



Pengaruh Intensitas *Gadget*, Literasi Digital, Pola Asuh Orang Tua terhadap Sosial Emosional Anak

Ahsanah Maulida¹, Rivo Panji Yudha²

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: ahsanamaulida13@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-05-22 Revised: 2023-06-15 Published: 2023-07-07 Keywords: <i>Gadget Intensity;</i> <i>Digital Literacy;</i> <i>Parenting;</i> <i>Social Emotional.</i>	The intensity of the gadget is the level of frequency someone uses the gadget for daily needs or as entertainment. Digital literacy is individual awareness in utilizing digital facilities appropriately such as accessing information, functional mastery of digital devices through evaluating and analyzing information, as a source of learning to build new knowledge and a means of communication as individual or group media expression. Parenting is a way for parents to educate children with love and attention that is done consistently. Social emotional in early childhood is development related to social and emotional including aspects of social skills and controlling emotions, where these activities are carried out according to the age of the child and the level of achievement of child development through stimulation obtained in an emotional activity that is included in the indicators of young children early. This study used quantitative research methods with a total sample of 106. Data collection techniques in this study used a questionnaire. Analysis of the data used in the study using multiple linear regression analysis. The results showed that gadget intensity, digital literacy and parenting style had a 66.8% effect on children's social emotionality, so it can be concluded that there was influence of gadget intensity, digital literacy and parenting style on children's social emotionality. While the remaining 33.2% is influenced by other factors not explained in this study.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-05-22 Direvisi: 2023-06-15 Dipublikasi: 2023-07-07 Kata kunci: <i>Intensitas Gadget;</i> <i>Literasi Digital;</i> <i>Pola Asuh Orang Tua;</i> <i>Sosial Emosional.</i>	Intensitas <i>gadget</i> merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan menggunakan <i>gadget</i> untuk kebutuhan sehari-hari atau sebagai hiburan. Literasi digital merupakan kesadaran individu dalam memanfaatkan fasilitas digital secara tepat seperti mengakses sebuah informasi, penguasaan perangkat digital secara fungsional melalui evaluasi dan analisis sebuah informasi, sebagai sumber belajar untuk membangun pengetahuan baru dan sarana komunikasi sebagai ekspresi media individu atau kelompok. Pola asuh merupakan cara orang tua dalam mendidik anak dengan penuh kasih sayang dan perhatian yang dilakukan secara konsisten. Sosial emosional pada anak usia dini adalah perkembangan yang berhubungan dengan sosial dan emosional meliputi aspek kemampuan bersosialisasi dan mengendalikan emosi, dimana kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan usia anak dan tingkat pencapaian perkembangan anak melalui stimulasi yang diperoleh dalam sebuah kegiatan emosional yang termasuk ke dalam indikator anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel 106. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner. Analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas gadget, literasi digital dan pola asuh orang tua memberikan pengaruh sebesar 66,8% pada sosial emosional anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas <i>gadget</i> , literasi digital, dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 33.2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu usaha dalam memberikan stimulasi untuk anak sejak lahir sampai enam tahun yang ditujukan untuk mempersiapkan anak dalam pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memiliki lima aspek perkembangan seperti nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, Bahasa, sosial

emosional. Pendidikan pada anak usia dini membutuhkan peran sekolah, keluarga dan masyarakat (Herdina Indrijati, 2016). Prinsip pembelajaran bagi anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Parten dalam (Mira Yanti Lubis, 2019) berpendapat bahwa bermain merupakan sarana bagi anak untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan memberikan

kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspressikan perasaan, mengembangkan kreativitas dan belajar secara menyenangkan. Interaksi pada anak dan orang tua merupakan salah satu bentuk sosialisasi yang dapat mengembangkan aspek perkembangan Bahasa dan membangun komunikasi dua arah yang bermakna bagi anak. Bermian bagi anak tidak melulu soal memberikan mainan mahal dan gawai canggih. Membacakan buku cerita, mengajak anak untuk memasak di dapur itu merupakan salah satu kegiatan bermain yang sederhana namun bermakna. Melalui kegiatan bermain tersebut komunikasi dan emosi pada anak akan terbentuk.

