

Sarana Belajar Anak Usia Dini: Bagaimana Persepsi Orangtua pada Penggunaan Gadget?

INDAH MAYSELA AZZAHRA

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: 20204032006@student.uin-suka.ac.id

HASTI YUSTINA

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: 20204032003@student.uin-suka.ac.id

IBRAHIM

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: ibrahim@uin-suka.ac.id

Article received: 6 January 2022, Review process: 5 March 2022
Article Accepted: 21 December 2022, Article published: 31 March 2023

ABSTRACT

Parents complain that the online learning method using gadgets as a means of learning for children is difficult to understand and use. The purpose of the study is to describe information about parents' perceptions of the use of gadgets as a means of learning for early childhood in the city of Palembang. The research method uses quantitative research methods with a survey approach, which is addressed to parents by providing a statement using a google form questionnaire instrument. The research population is all parents who have childhood early in the city of Palembang. While the research sample selected using a purposive sampling technique was 50 parents with the criteria of parents sending their children to PAUD Palembang City and carrying out partly face-to-face learning and partly online learning. Data collection techniques used are observation and interviews. This study uses descriptive quantitative data analysis techniques. The results showed that 38% of parents were able to use and teach their children while studying at home using the WhatsApp and Google Classroom applications, 26% of parents were able to use and teach their children while studying at home using the YouTube, Google and Social Media applications, 20% respondents who can use and teach their children when studying at home with educational game applications in gadgets, and 16% of parents who can use and teach their children while studying at home with zoom and google meet applications. Basically, parents can use gadgets as a means of learning for their children, but in certain applications such as zoom and google meet, parents still have difficulty using the application and when parents help their children learn online. So that parents prefer and easily use applications such as whatsapp and google classroom for children's online learning media at home.

Keywords: Parent, Gadget, Online, Child

ABSTRAK

Orangtua mengeluhkan metode pembelajaran online dengan menggunakan gadget sebagai sarana belajar anak, sulit untuk dipahami dan digunakan. Tujuan penelitian yaitu untuk menguraikan informasi tentang persepsi orangtua pada penggunaan gadget sebagai sarana belajar anak usia dini di Kota Palembang. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey, yang ditujukan kepada orangtua dengan cara memberikan pernyataan dengan menggunakan instrumen angket google form. Populasi penelitian yaitu seluruh orangtua yang memiliki anak usia dini di Kota Palembang. Sedangkan sampel penelitian yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling sebanyak 50 orangtua dengan kriteria orangtua yang menyekolahkan anaknya di PAUD Kota Palembang dan melaksanakan pembelajaran sebagian tatap muka dan sebagiannya lagi belajar online. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian didapatkan sebesar 38% orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi whatsapp dan google classroom, sebesar 26% orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi youtube, google, dan sosmed, sebesar 20% responden yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi game edukasi dalam gadget, dan sebesar 16% orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi zoom dan google meet. Pada dasarnya orangtua sudah dapat menggunakan gadget sebagai sarana belajar anak, akan tetapi pada aplikasi-aplikasi tertentu seperti zoom dan google meet, orangtua masih mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi dan saat orangtua membantu anak belajar secara online. Sehingga orangtua lebih memilih dan mudah menggunakan aplikasi seperti whatsapp dan google classroom untuk media pembelajaran online anak di rumah.

Kata Kunci: *Orangtua, Gadget, Online, Anak*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil keputusan pemerintah yang ditulis dalam surat edaran tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah masa darurat penyebaran covid-19 No. 15 tahun 2020 yang berisi himbawan pelaksanaan pembelajaran di rumah dengan daring (dalam jaringan/online) dan apabila lokasi daerah sekolah berada di zona hijau maka boleh melakukan pembelajaran secara luring (luar jaringan/offline) dengan syarat tetap mematuhi protokol kesehatan. Hasil keputusan pemerintah terkait pelaksanaan pembelajaran secara online diperuntukkan kepada masyarakat pada zona kuning dan merah. Sedangkan masyarakat yang berada pada zona hijau dapat melaksanakan pembelajaran secara offline. (Harahap, Dimiyati, & Purwanta, 2021, p. 1826).

