

SOSIALISASI PENERAPAN BERMEDIA INTERNET UNTUK ANAK USIA DINI PADA GURU DAN ORANG TUA DI RA AL FATHIMIYAH SUGIHWARAS BOJONEGORO

Roihatur Rohmah¹⁾, Muhammad Jauhar Vikri²⁾, Putri Liana³⁾

¹⁾Sistem Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan giri Bojonegoro

e-mail: roiha.rohmah@unugiri.ac.id

²⁾ Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan giri Bojonegoro

e-mail: mjvikri@gmail.com

³⁾Sistem Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan giri Bojonegoro

e-mail: putriliananew@gmail.com

Abstrak

Pendidikan usia dini yang banyak diadakan oleh yayasan pendidikan mempunyai konsep yang berbeda-beda. Salah satu yayasan pendidikan anak yang ada di sugihwaras bojonegoro adalah RA Alfathimiyah. Anak-anak yang bersekolah disana dengan berbagai sifat yang berbeda-beda. Ada beberapa anak yang sifatnya dominan temperamen dan introvert. Setelah dikaji, anak-anak tersebut ketika di rumah terlalu banyak melakukan kegiatan *screen time* tanpa pengawasan yang tepat dari orang tua mereka. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diadakan sosialisasi kepada guru dan orang tua anak mengenai penerapan penggunaan media internet pada pembelajaran anak usia dini di RA Al fathimiyah sugihwaras. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pengetahuan kepada guru untuk disosialisasikan kepada orang tua mengenai penerapan media internet yang tepat untuk anak usia dini. Metode yang digunakan yaitu sosialisasi dengan memberikan *pre-test*, presentasi, dan *post-test* kepada guru dan orang tua. Kegiatan sosialisasi telah dilakukan pada 18 Desember 2021 dengan peserta 30 orang. Dari hasil *pre-test* ditunjukkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak 44% mulai usia 2 tahun, 55% mulai usia 3 tahun, dan 15 mulai usia 4 tahun. Sedangkan dari hasil *post-test* ditunjukkan bahwa 78% peserta sudah memahami penggunaan gadget dengan durasi waktu yang sesuai dengan usia anak dan semua peserta sudah melakukan pengalihan aktivitas untuk meminimalisir anak bermedia internet.

Kata Kunci: Internet, Pendidikan anak usia dini, *screen time*.

Abstract

Early childhood education held by many educational foundations has different concepts. One of the children's education foundations in Sugihwaras Bojonegoro is RA Alfathimiyah. The children who go to school there are of many different natures. There are some children whose temperament is dominant and introverted. After studied, these children when at home do too much screen time without proper supervision from their parents. With these problems, socialization was held to teachers and parents of children regarding the application of the use of internet media in early childhood learning at RA Al Fathimiyah Sugihwaras. This community service activity aims to provide knowledge to teachers to be socialized to parents regarding the application of appropriate internet media for early childhood. The method used is socialization by giving pre-test, presentation, and post-test to teachers and parents. The socialization activity was carried out on December 18, 2021 with 30 participants. From the results of the pre-test, it was shown that parents gave gadgets to their children 44% from the age of 2 years, 55% from the age of 3 years, and 15 from the age of 4 years. Meanwhile, from the post-test results, it was shown that 78% of participants had understood the use of gadgets with a time duration that was

appropriate to the child's age and all participants had diverted activities to minimize children using internet media.

Keywords: Early childhood education, internet, screen time.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Usia-usia anak dalam rentan waktu 6 tahun pertama sangat pesat dalam perkembangan dan pertumbuhannya. Usia emas dalam waktu tersebut memerlukan bantuan orang yang lebih tua untuk mempersiapkan Pendidikan yang lebih lanjut. Karena fondasi awal anak perlu diperhatikan pada usia dini (Syifaузakia, Ariyanto, & Pd, 2021). Di Indonesia, pemerintah mengatur Pendidikan anak usia dini. Kelompok belajar anak usia dini didirikan dengan alasan untuk membantu orang tua dalam mendidik anak usia dini. Namun, semua Kembali kepada keputusan orang tua anak masing-masing.

