

Hubungan Pengetahuan *Gadget* Orang tua dengan Perilaku Anak Pengguna *Gadget* Usia 5-6 Tahun

Luthfia Zulhaini^{1*}, Diah Andika Sari², Anita Damayanti³, Munifah Bahfen⁴

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Jakarta

luthfiazulhaini@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Mei) (2023)

Di revisi (Agustus) (2023)

Di setujui (Januari) (2024)

Keywords:

gadget; child behavior; children aged 5-6 years.

Abstract

This study aimed to determine the relationship between parents' gadget knowledge and the behavior of children who use gadgets aged 5-6 years. The method used a correlational quantitative method. The research instrument used a questionnaire with the google form application. Sampling technique used random sampling method in parents who had children aged 5 to 6 years. The number of respondents collected was 168 people. Based on the results of the normality test, it was known that the significance value was obtained by 0.051, meaning that the sample was normally distributed. The result of the linearity value obtained by 0.300 means that the sample was linear. The correlation test results were obtained by 0.346 with a significance value of 0.000. This means that the relationship was significant ($0.000 < 0.05$). So H_0 there was a significant relationship between parents' gadget knowledge and the behavior of gadget users of children aged 5-6 years. The value of r was obtained 0.346 where this value indicates a low relationship. Meanwhile, the result of determination obtained the amount of 12%. So it can be concluded that the relationship between parents' gadget use knowledge and the behavior of gadget users of children aged 5-6 years is 12%, while 78% was influenced by other factors that are not included in this study.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan gadget orang tua dengan perilaku anak pengguna gadget usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif korelasional. Instrumen penelitian menggunakan angket dengan aplikasi google form. Teknik pengambilan sampel dengan metode random sampling pada orang tua yang memiliki anak berusia 5 sampai 6 tahun. Jumlah responden yang terkumpul sebanyak 168 orang. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi diperoleh sebesar 0,051 artinya sampel berdistribusi normal. Hasil nilai linieritas diperoleh sebesar 0,300 artinya sample tersebut linier. Hasil uji korelasi didapatkan sebesar 0.346 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Ini bermakna bahwa hubungan signifikan ($0.000 < 0.05$). Maka H_0 ada hubungan signifikan pengetahuan gadget orang tua dengan perilaku pengguna gadget anak usia 5-6 tahun. Nilai r diperoleh 0,346 dimana nilai ini menunjukkan hubungan yang rendah. Sedangkan hasil determinasi memperoleh jumlah 12%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hubungan pengetahuan penggunaan gadget orang tua dengan perilaku pengguna gadget anak usia 5-6 tahun sebesar 12%, sedangkan 78% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk kedalam penelitian ini.

Pendahuluan

Orang tua merupakan pendidik paling utama untuk anak-anaknya. Mereka harus mencintai, menerima, membantu, dan mendorong anaknya untuk aktif terhadap kehidupan di lingkungannya agar mempunyai nilai hidup, nilai moral, nilai benenaran, nilai keindahan, dan nilai agama agar bertindak sesuai dengan nilai tersebut demi perwujudan serta peran orang tua sebagai pendidik. (Hidayat dkk, 2019)

Perkembangan kepribadian seorang anak sebagian besar merupakan tanggung jawab orang tua. Lingkungan keluarga adalah tempat pertama di mana pendidikan dan pengembangan kepribadian anak berlangsung. Jika orang tua dapat memahami hal ini, maka kehidupan keluarga dapat menjadi bahagia, menyenangkan, dan aman. (Fatmawati & Sholikin, 2019)

Kemajuan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi ini, berdampak signifikan pada banyak aspek keberadaan manusia, termasuk lingkungan keluarga di mana anak-anak dapat menggunakan teknologi. (Sari & Nurjanah, 2020)

Anak-anak usia prasekolah dan anak usia dini kini sudah fasih dengan *gadget*. Dengan kemajuan teknologi, *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga oleh anak muda. Dengan demikian, kita sudah tidak asing lagi melihat anak-anak bermain *gadget*. (Sylvie Puspita, 2020). *gadget* adalah alat atau peralatan teknologi yang dirancang untuk memudahkan aktivitas manusia.

