Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 6907-6914
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan Anak Usia 7 Tahun

Ari Gunardi[1]✉, Ika Evitasari Aris[2], Sastra Wijaya[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha, Indonesia(1,2,3)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

Abstrak
Semakin maraknya penggunaan teknologi pada komputer tablet A pada anak usia 7 tahun memberikan dampak bagi anak. Riset ini bertujuan mengukur pengaruh penggunaan teknologi komputer tablet A pada anak usia 7 tahun yang berada pada kelas 1 sekolah dasar. Metode kuasi eksperimen diaplikasikan pada riset ini. Populasi berjumlah 300 siswa. Sampel riset berjumlah 60 siswa dan merupakan siswa kelas 1 sekolah dasar yang rata-rata berusia 7 tahun. Penggunaan teknologi komputer tablet A berpengaruh signifikan terhadap pendidikan anak usia 7 tahun. Penggunaan komputer tablet A harus didampingi oleh guru dan orang tua di rumah. Beberapa aplikasi pada komputer tablet A harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 7 tahun. Guru dan orang tua harus memproteksi komputer tablet A agar tidak terkoneksi dengan aplikasi-aplikasi yang tidak pantas. Peneliti lanjutan bisa meriset tentang efisiensi penggunaan komputer tablet A per hari agar penggunaan komputer tablet A pada anak bisa optimal tanpa mengganggu aktivitas fisiknya.

Kata Kunci: *computer tablet; pendidikan anak; tablet; tab a; teknologi*

Abstract
The widespread use of technology on computer tablet A in 7-year-old children has an impact on children. This research aims to measure the effect of using computer tablet A technology on 7-year-old children who are in grade 1 of primary school. The quasi-experimental method was applied in this research. The population was 300 students. The research sample totalled 60 students and were grade 1 primary school students with an average age of 7 years old. The use of computer tablet A technology has a significant effect on the education of 7-year-old children. The use of computer tablet A must be accompanied by teachers and parents at home. Some applications on computer tablet A must be adapted to the developmental stage of 7-year-old children. Teachers and parents should protect computer tablet A from being connected to inappropriate applications. Further researchers can research the efficiency of using computer tablet A per day so that the use of computer tablet A in children can be optimal without disturbing their physical activities.

Keywords: *computer tablet; child education; tablet; tab A; technology*

Copyright (c) 2023 Ari Gunardi, et al.

✉ Corresponding author : Ari Gunardi
Email Address : arigunardi667@gmail.com (Banten, Indonesia)
Received 11 September 2023, Accepted 17 December 2023, Published 17 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

Pendahuluan

Semakin maraknya penggunaan teknologi pada *Computer Tablet* (*CT*) A pada anak usia 7 tahun memberikan dampak positif dan negatif bagi anak. Dampak positif berupa anak usia 7 tahun yang berada pada kelas 1 Sekolah Dasar (SD) memiliki kemajuan pada aspek kognisi yang begitu pesat, sementara dampak negatifnya salah satunya adalah kurangnya interaksi sosial anak dengan anak lain dan lingkungannya. *Android* mampu meningkatkan kognisi anak dalam mengenal angka melalui media *games* edukatif (Solfiah et al., 2022).

Penggunaan teknologi oleh anak usia 7 tahun yang tidak terkontrol menimbulkan banyak manfaat dan kerugian, maka dari itu perlu dilakukan kontrol dengan riset untuk mengukur manfaat dan pengaruh atas penggunaan teknologi tersebut, khususnya penggunaan *CT* A pada pendidikan anak usia 7 tahun. Hal ini sangat penting dilakukan agar guru dan orang tua bisa memanfaatkan teknologi bagi anak-anaknya tanpa khawatir mereka terpapar konten yang tidak mendidik. Tujuan riset ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan teknologi *CT* A pada anak usia 7 tahun yang berada pada kelas 1 SD. Orang tua berperan dalam memanfaatkan teknologi digital bagi anaknya (Asmawati, 2022). Banyak orang tua yang mengijinkan anaknya menggunakan *CT* A dengan berbagai alasan, dan hal ini perlu riset untuk membekali para guru dan orang tua tentang pengaruh teknologi tersebut.