Proses perkembangan emosi seperti rasa senang dan sedih yang dilalui oleh anak merupakan hal yang wajar. Pada dasarnya, saat anak mengeskpresikan rasa sedih, orang tua hanya perlu memberikan sentuhan yang hangat untuk anak. Namun, sering kali orang tua tidak mau repot untuk mendiamkan anaknya dan memberikan gawai. Sehingga anak akan terbiasa mengandalkan gawai pada kegiatan sehari-harinya. Dalam perkembangan emosi pada anak usia dini peran orang tua dan keluarga sangat dibutuhkan untuk mendukung perkembangan anak secara optimal. Menurut Hurlock dalam (Ummah, Silvi Aqidatul, 2020), sikap orangtua yang positif akan memberikan dampak yang positif dan baik terhadap perilaku anak. Tetapi sebaliknya jika sikap orangtua yang kurang memberikan sikap acuh pada anak maka anak akan cenderung tidak bertanggung jawab serta memiliki perilaku yang kurang baik.

Orang tua tidak hanya berperan dalam mengembangkan aspek emosi saja, tetapi setiap proses pertumbuhan dan perkembangan yang dilewati oleh anak membutuhkan peran orang tua. Hal ini juga berlaku dengan keterlibatan orang tua untuk memberikan pengawasan dan menemani anak dalam penggunaan gawai sehingga anak tidak hanya fokus dengan layar gawai saja tetapi ada proses interaksi dan komunikasi yang dibangun oleh orang tua dan anak (Mira Rahmawati, 2020). Penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan gawai dengan membuat kesepakatan sebelum bermain diawal dengan anak. Selain itu, orang tua juga perlu menyiapkan alternatif permainan lain untuk anak agar anak tidak hanya terpaku pada gawainya setiap hari dan dapat terjalin emosi baik pada orang tua dan anak. Salah satu yang mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah intensitas *gadget*.

Gawai (*gadget*) merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi pada era digital saat ini. Segala informasi dapat diakses dengan cepat pada gawai yang kita pegang sehari-hari. Bahkan, gawai sudah dikategorikan sebagai salah satu kebutuhan dalam segala hal. Menurut UNICEF Informasi dalam (Mira Rahmawati, 2020) dan Kementrian Komunikasi dan Informasi menyebutkan bahwa 84 persen masyarakat Indonesia memiliki gawai. Gawai menjadi sebuah andalan bagi kalangan dewasa sampai anak-anak. Penggunaan gawai saat ini diibaratkan seperti teman dekat, karena dengan gawai orang bisa memunculkan emosi senang, sedih dan lain-lain. Gawai memiliki dampak positif dan negatif bagi suatu individu baik anak-anak maupun dewasa. Pada anak usia dini, gawai memiliki manfaat dalam pengembangan kreativitas dan kecerdasan, seperti belajar mewarnai, membaca, dan menulis huruf. Bermain melalui gawai membuat anak lebih menarik karena banyak pembelajaran yang dibungkus dengan animasi bergambar secara praktis. Namun, gawai juga memiliki dampak negatif pada perkembangan fisik motorik pada anak (Mufaro'ah, 2019).

Menurut Chassiakos dalam (Safitri, 2021) berdasarkan data survei oleh perusahaan AVG di AS menyatakan bahwa 92% anak memiliki akun aktif secara online di usia 2 tahun. Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaini dalam (Safitri, 2021) penggunaan teknologi berbasis digital berupa *gadget* pada anak usia 4-6 tahun (TK) mencapai tinggi sebesar 94%. Dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa tingginya level penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Sehingga penting bagi orang tua untuk melakukan pengawasan pendampingan pada anak dalam menggunakan teknologi digital. Karena melalui pendampingan orang tua, Sedangkan menurut Alia dalam (Safitri, 2021) tidak semua pengguna teknologi bijak dalam menggunakan teknologi digital, khususnya bagi anak-anak sehingga orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi anak ketika menggunakan teknologi digital. Selain itu, orang tua juga harus bijak dalam memilih tayangan positif sesuai dengan kebutuhan anak, inilah yang disebut literasi digital. Harjono dalam (Safitri, 2021) berpendapat, literasi digital adalah gabungan antara keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, kecakapan berpikir kritis, kerjasama, dan kesadaran sosial. Literasi bagi anak usia dini merupakan kemampuan dalam menggunakan dan mengoperasikan

teknologi secara sederhana dan terbatas. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa pentingnya literasi digital bagi anak usia dini maka perlu adanya pengawasan yang intensif untuk anak (Handayani, 2022). Menurut Hague dalam (Waruwu, 2021) literasi digital adalah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi untuk mewujudkan, berkolaborasi dan berkomunikasi lebih efektif serta memberikan waktu dan dukungan dalam setiap proses penggunaannya. Literasi digital berkaitan dengan memanfaatkan media sosial. Pendapat Lewis dalam (Hutahaean et al., 2022) media sosial adalah nama lain dari teknologi digital yang digunakan untuk berkomunikasi, berinteraksi, memproduksi dan berbagi isi pesan. Konten yang dibuat dapat mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