Pendidikan anak banyak didirikan oleh yayasan yang memiliki tujuan untuk mendidik anak sejak usia dini. Usia anak yang masih di bawah 7 tahun, khususnya anak usia di bawah 4 tahun juga sudah ada yang bersekolah. Sekolah anak seharusnya mempunyai tujuan yang berbeda-beda sesuai usia anak. Tujuan pendidikan dini adalah untuk memahami diri mereka sendiri dan lingkungannya (Ariyanti, 2016). untuk memahami diri sendiri mereka perlu bantuan orang tua maupun orang lain. Ada orang tua yang memilih untuk menitipkan pendidikan anaknya saat usia dini pada sebuah yayasan pendidikan anak. Hal ini ada yang pro dan ada pula yang kontra. Karena semua tergantung dari orang tua anak (Umah, 2021).

Era sekarang merupakan era digitalisasi. Pendidikan semua jenjang pasti menggunakan media digital untuk menjangkau pembelajaran yang dilakukan. Selain dalam pendidikan, digitalisasi juga masuk dalam ranah keluarga (Radjaguguk, 2020). Sehingga, setiap keluarga sudah umum mempunyai minimal 1 *smartphone* sebagai alat komunikasi. Dengan adanya *smartphone* atau gadget dalam keluarga, maka anak usia dini yang ada pada keluarga tersebut pasti akan terpapar efek digital yang digunakan seperti penggunaan *smartphone* secara langsung. Anak usia dini menggunakan *smartphone* sebagai hiburan atau alat bermain. *Smartphone* (Hijriyani & Astuti, 2020).

Perkembangan anak khususnya perkembangan anak usia dini sangat tergantung pada pola asuh orang tua. Di erah digital seperti ini, orang tua tidak lepas dari gadget. Pada gadget banyak suguhan eksplorasi internet. Dampak gadget bisa positif, tapi ada pula negatifnya (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Untuk anak usia dini gadget akan memberikan pengaruh negatif. Meskipun sudah banyak informasi mengenai parenting di internet, tapi tak sedikit pula orang tua yang masih kurang membatasi anak dalam penggunaan gadget. Penggunaan gadget tanpa batasan dan pengawasan yang tepat akan berdampak buruk bagi anak. Ketika anak sudah mengalami *gadget addiction* atau kecanduan gadget, maka anak akan lebih sulit diatur dan akan mengalami gangguan perkembangannya dan tidak ada ketertarikan terhadap dunia luar yang penting bagi perkembangannya (Budi, 2021).

Pendidikan anak usia dini sudah banyak terdapat di daerah bojonegoro. Di daerah sugihwaras bojonegoro, RA Al Fathimiyah Sugihwaras sudah mendapat kepercayaan masyarakat sebagai tempat pendidikan anak. Di RA tersebut ada pendidikan anak usia dini. Anak-anak yang bersekolah di tempat tersebut ada banyak karakteristik yang dimiliki. Ada yang introvert, ekstrovert, bahkan temperamen. Tugas guru di RA Al Fathimiyah adalah menganalisis sikap anak yang kurang baik dan selanjutnya diberi tindakan khusus supaya memiliki akhlak yang baik. Sikap anak yang mudah marah bahkan temperamen, ternyata setelah dianalisis salah satu penyebabnya yaitu anak terlalu banyak kegiatan *screen time* atau terlalu sering melihat tontonan gadget. Banyak waktu yang digunakan untuk *screen time* menyebabkan anak merasa ketergantungan terhadap internet. Anak menjadi malas beraktivitas untuk mengembang psikomotoriknya (Hikmaturrahmah, 2018). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru dan orang tua siswa RA Al Fathimah mengenai penerapan media internet yang tepat untuk anak usia dini. Sehingga diharapkan setelah

kegiatan sosialisasi dilakukan guru dan orang tua menerapkan media internet dengan tepat sesuai usia anak.

METODOLOGI PENGABDIAN

Metode yang dilakukan dalam sosialisasi ini yaitu ada 3 tahapan yaitu *pre-test*, pemberian materi, dan *post-test*.