Retmayanti, P. et al. (2023) menyatakan bahwa *game mobile* berpengaruh terhadap kepribadian anak. Orang tua yang memberikan *CT* A dengan berbagai alasan membuat anak secara tidak terstruktur dapat mengakses berbagai hal, dan yang banyak menarik perhatian salah satunya adalah *game*. Bahkan buku cerita anak bergambarpun berkembang menuju digital (Lutfiputri, N., 2022). Apabila semua media pendidikan anak sudah mengarah menuju digital, maka penggunaan *CT* A pada anak harus dimaksimalkan dan diproteksi sebaik mungkin. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak tidak bisa dihindari lagi (Nisa, 2020).

Penggunaan teknologi informasi pada pendidikan anak harus diawasi orang tua (Irsyadillah, N. et al., 2022). Guru dan orang tua bisa melakukan pengawasan dengan cara melihat konten yang sedang dilihat anak dan juga bisa memproteksi *CT* A dengan aplikasi pengunci konten buruk. Secara berkala orang tua harus mengecek *CT* A anak agar anak tidak terpapar konten buruk. Orang tua juga harus mendapatkan edukasi tentang dampak *gadget* yang terlalu dipakai lama oleh anak (Mita, D. et al., 2021). Hal ini dilakukan agar orang tua bisa membatasi waktu penggunaan *CT* A setiap harinya.

Maritsa et al. (2021) menyatakan bahwa teknologi berpengaruh pada pendidikan anak. Besar tidaknya pengaruh tersebut tergantung dari bagaimana guru dan orang tua memanfaatkan teknologi tersebut dalam keseharian anak. Apakah *CT* A yang diberikan pada anak terdapat aplikasi-aplikasi yang bermanfaat bagi anak atau hanya diberikan agar anak tersebut diam dan tidak mengganggu orangtuanya. *Gadget* berpengaruh terhadap kreativitas anak (Yumarni, 2022). Apabila *CT* A yang diberikan orang tua terdapat aplikasi yang mendidik dan membuat tangan anak tersebut bekerja pada *CT* A, maka kreativitas anak bisa meningkat.

Selain kreativitas, pembendaharaan kata anak-anak juga bisa meningkat dengan implementasi teknologi (Cahyani, A., A., H. et al., 2022). Sering kali kita temui bahwa ada anak yang dapat berbicara beberapa bahasa hanya dengan melihat dan sering kali melihat tayangan digital. Hal ini tentu saja positif bagi perkembangan anak kedepan dan hal ini harus dimaksimalkan oleh guru dan orang tua dalam proses pendidikan anak baik di rumah dan juga di sekolah.

Beberapa deskripsi sudah dikemukakan pada paragraph sebelumnya yang menunjukan bahwa betapa pentingnya peran teknologi pada anak. Namun, dari beberapa hasil riset sebelumnya terdapat kekosongan hasil riset tentang pengaruh teknologi secara khusus yang membahas *CT* A pada anak usia 7 tahun (kelas 1 SD). Hal inilah yang menjadi kebaruan riset ini dan yang membedakan dengan riset-riset lain sebelumnya. Tim riset merasa

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

perlu untuk melakukan riset berapa besar pengaruh penggunaan CT A terhadap pendidikan anak usia 7 tahun yang berada di kelas 1 SD.

Tim riset berharap melalui hasil riset ini akan memberikan tambahan ilmu baik bagi guru dan/atau orang tua saat akan memberikan CT A pada anak usia 7 tahun. Apa kendala, apa manfaat baik dan buruknya apabila orang tua memberikan CT A pada anak usia 7 tahun. Tim riset sangat berharap akan hasil riset ini yang juga akan memberikan manfaat bagi guru, orang tua, dan periset lain saat akan meriset tentang anak usia 7 tahun.