Pada kehidupan sehari-hari masih banyak juga ditemukan orang tua dengan mudah mengandalkan gawai untuk menenangkan anak saat menangis. Menangis adalah suatu bentuk ekspresi emosi yang ditunjukkan yang telah muncul sejak lahir atau bayi. Pandangan Hurlock dalam (Mira Yanti Lubis, 2019) tentang gejala emosional yang muncul pertama adalah kepekaan yang umum terjadi karena stimulus yang kuat. Respon emosional ini tidak terlihat seperti pada umumnya, tetapi memberikan kesan sederhana tentang rasa senang atau rasa sedih. Reaksi emosional pada rasa sedih muncul melalui ekspresi menangis, suara keras, mengubah posisi secara tiba-tiba, dan lain-lain. Sedangkan, respon emosional pada rasa senang muncul melalui celoteh atau tertawa, ketika anak ditimang-timang dan diberikan sentuhan hangat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas penelitian tentang pengaruh intensitas *gadget*, literasi digital, dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Menurut Dahrendorf dalam (Simbolon et al., 2021) intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan berdasarkan kesenangan dari kegiatan yang dilakukan. intensitas memiliki istilah yang berkaitan dengan seberapa seringnya seseorang dalam melakukan kegiatan waktu tertentu dan dapat diukur sejauh mana kedalaman informasi yang dipahami. Dalam penelitian ini intensitas penggunaan *gadget* adalah tingkat seberapa seringnya anak dalam menggunakan *gadget* untuk bermain. Menurut Paul Gilster dalam (Handayani, 2022) literasi digital adalah kesadaran perilaku serta kesadaran sikap, dan kemampuan pribadi untuk menggunakan alat

dan juga fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, membangun pengetahuan baru, mensintesis sumber daya digital, membuat ekspresi media, dan terhubung dengan orang lain dalam suasana yang berkontribusi dalam membangun aktivitas sosial, dan refleksi pada proses yang dikenal sebagai literasi digital yang mendalam.

Menurut Agus Wibowo dalam (Dessy Izzatun Nisa, 2019) pola asuh merupakan interaksi antara orang tua dan anak, yang mencakup pemenuhan kebutuhan fisik (seperti makan, minum dan lain-lain) dan kebutuhan non fisik seperti (perhatian, empati, kasih sayang, dan lain-lain). Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan untuk bertindak sesuai dengan tatanan sosial sebagai kebutuhan hidup bermasyarakat. Menurut Yudrik Jahja dalam (Muamanah, 2018) perkembangan sosial merupakan suatu proses untuk mewujudkan nilai, keterampilan dan sikap seseorang. Perkembangan sosial merupakan tahapan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman sebaya, sampai masyarakat luas. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berperilaku dalam interaksi sosial dengan orang tua, saudara, teman sebaya sesuai dengan tatanan sosial sebagai kebutuhan hidup di masyarakat.

Caron B Goode dalam (Muamanah, 2018) menjelaskan bahwa emosi merupakan sesuatu yang bersifat alami yang dapat terjadi pada perkembangan atau pengalaman manusia. Perkembangan emosi dapat dipengaruhi oleh keadaan sekitar. Anak belajar untuk mengembangkan rasa percaya diri, mengontrol diri sendiri ketika sendiri ataupun bersama orang lain. Emosi adalah salah satu aspek penting baik bersifat positif atau negatif yang dapat membantu anak dalam menemukan ide baru sebagai proses menghadapi sebuah permasalahan. Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses pembelajaran bagi anak tentang bagaimana berinteraksi dengan kelompok atau orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada untuk dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengendalikan emosi. Aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini memiliki harapan agar anak memiliki kemampuan dan motivasi hasil belajar yang ingin dicapai seperti kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, dan peran masyarakat yang mampu mengembangkan