1. Tahap *Pre-test*

Pre-test berisi tentang pertanyaan waktu pemberian gadget kepada anak dan kondisi anak ketika diberikan gadget.

2. Presentasi materi

Pemberian materi dilaksanakan dengan metode ceramah. Materi disampaikan oleh 2 pemateri yang dilakukan dengan interaktif kepada peserta sosialisasi.

3. Tahap *Post-test*

Post-test berisi tentang pertanyaan seberapa pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan. Baik dari materi 1 ataupun 2.

PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan sosialisasi di RA AL Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro dilaksanakan pada 18 Desember 2021. Kegiatan dimulai pukul 08.00-10.00 WIB dengan tahapan persiapan, pembukaan, *pre-test*, materi, dan *post-test*. Materi yang diberikan ada 2 yaitu materi 1 disampaikan oleh Roihatur Rohmah, M.Si berisi tentang penerapan bermedia internet yang tepat untuk anak usia dini dan materi 2 disampaikan oleh M. Jauhar Vikri, M.Kom mengenai cara mengalihkan gadget dari anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat mengenai “Penerapan Penggunaan Media Internet pada pembelajaran Anak Usia Dini di RA Al Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro” telah dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 Desember 2021 di RA Al Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro. Sasaran dari program sosialisasi ini adalah guru RA dan KB Al fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro serta orang tua siswa RA dan KB Al fathimiyah. Peserta yang hadir yaitu sejumlah 30 orang. Acara dimulai pukul 08.00-10.00 WIB. Persiapan acara dibantu oleh pihak RA dan mahasiswa pada pukul 08.00-08.30 WIB. Kemudian acara sosialisasi pukul

08.30-10.00 WIB. Sosialisasi dimulai dengan pembukaan yang dilakukan oleh kepala sekolah RA Al Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro kemudian dilanjutkan materi sosialisasi.

Sebelum materi pertama dijelaskan, pemateri memberikan *pre-test* untuk peserta sosialisasi yang ditunjukkan pada gambar 1. Dari hasil *pre-test* ditunjukkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak 44% mulai usia 2 tahun, 55% mulai usia 3 tahun, dan 15% mulai usia 4 tahun. Rata-rata anak dari peserta sosialisasi sudah pernah mengalami tantrum karena tidak diberikan gadget oleh orang tuanya. Akan tetapi, upaya orang tua dalam mengontrol anak dalam penggunaan gadget sudah dilakukan dengan cara pembatasan waktu penggunaan gadget. Pembatasan waktu yang diberikan orang tua kepada anaknya masih belum ketat dan dituruti oleh anak. Upaya lain dalam pembatasan waktu masih menggunakan metode manual merupakan salah satu penyebab anak masih belum disiplin. Oleh karena itu, orang tua harus memilih cara lain dalam membatasi waktu penggunaan gadget atau *smartphone* anak. Cara lain yang bisa digunakan dalam membatasi waktu penggunaan gadget yaitu dengan menggunakan timer pada gadget atau bisa dengan aplikasi pengontrol *smartphone* seperti aplikasi *parental control screen time* (Hermawan, 2019).

Materi yang pertama di sampaikan oleh Ibu Roihatur Rohmah, M.Si yang ditunjukkan pada gambar 2. Materi yang disampaikan yaitu tentang penerapan bermedia internet secara tepat untuk anak usia dini. Dalam materi tersebut, pemateri menjelaskan alasan anak memilih bermedia internet (Mustikawati, 2018), durasi bermedia internet sesuai usia anak (Rahman, M.Pd, & S.Pd, 2020), dampak positif dan dampak negative bermedia internet (Hidayah, Nashoih, Asyari, & Chumaidi, 2021; Nafaida, 2020). Beberapa alasan anak bermedia internet salah satunya yaitu sebagai hiburan. Selain sebagai hiburan, anak bermain gadget juga merupakan pelarian anak karena tidak ada hiburan yang menarik baginya. Orang tua seharusnya menjadi fasilitator yang tepat bagi anak untuk memberikan hiburan yang dibutuhkan anak. Karena menurut anak, hiburan merupakan kebutuhan pokok setiap hari yang harus anak penuhi