Teknologi memiliki beberapa keunggulan bila digunakan secara tepat *gadget* dapat diperkenalkan kepada anak-anak oleh orang tua mereka, ini perlu di lakukan. Tetapi penting untuk diingat bahwa ada efek positif dan negatif pada perangkat. Memanfaatkan *gadget* memiliki masalah tersendiri. Faktanya, menggunakan *gadget* juga punya kekurangan. (Marpaung, 2018) Anak yang ketergantungan dengan *gadget* jadi sukar berkonsentrasi, selain itu otak kanani jadi tidak iberkembang seperti contohnya ikemampuan mengingat jadi menurun. (UNICEF, 2020)

Gadget dapat mencari informasi, pengetahuan, mendapatkan atau berkomunikasi satu sama lain dalam jarak jauh dengan mudah, inilah sisi baik dari *gadget*. Jika terjadi perilaku anak yang tidak memiliki atau tidak mengerti sopan santun, berperilaku yang kurang dalam bersosialisasi bahkan tidak dapat bersosialisasi, Ada kemungkinan bahwa ini adalah efek yang tidak menguntungkan dari penggunaan perangkat yang dikeluhkan orang. (Sylvie Puspita, 2020)

Perilaku orang tua akan mempengaruhi perilaku anak. Penerapan perangkat *gadget* yang baik seharusnya tidak berlaku untuk anak saja tetapi orang tua harus mampu mempraktikkan dan mengendalikan diri dalam penggunaan *gadget*. orang tua harus menyadari bagaimana menggunakan teknologi dengan tepat yang dapat diterima oleh anak-anak mereka. Jika sudah mengetahui hal tersebut, orang tua harus mengajarkan anak-anak mereka cara menggunakan perangkat sambil memberi mereka bantuan dan pemantauan yang tepat dan teratur. (Farizal, 2018)

Perkembangan perilaku sangat penting dalam bidang pendidikan dan harus dimulai sedini mungkin untuk memastikan bahwa ketika dewasa nanti memiliki perilaku ideal yang layak untuk menghasilkan perilaku yang menghasilkan akhlak mulia melalui pembentukan perilaku. (Umaimah, 2017)

Perkembangan moral pada anak-anak antara usia 5 dan 6 tahun berada pada tahap prakonvensional, ketika anak memahami evaluasi baik atau buruk berdasarkan sistem hukuman dan penghargaan yang diawasi oleh orang dewasa yang berwenang. Pada tahap ini, anak merespons konsekuensi fisik dengan bertindak, dan perilaku mereka didorong oleh kebutuhan atau pemenuhan (Novayanty, 2021)

Kurikulum 2013 terdapat penjelasan moral anak usia 5 sampai 6 tahun, antara lain 1) Berperilaku sopan dan peduli baik melalui ucapan maupun tingkah laku spontan seperti mengucapkan permintaan maaf, permissão dan ucapan terimakasih, 2) Mau menolong orangtua, 3) Bertegur sapa dan mau bersalam ketika berjumpa dengan orang yang usianya lebih tua, 4) Memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai dan aturan-aturan misalnya tidak suka bertengkar dan tidak berbuat bohong. (Desvita & Ismaniar, 2020)

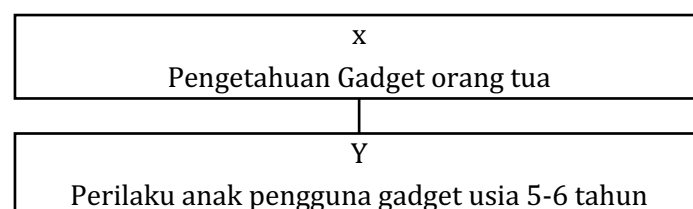
Undang-Undang Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, terdapat tingkat pencapaian dalam perkembangan sosial emosional anak antara usia 5 dan 6 tahun, yaitu 1) Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, termasuk mengetahui hak-haknya, mematuhi hukum, mengatur diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, 2) Rasa kesadaran diri, Rasa pengendalian diri, dan Rasa Kesadaran diri, yang meliputi menunjukkan kapasitas untuk beradaptasi dengan keadaan yang berbeda, berhati-hati di sekitar orang asing, dan menyadari sentimen sendiri dan mengendalikannya dengan bijaksana (mengendalikan diri secara wajar), 3) Perilaku prososial, yang meliputi mengobrol dengan teman sebaya, menyadari perasaan teman dan menanggapi dengan tepat,

berbagi dengan orang lain, menghormati hak, ide, dan karya mereka, menunjukkan toleransi, dan menyadari adat istiadat dan etiket yang sejalan dengan norma sosial budaya daerah. Kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar seseorang dan memahami perasaan seseorang ketika terlibat dengan orang lain dan teman sebaya dikenal sebagai perkembangan emosional sosial pada anak-anak. (Wulansari & Kurniawaty, 2022)