Metodologi

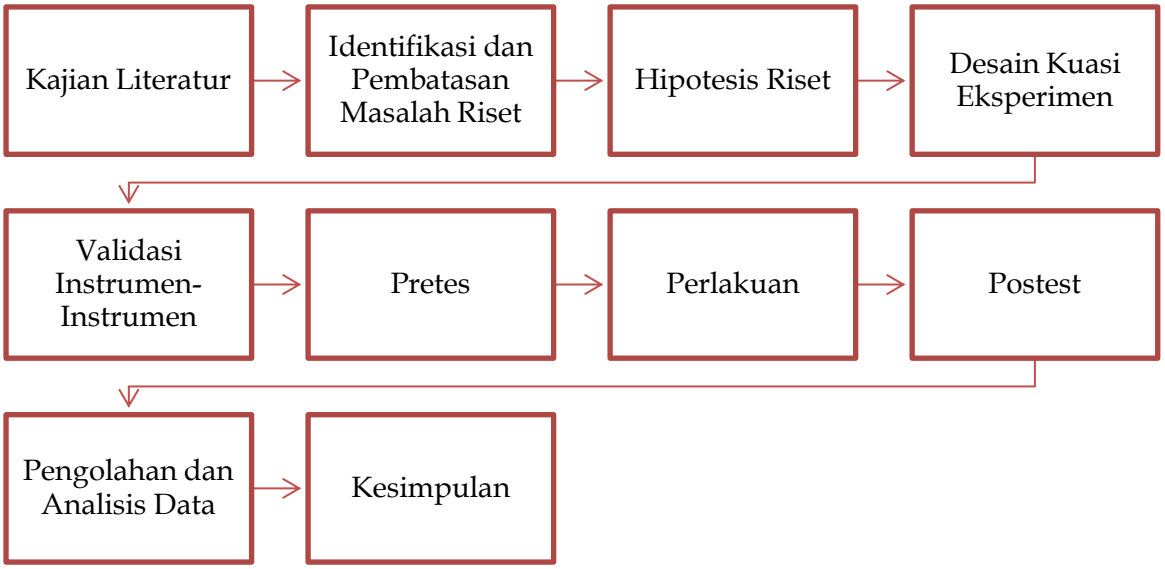
Metode kuasi eksperimen diaplikasikan pada riset ini. Kuasi eksperimen dipilih karena riset ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan teknologi *CT* A pada anak usia 7 tahun yang berada pada kelas 1 SD. Populasi berjumlah 300 siswa. Sampel riset berjumlah 60 siswa dan merupakan siswa kelas 1 SD yang rata-rata berusia 7 tahun. Sampel riset dibagi dalam 2 kelas, yaitu kelas eksperimen 30 siswa dan kelas kontrol 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan tes menggunakan *CT* A dan lembar observasi pembelajaran menggunakan *CT* A. Instrumen dibuat dan dikembangkan berdasarkan hasil validasi 3 orang ahli. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik perbandingan hasil rata-rata kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Desain riset dapat dilihat pada **Tabel 1**. Prosedur penelitian terlihat pada **Gambar 1**.

Tabel 1. Desain Kuasi Eksperimen

Kelas	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	T_1	X_{CTA}	T_2
Kontrol	T_1	X_{KBA}	T_2

Keterangan:

T_1 : Pretes (Tes awal).
T_2 : Postes (Tes akhir).
X_{CTA} : Kelas dengan *CT* A.
X_{KBA} : Kelas dengan Komputer Biasa.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Riset

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar pendidikan anak usia 7 tahun yang dilakukan melalui tes menggunakan *CT* A kelas eksperimen dapat dilihat pada **Tabel 2.**