Gambar 1. Peserta mengisi *pre-test*



Gambar 2. Penyampaian materi 1

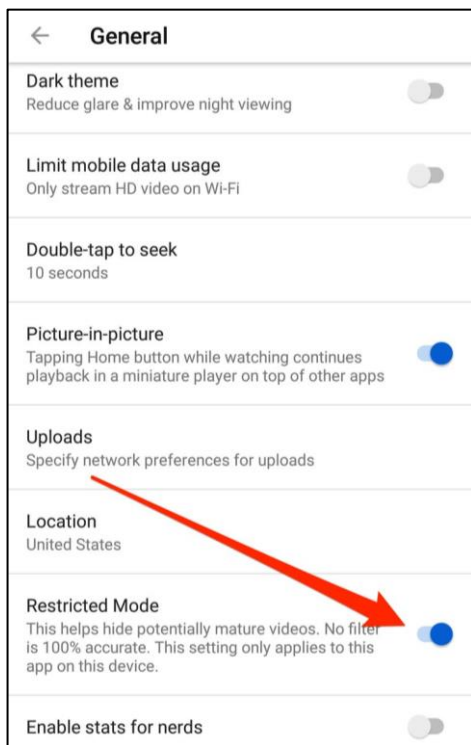
(Yustanto, 2011). Ketika kebutuhan mereka tidak terpenuhi, maka anak akan mencari kegiatan lain untuk memnuhi kebutuhannya. Di rumah, orang tua wajib memberikan hiburan yang disukai anak. Menjadi orang tua memang dituntut untuk kreatif dalam menhgadapi aktivitas anak yang penuh dengan keingintahuan (Srihartini & Lestari, 2021). Meskipun orang tua juga memiliki kesibukan sendiri, namun anak harus diperhatikan kebutuhannya. Kebutuhan hiburan setiap hari wajib terpenuhi supaya meminimalisir penggunaan gadget. Orang tua wali murid anak usia dini pada RA Al Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro ada yang menyatakan bahwa penggunaan gajdet diberikan pada anak supaya orang tua bisa melakukan aktivitas rumah yang lain tanpa

terganggu anak. Oleh karena itu, dari kegiatan sosialisasi ini diharapkan orang tua bisa lebih memperhatikan kebutuhan anak yaitu bermain atau hiburan.

Penggunaan gadget pada anak boleh diberikan, akan tetapi harus memperhatikan perkembangan dan pertumbuhan anak. Karena gadget juga memiliki dampak negatif, maka orang tua harus meminimalisir dampak negatif tersebut supaya tidak terjadi pada anak usia dini. Pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak disesuaikan pada usia anak usia dini. Pada Usia 0-2 tahun, anak tidak boleh memegang atau melihat gadget. Usia 3-5 tahun anak diperbolehkan memegang dan memainkan, maksimal penggunaan 60 menit. Sedangkan Usia 6-12 tahun, anak diperbolehkan

bermain gadget dengan maksimal penggunaan 2 jam (Baskoro, 2019).