Kementerian Pendidikan Nasional terdapat juga pada kebiasaan lain termasuk : 1)penguasaan kosakata, pemahaman, dan keterampilan komunikasi 2)Memiliki rasa bertanya, kata sifat, konjungsi, kata-kata kenegaraan, dan kata-kata kerja 3)mampu menggunakan kata ganti saya saat berkomunikasi 4) mampu mengekspresikan perasaan, pikiran, dan pikiran menggunakan kalimat sederhana, 5)mampu mengekspresikan sesuatu melalui gambar, dan mampu menunjukkan pemahaman dan pemahaman tentang sesuatu. Semua ini adalah karakteristik kemampuan bahasa anak antara usia 5 dan 6 tahun (Sukenti & Silvia, 2016)

Metode Penelitian

Teknik penelitian kuantitatif dapat dilihat sebagai teknik penelitian berbasis positivisme. Penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu biasanya menggunakan teknik pengambilan sampel yang diterapkan secara acak atau *random*, pengumpulan data menggunakan alat penelitian, dan pengolahan data kuantitatif atau statistik dengan tujuan pengujian hipotesis yang telah disiapkan (Sugiyono 2017). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional yang kemudian diteliti dengan menggunakan teknik analisis statistik. Bentuk penelitian kuantitatif korelasional pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. kuantitatif korekasional

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara *random*. Pengumpulan informasi penelitian ini dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden dalam bentuk sampel dari sebuah populasi, kemudian informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuisioner atau angket dengan aplikasi *google form* dengan item pertanyaan 44 butir. Sampel pada penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 5 sampai 6 tahun. Penelitian ini menggunakan penilaian dengan skala linkert yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Sedangkan pertanyaan yang berhubungan dengan frekuensi menggunakan penilaian skala linkert yaitu sangat sering, sering, hampir tidak pernah, tidak pernah. Data diolah dengan menggunakan program excel untuk menghitung persentase jawaban.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Data Demografi Responden

Pada penelitian ini, yang menjadi responden adalah orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner melalui media *online* (whatsapp) terkumpul 168 responden. status yang mendominasi menjawab adalah Ibu dengan jumlah 145 orang (145,86%) dan Ayah dengan jumlah 23 orang (23,14%).

Frekuensi tingkat pendidikan yang paling banyak adalah orang tua yang berpendidikan Sarjana yaitu sebanyak 77 orang (77,46%), selanjutnya adalah orang tua yang memiliki tingkat pendidikan SMA sebanyak 38 orang (38,23%), tingkat pendidikan Diploma sebanyak 17 orang (17,10%), tingkat pendidikan SD sebanyak 14 orang (14,8%), tingkat Pendidikan SMP sebanyak 13 orang (13,8%), dan yang terakhir tingkat Pendidikan Pasca Sarjana sebanyak 9 orang (9,5%).

Orang tua yang memiliki usia tertinggi adalah rentang usia 31-35 tahun sebanyak 56 orang (33%), urutan selanjutnya usia diatas 40 tahun sebanyak 46 orang (27%), urutan selanjutnya rentang usia 36-40 tahun sebanyak 31 orang (19%), selanjutnya urutan rentang usia 26-30 tahun sebanyak 23 orang (14%), selanjutnya rentang usia 21-25 tahun sebanyak 9 orang (5%) dan yang terakhir frekuensi usia dibawah 20 tahun sebanyak 3 orang (2%).

Jenis pekerjaan tertinggi yaitu sebanyak 104 orang (62%), dilanjutkan dengan pekerjaan karyawan sebanyak 27 orang (16%), selanjutnya pekerjaan lainnya sebanyak

13 orang (8%), selanjutnya pekerjaan wiraswasta dengan 12 orang (7%), dilanjutkan dengan pekerjaan sebagai guru/dosen swasta sebanyak 6 orang (4%), lalu pekerjaan sebagai pegawai negeri sebanyak 4 orang (2%), dan posisi terakhir dengan pekerjaan sebagai guru/dosen negeri sebanyak 2 orang (1%).