Tabel 2. Hasil Belajar Pendidikan Anak Kelas Eksperimen

No.	Kode Siswa	*Pretest*	*Postest*	*n-gain*
1	E1	40	55	15
2	E2	45	70	25
3	E3	50	65	15
4	E4	50	60	10
5	E5	40	65	25
6	E6	45	60	15
7	E7	45	65	20
8	E8	50	70	20
9	E9	50	65	15
10	E10	50	60	10
11	E11	45	65	20
12	E12	40	70	30
13	E13	45	55	10
14	E14	50	60	10
15	E15	50	70	20
16	E16	45	60	15
17	E17	40	60	20
18	E18	50	70	20
19	E19	50	70	20
20	E20	45	75	30
21	E21	45	60	15
22	E22	50	75	25
23	E23	55	70	15
24	E24	50	75	25
25	E25	55	70	15
26	E26	40	65	25
27	E27	45	60	15
28	E28	55	75	20
29	E29	50	70	20
30	E30	55	70	15
Jumlah		1425	1980	555
Rata-rata		47,5	66	18,5

Tabel 3. Hasil Belajar Pendidikan Anak Kelas Kontrol

No.	Kode Siswa	*Pretest*	*Postest*	*n-gain*
1	K1	40	45	5
2	K2	45	45	0
3	K3	50	55	5
4	K4	50	55	5
5	K5	40	45	5
6	K6	45	45	0
7	K7	45	50	5
8	K8	50	55	5
9	K9	50	50	0
10	K10	50	55	5
11	K11	45	50	5
12	K12	40	45	5
13	K13	45	50	5
14	K14	50	55	5
15	K15	50	55	5
16	K16	45	50	5
17	K17	40	45	5
18	K18	50	50	0
19	K19	50	55	5
20	K20	45	50	5
21	K21	45	50	5
22	K22	50	50	0
23	K23	55	60	5
24	K24	50	60	10
25	K25	55	65	10
26	K26	40	45	5
27	K27	45	45	0
28	K28	50	55	5
29	K29	50	55	5
30	K30	50	50	0
Jumlah		1415	1540	125
Rata-rata		47,17	51,33	4,16

Kenaikan jumlah dan rata-rata anak kelas eksperimen yang mencapai 555 (18,5%) menunjukan bahwa teknologi menggunakan *CT* A pada anak usia 7 tahun berdampak positif terhadap pembelajaran dan hasil belajar anak. *CT* A yang terproteksi dan digunakan dengan baik akan memberikan pengaruh yang baik apabila aplikasi-aplikasi didalamnya disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak di kelas 1 SD. Guru dan orang tua sudah bisa mengontrol kebiasaan anak dengan mengontrol semua aplikasi yang ada pada *CT* A. Hasil belajar pendidikan anak usia 7 tahun yang dilakukan di kelas kontrol dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Kenaikan jumlah dan rata-rata kelas kontrol yang menggunakan Komputer Biasa (KBA) menunjukan hasil yang juga meningkat, namun peningkatannya hanya 125 (4,16%). Hasil ini tidak mengejutkan bagi tim riset karena selama riset ini dilakukan, anak-anak di kelas kontrol lebih cepat merasa bosan dan tidak nyaman duduk di depan Komputer Biasa. Hasil observasi menunjukan anak-anak di kelas kontrol lebih cepat turun dari kursi dan meja

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

komputernya meskipun aplikasi yang mereka buka untuk belajar sama dengan aplikasi yang ada pada kelas eksperimen. Anak-anak lebih nyaman belajar dengan duduk di lantai.

Hasil riset senada dengan apa yang dikemukakan Ulya & Saridewi (2022) bahwa *gadget* berdampak terhadap emosi anak usia 7 tahun. Anak-anak di kelas kontrol nampak tidak cukup sabar saat duduk dan menggunakan KBA. Beberapa diantaranya menyampaikan bahwa lebih senang menggunakan android daripada komputer besar. Tatminingsih (2017) menyatakan juga bahwa penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) berdampak terhadap perilaku anak usia 7 tahun. Biasanya anak bisa lebih cepat belajar dan capaian kognisinya tinggi, namun tidak diimbangi dengan kematangan secara pribadi dan sosial.