konsep diri. Oleh karena itu, apabila kemampuan emosi dapat distimulasi dengan baik akan menjadi kemampuan yang positif untuk selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis bahwa anak merasa senang menggunakan *gadget*. Rata-rata dari mereka sudah sering menggunakan *gadget* seperti *handphone* atau tablet. Anak cenderung lebih senang mengakses *platform* dan aplikasi permainan sebagai hiburan. Intensitas *gadget* dapat menarik minat anak untuk bermain. Pada era saat ini, lingkungan sosial sering mempertunjukkan anak bersahabat dengan *gadget* yang dimilikinya dibanding bermain dengan teman sebayanya. Serta kurangnya kesepakatan orang tua dalam memberikan waktu bermain *gadget*, sering anak akan sering marah jika dilarang bermain *gadget* dalam waktu yang lama sehingga dapat mempengaruhi sosial emosional anak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang ilmiah secara sistematis tentang bagian-bagian dan fenomena serta hubungannya. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis menggunakan penelitian survei dimana penelitian ini merupakan suatu bentuk kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan di masyarakat, dan banyak di antaranya memiliki pengalaman penelitian dalam satu atau lain bentuk. Penelitian survei menanyakan kepada beberapa responden terkait dengan kepercayaan, pendapat-pendapat, karakteristik dan perilaku yang telah atau sedang terjadi (Adiyanta, 2019). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal yang diolah dengan menggunakan metode statistik. Pada prinsipnya, metode penelitian menjelaskan cara melalui alat untuk mencapai tujuan. Penelitian kuantitatif dapat dilakukan pada struktur yang teratur, dan tahapan penelitian dari awal sampai akhir dapat diprediksi. Oleh karena itu, penelitian kuantitatif dapat dijelaskan menggunakan angka, melalui pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian hasil. Menyajikan hasil berupa gambar, table, grafik, atau tampilan representative lainnya yang dapat diserap oleh pembaca serta mempermudah dalam menyampaikan informasi (Ahyar et al., 2020). Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasi terkait hubungan intensitas *gadget*, literasi digital dan pola asuh

orang tua terhadap sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Pada penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dimana teknik ini tidak memberikan setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel. Pada penelitian ini menggunakan jenis *sampling purposive*, yaitu sampel yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model regresi ganda dimana teknik yang digunakan untuk mengukur pengaruh dua atau lebih variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*). Model ini dapat diukur melalui program SPSS, peritung matematika yang rumit untuk menghasilkan analisis data secara otomatis, dimana adanya hipotesa baik secara positif hubungan timbal balik antara variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*) yang dihitung dalam perhitungan (Ahyar et al., 2020). Pada analisis data tersebut, model yang digunakan pada penelitian ini adalah model regresi ganda yang merupakan model pengembangan dari model regresi linier sederhana. Jika model regresi linier sederhana hanya memuat satu variabel bebas dan satu variabel terikat, maka pada regresi linier berganda jumlah variabel bebas lebih dari satu dan satu variabel terikat. Pada penelitian ini penulis menggunakan persamaan regresi linier berganda dikarenakan terdapat variabel bebas dalam penelitian yang jumlahnya lebih dari satu. Persamaan regresi linier berganda dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \varepsilon$$

Keterangan:

Y = Variabel Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

a = Konstanta

b₁, b₂ = Koefisien regresi variabel independent

X₁ = Variabel Intensitas *Gadget*

X₂ = Variabel Literasi Digital

X₃ = Variabel Pola Asuh Orang Tua

ε = Standar error

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.296 ^a	.688	.061	8.92719

a. Predictors: (Constant), Pola Asuh, Literasi Digital, Intensitas Gadget

Berdasarkan tabel 1, hasil koefisien determinasi dapat diketahui bahwa nilai koefisien determinasi (*Adjusted R Square*) diperoleh sebesar 0,688. Hal ini berarti seluruh variabel bebas (intensitas gadget, literasi digital dan pola asuh) berpengaruh terhadap variabel terikat (sosial emosional anak) sebesar 66,8%. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 33,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis terkait Pengaruh Intensitas Gadget, Literasi Digital, Pola Asuh Orang Tua Terhadap Sosial Emosional Anak melalui pengisian angket kepada 106 orang tua sebagai responden. Setelah itu, penulis mengolah data yang menghasilkan bahwa ada pengaruh intensitas gadget, literasi digital dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak yang akan dibuktikan dengan nilai $\text{sig.} < 0,05$ yang berarti semakin tinggi intensitas gadget, literasi digital dan pola asuh orang tua maka akan semakin tinggi sosial emosional anak, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas gadget, literasi digital dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak. Berdasarkan uji regresi linier berganda dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas gadget, literasi digital, dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak, intensitas gadget, literasi digital, pola asuh orang tua memiliki pengaruh yang besar terhadap sosial emosional anak. Semakin besar intensitas gadget, literasi digital, dan pola asuh orang tua maka akan semakin besar sosial emosional anak. Hal ini berarti bahwa sosial emosional anak dapat dipengaruhi oleh intensitas gadget, literasi digital, dan pola asuh orang tua sehingga jika mengembangkan sosial emosional anak bisa lebih mengurangi intensitas gadget pada anak dan orang tua memberikan pengawasan yang efektif saat menggunakan gadget.