Tingkat jumlah anak terbanyak adalah orang tua yang memiliki 2 anak sebanyak 66 orang (39%), dilanjutkan dengan 3 anak sebanyak 48 orang tua (29%), selanjutnya 1 orang anak sebanyak 31 orang tua (19%), lalu 4 orang anak sebanyak 14 orang tua (8%), dan peringkat terangkis adalah jumlah anak diatas 4 sebanyak 9 orang tua (5%). jumlah terbanyak rata-rata anak bermain *gadget* ialah paling lama 1 jam sebanyak 56 orang (56,33%), peringkat selanjutnya dengan rentang waktu 1-2 jam sebanyak 37 orang (37,22%), dilanjutkan dengan rentang waktu 3-4 jam sebanyak 27 orang (27,16%), lalu waktu lebih dari 4 jam sebanyak 20 orang (20,12%), dan yang terakhir anak yang tidak bermain *gadget* sebanyak 2 orang (2,1%).

Tempat tinggal terbanyak ialah orang tua yang tinggal di provinsi Jawa Barat sebanyak orang 81 (48%), Banten sebanyak 43 orang (26%), DKI Jakarta sebanyak 23 orang (14%), Jawa Tengah sebanyak 7 orang (4%), Lampung sebanyak 5 orang (3%), DI Yogyakarta; Jawa Timur; dan Kalimantan Timur; Sulawesi Tengah sebanyak 2 orang (1%), serta NTB sebanyak 1 orang (1%).

Hasil

Hasil Uji Reliabilitas

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel pengetahuan penggunaan *gadget* orang tua (X) menggunakan rumus *SPSS 26* memperoleh nilai yaitu $0,780 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel (X) dinyatakan *reliabel*.

Hasil dari uji reliabilitas pada variabel Perilaku anak pengguna *gadget* usia 5-6 tahun (Y) menggunakan rumus *SPSS 26* memperoleh nilai yaitu $0,870 > 0,60$ hasil tersebut membuktikan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel (Y) dinyatakan *reliabel*.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Test* dengan menggunakan program *SPSS 26*, Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi diperoleh

sebesar 0,051 artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, karena memiliki nilai *p-value* lebih dari 0,05 yaitu 0,051. Dengan demikian, data tersebut berdistribusi normal.

Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Setelah melakukan uji linieritas menggunakan program *spss* 26 diketahui nilai signifikan diperoleh sebesar 0,300 artinya nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Pada pengujian ini penyimpangan dari linieritas tidak signifikan, jadi data tersebut dapat dikatakan linier.

Hasil Uji Hipotesis

Hasil korelasi *pearson product moment* menunjukkan bahwa hasil korelasinya adalah sebesar 0.346 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Ini bermakna bahwa hubungan signifikan ($0.000 < 0.05$), maka H_0 ada hubungan signifikan pengetahuan *gadget* orang tua dengan perilaku pengguna *gadget* anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, pada populasi penelitian ini, hasil penelitian dapat digeneralisasi. Nilai *r* disini adalah 0,346 dimana nilai ini menunjukkan hubungan yang rendah.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

		Pengetahuan <i>Gadget</i> Orang tua	Perilaku Anak Pengguna <i>Gadget</i> Usia 5-6 Tahun
Pengetahuan <i>Gadget</i> Orang tua		1	.346**
	<i>Pearson Correlation Sig. (2-tailed)</i>		.000
	N	168	168
Perilaku Anak Pengguna <i>Gadget</i> Usia 5-6 Tahun		.346**	1
	<i>Pearson Correlation Sig. (2-tailed)</i>	.000	
	N	168	168

Berdasarkan hasil koefisien determinasi dari perhitungan dengan program SPSS 26 memperoleh nilai 12%. Hal ini mengandung arti bahwa 12% variasi variabel pengetahuan *gadget* orang tua dapat dijelaskan oleh variabel perilaku anak pengguna *gadget* usia 5-6 tahun. Maka dapat disimpulkan bahwa hubungan pengetahuan penggunaan *gadget* orang tua dengan perilaku pengguna *gadget* anak usia 5-6 tahun

sebesar 12%, sedangkan 78% dipengaruhi oleh faktor lain. artinya terhadap hubungan pengetahuan *gadget* orang tua dengan perilaku anak pengguna *gadget* usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu, perlu adanya pengawasan orang tua terhadap anak penggunaan *gadget* anak usia dini. Hal ini karena penggunaan *gadget* untuk anak akan berdampak buruk terhadap anak apabila digunakan tanpa pengawasan orang dewasa.

