., Husein, A., Ulia, L, Wibowo, H, Raharjo, S.T. (2019) Memahami perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial, Vol. 2., No. 2. ISSN: 2620-3367.
- Hainstock, E. G. 2002. *Metode Pengajaran Montessori Untuk Anak Sekolah*. Diterjemahkan oleh Hermes. Jakarta: Pustaka Delapratasa.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013b). The smartphone addiction: development and validation of a short version for adolescents (SAS-SV). *Plos One*, 8(12), 1-7. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak*, Edisi kesebelas Jilid 1. Diterjemahkan oleh Mila Rachmawati. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, Tien Ali. 2000. *Peranan Orangtua dalam Kehidupan Berkeluarga, Media Keluarga Bijaksana*, No.11. Bandung: Yayasan Sekolah Istri Bijaksana.
- Srinahyanti, Wau, Y., Manurung, I.F.U., & Arjani, N. 2018. Influence of Gadget: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. DOI 10.4108/eai.3-11-2018.2285692.
- Suhana, M. (2018). Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development. In *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)* (pp. 224-227). Padang, Indonesia. doi:10.2991/icece17.2018.58
- Uce, L. 2017. The Golden Age: Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 1 (2), 77-92.
- Utami, A., & Kurniawati, F. 2019. Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja . *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, Vol. 3(1). DOI: doi.org/PIP.331.1.