Maiziani & Amilia (2020), Khairiah et al. (2023), dan Arsaf, N. & Juanda (2022) menyatakan bahwa *gadget* bisa dimanfaatkan secara positif untuk pemerolehan kata, baik kata-kata dalam bahasa Indonesia, maupun bahasa asing (bahasa Inggris). Siswa kelas 1 SD yang masih beririsan dengan usia emas anak sangat cepat dalam mempelajari bahasa. Namun yang perlu diperhatikan adalah kata-kata yang tidak pantas juga seringkali diucapkan oleh anak. Mereka mengucapkan kata-kata tidak pantas, namun mereka belum mengerti makna dan artinya. Guru dan orang tua harus segera memberikan penjelasan terhadap kata-kata tidak pantas tersebut agar tidak terulang kembali oleh anak. *Gadget* berpengaruh terhadap perkembangan siswa SD baik secara kognisi, afkesi, dan psikomotor (Windari et al., 2021).

Smartphone berdampak terhadap perkembangan anak (Sawitri et al., 2019 dan Subarkah, M., 2019). Guru dan orang tua harus bisa membatasi penggunaan *smartphone* setiap harinya. Hal ini harus dilakukan agar perkembangan anak secara fisik dan sosial tidak terhambat. Seperti kita ketahui bersama bahwa anak-anak saat ini banyak yang mengalami obesitas karena kekurangan aktivitas fisik dan cendrung individualis karena minim bermain dengan teman sebaya. Pendidikan karakter bagi anak harus lebih ditingkatkan masa era digital saat ini kedepan (Ananda, R. et al., 2022). Apabila karakter ini diabaikan, bukan tidak mungkin kita akan kehilangan generasi yang berakhlakul karimah di masa mendatang.

Nasution et al. (2022) menyatakan bahwa *handphone* berpengaruh terhadap aktivitas anak usia 7 tahun. *Handphone* membuat anak malas bergerak (mager). Mereka tidak mau melakukan aktivitas fisik yang membuat mereka berkeringat dan bermain dengan teman sebayanya di luar rumah. Apabila hal ini dibiarkan secara berkelanjutan, maka anak akan lebih mudah sakit dan tidak terbiasa saat mereka di keramaian. Pendidikan anak zaman modern saat ini harus bisa dirancang sedemikian rupa agar seimbang dengan psikomotor dan sosial anak (Maulidi, A. & Shalilah, 2021).

Teknologi harus bisa dimanfaatkan bagi pendidikan anak (Susanti, S., 2020). Teknologi ini sangat luas cakupannya. Salah satunya adalah penggunaan *CT* A yang diimplementasikan pada riset ini. Teknologi lainnya bisa dikombinasikan satu dengan lainnya. Namun yang terpenting adalah bagaimana memproteksi teknologi tersebut jangan sampai menggerus perkembangan fisik dan motorik anak serta kemampuan sosial anak. Dampak positif perkembangan TIK salah satunya adalah cepatnya aspek kognisi anak dalam mengetahui sesuatu (Susilo, 2019). Guru dan orang tua bahkan sekalipun sering tertinggal akan hal ini. Beberapa hal jauh diketahui anak daripada guru dan/atau orang tua.

Sufa, F. (2015) menyatakan bahwa kognisi anak lebih cepat tercapai dengan pembelajaran komputer. Komputer sangat memungkinkan anak untuk belajar secara quantum tanpa harus berurutan. Anak bisa memilih secara langsung dan cepat apa yang dibutuhkannya tanpa harus melalui hal-hal yang tidak penting yang tidak mereka butuhkan. Pembelajaran berbasis media digital mau tidak mau harus diterapkan pada pendidikan anak (Nurjanah, N. & Mukarromah, T., 2021).