Orang tua dapat mendampingi anak menggunakan *gadget* dengan mengaktifkan mode anak-anak pada perangkat yang digunakan anak-anak mereka. Penggunaan mode anak-anak, yang membatasi akses anak-anak hanya pada aplikasi yang disetujui oleh pemilik *gadget*, dapat memiliki efek yang menguntungkan pada anak-anak dan membantu orang tua merasa nyaman ketika anak mereka mengaktifkan *gadget* (Nurrisa & Rakhmawati, 2023; Sisbintari & Setiawati, 2021). Teori behavioristik menekankan penelitian empiris tentang berbagai reaksi perilaku yang dapat diamati dan faktor lingkungan. Dengan kata lain, perilaku terutama berkaitan dengan bagaimana lingkungannya berinteraksi dengan apa yang dapat diamati dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku sering digunakan untuk membantu individu dalam meningkatkan perilaku mereka. (Nahar, 2016)

Perilaku anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*; Mereka yang sering menggunakan perangkat ini akan bersikap pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan mereka. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan anak untuk mengabaikan lingkungannya demi apa yang ia nikmati, yaitu *gadget*nya. jika pihak orang tua tidak tegas, maka dapat memiliki dampak pada perkembangan anak. Orang tua harus memahami dan memperhatikan kebutuhan anak-anak mereka dalam hal kualitas, memastikan bahwa aplikasi di perangkat mereka sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka. (Rahmawati, 2020)

Diskusi

Orang tua dapat mendampingi anak menggunakan *gadget* dengan mengaktifkan mode anak-anak pada perangkat yang digunakan anak-anak mereka. Penggunaan mode anak-anak, yang membatasi akses anak-anak hanya pada aplikasi yang disetujui oleh pemilik *gadget*, dapat memiliki efek yang menguntungkan pada anak-anak dan membantu orang tua merasa nyaman ketika anak mereka mengaktifkan *gadget* (Sisbintari & Setiawati, 2021). Teori behavioristik menekankan penelitian empiris tentang berbagai

reaksi perilaku yang dapat diamati dan faktor lingkungan. Dengan kata lain, perilaku terutama berkaitan dengan bagaimana lingkungannya berinteraksi dengan apa yang dapat diamati dan diukur. Prinsip-prinsip perilaku sering digunakan untuk membantu individu dalam meningkatkan perilaku mereka. (Nahar, 2016)

Perilaku anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*; Mereka yang sering menggunakan perangkat ini akan bersikap pasif dalam berinteraksi dengan lingkungan mereka. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan anak untuk mengabaikan lingkungannya demi apa yang ia nikmati, yaitu *gadgetnya*. jika pihak orang tua tidak tegas, maka dapat memiliki dampak pada perkembangan anak. Orang tua harus memahami dan memperhatikan kebutuhan anak-anak mereka dalam hal kualitas, memastikan bahwa aplikasi di perangkat mereka sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka. (Rahmawati, 2020)

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan terdapat hubungan antara pengetahuan *gadget* orang tua dengan perilaku anak pengguna *gadget* usia 5-6 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak tentu mempunyai dampaknya, dampak positif dan dampak negative bagi perilaku penggunanya. Orang tua harus mengetahui, memahami dan memperhatikan kebutuhan anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi ini, memastikan bahwa aplikasi di perangkat mereka sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka.

Daftar Pustaka

- Desvita, I., & Ismaniar, I. (2020). Hubungan Antara Perhatian Orangtua Dengan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di Korong Salisikan Nagari Sungai Buluh Timur Batang Anai. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(3), 377–387.
- Farizal, E. B. (2018). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 2-5 Tahun Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Di Wilayah Kerja Puskesmas Berseri Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan Tahun 2018. *Menara Ilmu*, 12(12).
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (t.t.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: jurnal ilmu pengetahuan sosial*, 1(1).
- Novayanty, A. A. (2021). Peningkatan Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita. *Instruksional*, 2(2), 128–136.

- Nurrisa, T. M., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*, 5(1), 172-183.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sugiyono, Ed.). Alfabeta.
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan media gadget dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97-113.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562-1575.
- Sukenti, D., & Silvia, S. (2016). Penggunaan Media Sketsa dalam Mengungkapkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Hikmah: Jurnal Keilmuan Keislaman*, 13(1), 1-109.
- Sylvie Puspita. (2020). *Pengaruh Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Prasekolah*. 41.
- Uaimah, R. (2017). Konsep Skinner Tentang Pembentukan Perilaku Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Studi terhadap TK Al Tarmasi Pacitan). *Transformasi: Jurnal Studi Agama Islam*, 10(1), 154-176.
- Wulansari, N. A., & Kurniawaty, L. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun). *Panca Sakti Bekasi: Jurnal Pendidikan Dan Bisnis*, 3(2), 11-18.