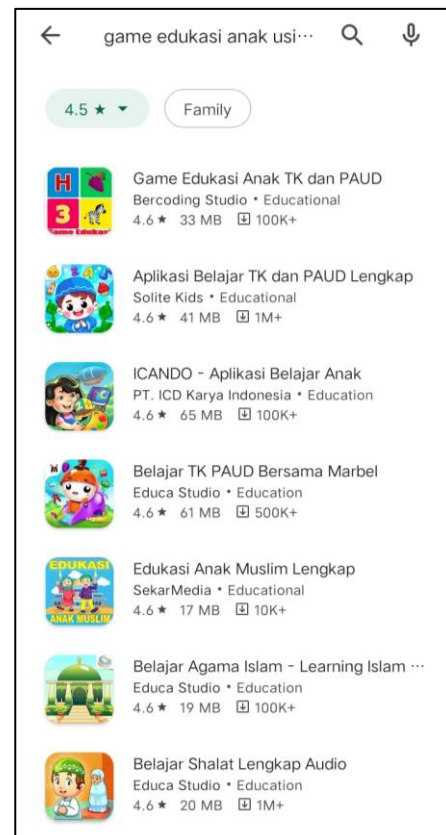
Dalam materi pertama, disampaikan bahwa anak usia dini mayoritas pasti mengenal media internet youtube. Youtube merupakan sumber informasi yang bisa memenuhi hiburan anak (Putra & Patmaningrum, 2018). Dalam youtube biasa jika tidak diatur batasan penggunaan, maka semua video yang ada pada youtube akan bisa diakses oleh anak. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan pada youtube untuk pembatasan akses yaitu dengan cara mengaktifkan *restricted mode* seperti pada gambar 3. Selain itu, juga bisa menggunakan *youtube kids* untuk diberikan kepada anak usia dini (Sisbintari & Setiawati, 2021).



Gambar 3. Tampilan pengaturan *restricted mode* pada youtube

Dari youtube, biasanya anak akan tertarik dengan video *game* yang ada (Pradana, 2021). Dari video *game* anak anak tertarik untuk bisa memainkan sendiri *game* tersebut. Maka dari itu, anak akan meminta kepada orang tua mereka untuk bisa

mengunduhkan *game* yang mereka inginkan. Dampak adanya *game* yang diberikan kepada anak akan menjadikan anak lebih sulit untuk didisiplinkan dalam penggunaan gadget. Dari bermain *game* pada gadget, anak akan mengalami kecanduan yang merupakan dampak negative gadget (Junida, 2019). Selain kecanduan, anak juga akan lebih mudah emosi (Sawitri, Yannaty, Widyastika, Harumsih, & Musyarofah, 2019). Ketika diingatkan untuk selesai bermain *game*. Ketika hal ini sudah terjadi pada anak, maka orang tua harus lebih tegas dalam membatasi gadget supaya anak tidak terlalu jauh mengalami dampak negatif penggunaan gadget. Oleh karena itu, pemateri memberikan saran kepada orang tua agar meminimalisir penggunaan gadget pada anak dengan mengalihkan pada informasi yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.



Gambar 4. Tampilan pencarian game edukasi anak usia dini pada *play store smartphone*



Gambar 5 Penyampaian materi 2

Pengalihan tontonan yang ada pada gadget bisa dilakukan internet dengan memberikan game edukasi pada anak (Widoretno, Setyawan, & Mukhlison, 2021). Game edukasi banyak disediakan pada *play store smartphone* diantaranya game angka, game huruf, game huruf hijaiyah, dan lain-lain yang dibutuhkan anak usia dini seperti yang ditunjukkan pada gambar 4. *Game* edukasi diberikan orang tua kepada anak bertujuan untuk mengalihkan dari game yang bisa membuat anak kecanduan gadget. *Game* edukasi berisi tentang Pendidikan yang dibutuhkan anak. Pemilihan game edukasi bisa disesuaikan perkembangan dan pertumbuhan anak sesuai dengan usia anak (Firdaus & Muryanti, 2020).

Selain materi tentang penerapan gadget juga diberikan materi mengenai cara orang tua dan guru dalam menanggapi anak ketika sudah mulai lebih sering menggunakan gadget (Anggraini, 2019; Nufus & Zahara, 2021) yang disampaikan oleh bapak M. Jauhar Vikri, M.Kom yang ditunjukkan pada gambar 5. Setelah materi disampaikan, peserta diberikan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa 78% peserta sudah memahami penggunaan gadget dengan durasi waktu yang sesuai dengan usia anak. Akan tetapi, semua peserta sudah melakukan pengalihan aktivitas berupa ajakan untuk bermain selain dengan gadget seperti diajak ke pasar,

bermain di luar rumah, dan dilibatkan dalam melakukan pekerjaan rumah sebagai upaya meminimalisir anak bermedia internet.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri atas hibah internal yang diberikan kepada penulis. Penulis juga berterima kasih kepada mitra pengabdian kami yaitu RA Al Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro yang telah memberikan izin adanya kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari kegiatan yang telah dilakukan dengan peserta 30 orang yang terdiri dari guru dan orang tua siswa RA Al Fathimah diketahui bahwa hasil *post-test* menunjukkan bahwa 78% peserta sudah memahami penggunaan gadget dengan durasi waktu yang sesuai dengan usia anak. Akan tetapi, semua peserta sudah melakukan pengalihan aktivitas sebagai upaya meminimalisir anak bermedia internet.