Lama tidaknya anak menggunakan gawai berdampak terhadap perkembangan anak (Fajariyah, S. et al., 2018). Anak yang intensitas menggunakan gawainya melebihi 8 jam per hari sangat berbeda dengan anak yang intensitas menggunakan gawainya kurang dari 8 jam sehari. Beberapa hal yang teramati dan berdampak langsung terhadap fisik anak tersebut adalah organ mata. Kebanyakan anak yang menggunakan gawai melebihi 8 jam per hari

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

cenderung matanya rusak dan sering kali sudah memakai kacamata dengan tingkat minus tinggi (5-10). Guru dan orang tua harus bisa mengkondisikan anaknya saat menggunakan gawai. Waktu *screen time* sebaiknya tidak lebih dari 3 jam per hari (Munafiah & Latif, M., 2022).

Interaksi sosial sangat terpengaruh karena lama tidaknya anak menggunakan gadget (Munisa, 2020). Anak-anak dengan interaksi *gadget* diatas 8 jam per hari sangat minim interaksi sosialnya dengan teman sebaya dan lingkungannya. Sementara anak yang dibatasi menggunakan *gadget*nya 3 jam per hari memiliki interaksi sosial yang lebih baik karena mereka memiliki waktu untuk melakukan interaksi sosial. Selain *gadget*, media sosial yang ditonton anak berpengaruh juga terhadap kecerdasan anak (Palupi, I., D., 2020). Banyaknya media sosial yang tidak mendidik merupakan tantangan terbesar yang harus dihadapi guru dan orang tua di rumah.

Salsabila, U. et al. (2023) menyatakan bahwa pendidikan anak secara agama juga terpengaruhi oleh perkembangan teknologi. Tayangan-tayangan yang menarik bagi anak membuat anak tidak tertarik untuk belajar agama secara konvensional. Guru-guru pendidikan agama, khususnya agama Islam harus berpikir keras untuk mengatasi hal ini. Media pembelajaran agama Islam harus dikemas sedemikian rupa agar anak tertarik untuk mempelajarinya. Banyak anak terlena waktu sholat karena bermain HP. Pengguaan *smartphone* akan berdampak positif apabila diawasi oleh orang tua (Listiana & Guswanti, 2020).

Simpulan

Penggunaan teknologi *CT* A berpengaruh signifikan terhadap pendidikan anak usia 7 tahun. Penggunaan *CT* A pada anak SD kelas 1 harus didampingi oleh guru dan orang tua di rumah. Beberapa aplikasi yang ada pada *CT* A harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 7 tahun. Guru dan orang tua harus memproteksi *CT* A agar tidak terkoneksi dengan aplikasi-aplikasi yang tidak pantas dan tidak sesuai untuk anak usia SD kelas 1. Peneliti lanjutan bisa meriset tentang efisiensi penggunaan *CT* A per hari agar penggunaan *CT* A pada anak-anak usia dini bisa optimal tanpa mengganggu aktivitas fisik anak.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih pada tim peneliti yang telah bekerja sama dan menulis artikel riset ini dan terima kasih pada DR *consulting* yang telah membantu tata tulis dan pengecekan tingkat *similarity* artikel ini hingga dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

Ananda, R., A., Inas, M., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *JPBB: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(4), 83–88. https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836

Arsaf, N., P., & Juanda. (2022). Pemerolehan Sintaksis Anak Usia 7 Tahun 4 Bulan di Benteng Kepulauan Selayar. *Jurnal Pelita PAUD*, *7*(1), 154–162. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2501

Asmawati, L. (2022). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 30–44. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170

Cahyani, A., A., H., I., Sutama, I., M., & Dewantara, I., P., M. (2022). Pengaruh Teknologi terhadap Pemerolehan dan Perkembangan Semantik Serta Sintaksis Kanak-Kanak Usia 2-3 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *11*(1), 24–32. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.964

Fajariyah, S., N., Suryawan, A., & Atika. (2018). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Sari Pediatri*, *20*(2), 101–105. https://doi.org/10.14238/sp20.2.2018.101-5

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

Irsyadillah, N., S., Putri, R., I., Amori, M., R., B., Wati, S., Afrianti, S., A., Haidlor, M., & Afandi, A. (2022). Efek Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, *3*(1), 10–16.