Memasuki tahun 2022 pendidikan di Indonesia sudah mulai dilakukan secara offline atau tatap muka namun masih tetap diselingkan dengan pembelajaran online menggunakan jejaring internet seperti aplikasi zoom, whatsapp dan media sosial lainnya yang dimanfaatkan oleh sekolah sebagai strategi pembelajaran yang cukup efektif untuk siswa. Seperti ungkapan Lewis

dkk, bahwa guru sudah harus bisa beradaptasi dengan pembelajaran online dan memberikan kemudahan belajar bagi setiap siswa yang diajarnya (Sakti, 2022, p. 74). Orangtua mengambil andil peran guru sebagai pendidik di sekolah yang digantikan dengan peran orangtua sebagai pendidik anak di rumah (Lubis, Azizan, & Ikawati, 2020, p. 65). Ebi, juga berpendapat, orangtua ikut terlibat dalam pembelajaran online anak pada masa pandemi, sehingga pihak guru dan orangtua harus saling bekerjasama dan menjalin komunikasi dan interaksi yang harmonis antara keduanya. Orangtua memiliki peran khusus dalam pelaksanaan pembelajaran di era digital (Asmawati, 2021, p. 83). Pengasuhan orangtua terhadap digital sangat penting dilakukan agar dapat menyeimbangkan interaksi anak dengan dunia nyata, lingkungan, dan menstimulasi berpikir anak (Maisari & Purnama, 2019).

Orangtua biasanya mengalami kendala saat melakukan pendampingan kegiatan anak belajar secara daring di rumah, diantaranya yaitu materi belajar anak yang diberikan guru sulit untuk dipahami orangtua, minat anak dalam belajar tidak stabil sehingga sulit untuk menumbuhkan minat anak untuk belajar di rumah, orangtua memiliki kesibukan pekerjaan lainnya sehingga tidak dapat banyak menemani anak saat kegiatan belajar daring, terkadang orangtua tidak sesabar guru di sekolah sehingga menimbulkan konflik dalam komunikasi dengan anak, kesulitan dalam mengoperasikan gadget juga menjadi kendala orangtua, dan kendala-kendala lainnya seperti tidak bisa mengakses internet atau terkendala sinyal yang dirasakan sangat mengganggu orangtua menjadi guru anak di rumah (Wardani & Ayriza, 2021).

Pembelajaran online tidak lepas dari penggunaan gadget sebagai sarana melakukan pembelajaran daring. Gadget merupakan istilah dari macam-macam alat teknologi seperti smartphone, iphone, tab, dan computer/laptop (Rahayu, Elan, & Mulyadi, 2021, p. 204). Penggunaan gadget untuk anak usia dini memiliki kelemahan dan juga kelebihan (Salem, Fathimah, Sidik, & Awaluddin Hasrin, 2021, p. 562). Pemberian gadget pada anak usia dini akan memberikan dampak positif terhadap perkembangannya jika tingkat intensitas penggunaannya tidak berlebihan serta perlunya pengawasan dari orangtua (Septyani, Lestari, & Suryawan, 2021). Menurut Maulida kelemahan penggunaan gadget pada anak akan berdampak pada perkembangan kognitif dan sosialnya. Anak akan mengalami hambatan dalam kemampuan mengamati, menilai, mempelajari, memperhatikan lingkungan sekitarnya. Adapun kelebihan penggunaan gadget bagi anak usia dini menurut Sari & Mitsalia yaitu kemampuan imajinasi anak akan meningkat, melatih kecerdasan penggunaan gadget saat pembelajaran, kemampuan membaca anak akan berkembang, mampu memecahkan masalah dalam penggunaan gadget (Adhytiya, 2021, pp. 2–3).

Penggunaan gadget pada anak pada saat dilakukan ketika ia selesai belajar di sekolah. Di waktu senggang seperti waktu dalam perjalanan menuju sekolah atau pada saat anak dijemput menuju rumah, Anak biasanya akan meminjam gadget orangtuanya untuk membuka youtube menonton video dan mendengarkan lagu, atau anak juga sering terlihat bermain game pada aplikasi gadgetnya. Diantaranya orangtua menjelaskan bahwa alasan meminjamkan gadget pada anak karena untuk mengenalkan teknologi dan perkembangannya

serta orangtua menjadi mudah untuk mengawasi anak, dan anak tidak akan mengganggu pekerjaan orangtua (Widyandari & Maharani, 2021, p. 68).