Koefisien regresi untuk variabel intensitas gadget (X1) sebesar 0,251 bernilai positif, artinya semakin besar intensitas gadget yang ada pada anak maka semakin meningkat sosial emosional anak. Koefisien regresi untuk variabel literasi digital (X2) sebesar 0,359 bernilai positif, artinya semakin baik literasi digital pada anak maka semakin baik sosial emosional anak. Koefisien regresi untuk variabel pola asuh (X3) sebesar 0,110 bernilai positif, artinya semakin baik pola asuh di sekolah maka semakin baik sosial emosional anak. Berdasarkan penelitian tersebut, intensitas gadget, literasi

digital dan pola asuh orang tua memberikan pengaruh sebesar 66,8% pada sosial emosional anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas gadget, literasi digital, dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 33,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis bahwa anak merasa senang menggunakan gadget. Rata-rata dari mereka sudah sering menggunakan gadget seperti *handphone* atau tablet. Anak cenderung lebih senang mengakses platform dan aplikasi permainan sebagai hiburan. Intensitas gadget dapat menarik minat anak untuk bermain. Pada era saat ini, lingkungan sosial sering mempertunjukkan anak bersahabat dengan gadget yang dimilikinya dibanding bermain dengan teman sebayanya. Serta kurangnya kesepakatan orang tua dalam memberikan waktu bermain gadget, sering anak akan sering marah jika dilarang bermain gadget dalam waktu yang lama sehingga dapat mempengaruhi sosial emosional anak.

Berdasarkan penelitian tersebut, intensitas gadget, literasi digital dan pola asuh orang tua memberikan pengaruh sebesar 66,8% pada sosial emosional anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh intensitas gadget, literasi digital, dan pola asuh orang tua terhadap sosial emosional anak. Sedangkan sisanya yaitu sebesar 33,2% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

B. Saran

Penulis berharap kepada orang tua agar lebih memperhatikan dan juga memberikan pengawasan pada anak saat bermain gadget sehingga dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak, serta dapat memberikan batas waktu dalam bermain gadget dengan minimal waktu yang telah disepakati bersama oleh anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyanta, F. C. S. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697-709. <https://doi.org/10.14710/alj.v2i4.697-709>

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Dessy Izzatun Nisa. (2019). *PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA DALAM MEMBENTUK PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI*.
- Handayani, I. N. (2022). Peran Orang Tua pada Pengenalan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini di Era Teknologi Digital. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 101–110.
- Herdina Indrijati, D. (2016). *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hutahaean, J., Harmayani, Apdilah, D., Rahayu, S., & Siregar, E. S. (2022). *Literasi Digital: Bijak dalam Bereksprei dan Bermedia Sosial*.
- Mira Rahmawati, M. L. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13.
- Mira Yanti Lubis. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2.
- Muamanah, S. (2018). *PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI DESA BANDAR ABUNG KECAMATAN ABUNG SURAKARTA KABUPATEN LAMPUNG UTARA*.
- Mufaro'ah. (2019). Pengaruh Gawai Dalam Pola Asuh Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini (Studi Kasus Orang Tua dari Anak Usia 5 Tahun di TKIT Ibu Harapan Kecamatan Bengkalis). *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 11.
- Safitri, D. N. (2021). Analisis Pengenalan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Pada Masa New Normal. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 303. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.564>
- Simbolon, B. F., Studi, P., Komunikasi, I., Ilmu, F., Dan, S., Politik, I., & Area, U. M. (2021). *PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area , SKRIPSI OLEH: FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA MEDAN*.
- Ummah, Silvi Aqidatul, N. A. N. F. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *SELING : Jurnal Program Studi PGRA*, 6.
- Waruwu, W. (2021). *PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA*. February, 6.