Khairiah, F., Eliza, D., Erma, & Darma, I., P. (2023). Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *05*(01), 77–83. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia/article/view/6628

Listiana, A., & Guswanti, N. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, *18*(01), 97–111. https://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/21089

Lutfiputri, N., F. (2022). Kajian Perkembangan Industri Buku Cerita Anak Bergambar di Indonesia pada Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6271–6285. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3330

Maiziani, F., & Amilia, W. (2020). Pemanfaatan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Digital Native dalam Rangka Pemerolehan Bahasa Inggris. *E-Tech Journal*, *08*(02), 1–4. https://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/110997

Maritsa, A., Salsabila, U., H., Wafiq, M., Anindya, P., R., & Ma'shum, M., A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Maulidi, A., R., & Shalilah, A. (2021). Pendidikan Anak di Zaman Modern: Upaya Menghadapi Perkembangan Teknologi. *TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(2), 1–11. https://jurnal.stain-madina.ac.id/index.php/tila/article/view/537

Mita, D., D., Milawati, Cahyani, R., D., & Fardilah, Y. (2021). Edukasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia 7-12 Tahun di Tempat Pendidikan Agama Nur-Izzah, Cilangkap Bogor. *Jurnal Dedikasi*, *1*(2), 536–543. http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PD/article/view/16558

Munafiah, N., & Latif, M., A. (2022). Peran Orang Tua pada Kegiatan Screen Time Anak Usia Dini. *Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 23–28. https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/915

Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu*, *13*(1), 102–114. https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/896

Nasution, I., Dahmul, & Nasution, F. (2022). Pengaruh Handphone terhadap Aktivitas Anak Usia 5-12 Tahun di Kecamatan Panai Tengah, Khususnya di Desa Selat Beting, Desa Sei Pelancang, dan Desa Sei Rakyat Kecamatan Panai Tengah. *Journal Ability: Journal of Education and Sosial Analysis*, *3*(4), 84–98. https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/973

Nisa, L. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283

Nurjanah, N., E., & Mukarromah, T., T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *6*(1), 66–77. 66-77https://doi.org/10.33369/jip.6.1.

Palupi, I., D., R. (2020). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Journal Edukasi Nonformal*, *1*(1), 127–134. https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/426

Retmayanti, P., Y., Anadhi, I., M., G., & Putra, I., B., K., S. (2023). Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3291–3300. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4552

Salsabila, U., H., Hanifan, M., L., N., Mahmuda, M., I., Tajuddin, M., A., N., & Pratiwi, A.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5347

(2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education*, *05*(02), 3268–3275. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.995

Sawitri, Y., Yannaty, I., A., Widyastika, S., I., Harumsih, T., D., & Musyarofah, H., F. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal*, 691–697. https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108

Solfiah, Y., Hukmi, & Febrialismanto. (2022). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(3), 2146–2158. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910

Subarkah, M., A. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, *15*(1), 125–144. https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374

Sufa, F., F. (2015). Mengembangkan Kognisi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Komputer. *Jurnal Widya Wacana*, *10*(1), 62–74.

Susanti, S., S. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Azzahra*, *II*(1), 65–76. https://ejournal.staidarussalamlampung.ac.id/index.php/azzahra/article/view/231

Susilo, B. (2019). Dampak Positif Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 139–143. https://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sindimas/article/view/552

Tatminingsih, S. (2017). Dampak Penggunaan TIK terhadap Perilaku Anak Usia Dini: Studi Kasus pada Anak Usia 4-7 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, *18*(1), 42–52. https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2017

Ulya, H., & Saridewi. (2022). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Usia 6-7 Tahun di Ujung Gading Jalan Jawa Jorong Brastagi Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 12730–12737. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3981

Windari, S., Reski, S., M., Nasution, Y., A., & Lubis, A. (2021). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Siswa SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, *4*(2), 260–264. https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939

Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, *8*(2), 107–119. https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369