Saran

Untuk kegiatan selanjutnya sebaiknya dilakukan kegiatan pengontrolan atau survey lebih lanjut

tentang hasil kegiatan sosialisasi bermedia internet untuk anak usia dini pada RA Al Fathimiyah Sugihwaras Bojonegoro.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing.
- Ariyanti, T. (2016). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development*. Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1).
- Baskoro, D. S. B. (2019). *SADAR PARENTING: Pola Pikir Yang Akan Mencegah Kesalahan Fatal Pengasuhan Orangtua Kepada Anak*. Sastra Jendra Media (CV. Brilian Angkasa Jaya).
- Budi, M. E. P. (2021). *Pelaksanaan kelas digital parenting bertema cara mencegah kecanduan gadget di masa golden age*. ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling, 1(1).
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). *Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 1216–1227.
- Hermawan, R. (2019). *Penerapan Aplikasi Parental Control Screen Time dalam Penggunaan Smartphone bagi Anak-anak*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 4(1).
- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). *Sosialisai Edukasi Smartphone terhadap Anak “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone pada Anak.”* Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 23–26.
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). *Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 8(1), 16–28.
- Hikmaturrahmah, H. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Musawa: Journal for Gender Studies, 10(2), 191–218.
- Junida, D. S. (2019). *Kecanduan Online Anak Usia Dini*. Walasuji, 10(1), 57–68.
- Mustikawati, I. (2018). *Pembatasan Penggunaan Gadget Pada Anak/Siswa Pendidikan Dasar (Pendidikan 9 Tahun)*. Majalah Ilmiah Pelita Ilmu, 1(2).
- Nafaida, R. (2020). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology), 3(2), 57–61.
- Nufus, H., & Zahara, S. R. (2021). *Pembinaan Pada Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget Melalui Literasi Media Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe*. KRIDA CENDEKIA, 1(05).
- Pradana, Y. A. (2021). *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Paud Permata Ibu Jatirejo* (PhD Thesis). STKIP PGRI PACITAN.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). *Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak*. Jurnal Penelitian Komunikasi, 21(2).
- Radjagukguk, D. L. (2020). *Pola Strategi Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Pada Era Digitalisasi (Studi: Warga Malinjo Pasar Minggu Jakarta Selatan)*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 5(3), 43–52.
- Rahman, M. H., M.Pd, R. K., & S.Pd, N. (2020). *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini: Panduan Bagi Orang Tua, Guru, Mahasiswa, dan Praktisi PAUD*. EDU PUBLISHER.
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). *Dampak penggunaan smartphone terhadap perkembangan anak usia dini*. PROSIDING SEMINAR NASIONAL LPPM UMP, 691–697.
- 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.
- Srihartini, Y., & Lestari, M. P. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*

Online di Era Pandemi Covid-19.
Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 1(1), 135–154.

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3(4), 527–533.
- Syifauzakia, S., Ariyanto, B., & Pd, Y. A., M. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Literasi Nusantara.
- Umah, R. Y. H. (2021). *Tren Orangtua Menyekolahkan Anak Usia Dini: Studi Fenomenologi.* Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, 21(01), 82–99.
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak.* PROSIDING TRANSFORMASI PEMBELAJARAN NASIONAL (PRO-TRAPENAS), 1(1), 287–295.
- Yustanto, A. (2011). *Perancangan animasi tentang koloni lebah madu sebagai media belajar bagi anak Sekolah Dasar* (PhD Thesis). Diploma thesis, Universitas Negeri Malang).