Ada beberapa orangtua yang berpendapat keberatan untuk belajar secara online menggunakan gadget disebabkan orangtua mengalami kendala untuk mendampingi anak belajar di rumah karena faktor kesibukan orangtua dan kesulitan dalam mengakses teknologi seperti penggunaan zoom, google meet, whatsapp yang seharusnya sudah biasa digunakan oleh orangtua selama masa pandemi belakangan ini (Melati, 2021). Kendala-kendala tersebut menjadi persepsi orangtua dalam memandang pembelajaran online dan penggunaan gadget sangat mengganggu orangtua. Menurut Paridawati dkk, persepsi diartikan sebagai cara seseorang dalam memandang suatu hal yang dilakukan dan dipengaruhi oleh pemahaman serta pengalamannya dalam menilai suatu objek yang diamatinya (Paridawati, Daulay, & Amalia, 2021, p. 31).

Permasalahan yang sama juga terlihat di beberapa lembaga PAUD yang melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dan secara daring seperti di TK-TK di Kota Palembang. Beberapa orangtua mengeluhkan pembelajaran sebaiknya dilaksanakan luring (luar jaringan) seutuhnya, dengan alasan orangtua terlalu sibuk untuk bekerja seperti berjualan makanan, melakukan pekerjaan rumah tangga, dan pekerjaan di luar rumah lainnya. Sehingga terkadang sulit untuk membantu anak dalam menyelesaikan tugas sekolah. Tidak hanya itu, orangtua pun merasa sulit untuk mencerna teknologi seperti gadget saat ini, dikarenakan usia yang sudah dirasa tidak muda lagi dan menjadi penghambat kemampuan berpikir dan keterampilan orangtua dalam penggunaan gadget walaupun belakangan ini sudah sering mencoba untuk bisa menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti zoom, google classroom, youtube, whatsapp, google meet, game edukasi, mewarnai, menggambar, mengaji, membaca, berhitung, dan aplikasi-aplikasi lainnya yang tersedia di dalam gadget sebagai media-media pembelajaran anak, namun orangtua masih mengeluhkan sulitnya penggunaan gadget untuk pelaksanaan pembelajaran anak.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas dan hasil pengamatan peneliti sebelumnya, peneliti menganggap penelitian ini sangat penting untuk dikaji, dan peneliti ingin lebih lanjut melakukan penelitian terkait permasalahan persepsi orangtua secara mayoritas terhadap penggunaan gadget sebagai sarana belajar anak usia dini di Kota Palembang. Penelitian ini senada dengan (Maulita Indriyani, 2017) persepsi orangtua terhadap penggunaan gadget pada anak dalam penelitian ini mendeskripsikan pengetahuan orangtua mengenai penggunaan gadget, dampak positif dan negatif, serta batasan dalam penggunaan gadget pada anak. Selanjutnya skripsi (Maulita Indriyani, 2017) gambaran persepsi orangtua tentang penggunaan gadget pada anak usia pra sekolah di tk islam terpadu al-ikhlas boyolali adalah baik. Penelitian sebelumnya tidak membahas secara spesifik mengenai persepsi orangtua mengenai penggunaan gadget sebagai sarana pembelajaran pada anak dimasa pandemi, pada penelitian ini peneliti juga mengulas kemampuan para orangtua dalam menggunakan aplikasi sebagai sarana belajar anak seperti, aplikasi *zoom*, *google meet*, *google classroom*, *whatsapp* *youtube* dan *game* edukasi guna untuk mengetahui aplikasi yang paling efektif yang dapat digunakan untuk pembelajaran secara online. Dengan tujuan penelitian yaitu untuk menguraikan informasi terkait survey persepsi orangtua

pada penggunaan gadget sebagai sarana belajar anak usia dini di Kota Palembang. Harapannya agar dapat bermanfaat bagi masyarakat pendidikan yang ingin mengetahui kesulitan dan permasalahan yang dihadapi oleh orangtua dalam menggunakan gadget sebagai sarana belajar anak di era *new normal* ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan survey yang ditujukan kepada orangtua dengan cara memberikan pernyataan dan pertanyaan dengan menggunakan instrumen angket. Pendekatan survey digunakan karena untuk mengetahui persepsi orangtua pada penggunaan gadget sebagai sumber belajar anak usia dini. Metode survey menurut Sugiyono adalah metode penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data dari masa lampau atau masa kini terkait persepsi, karakteristik, perilaku berdasarkan hubungan variabel dengan tujuan menguji beberapa hipotesis tentang variabel-variabel dari sampel dari populasi tertentu, teknik pengambilan data menggunakan pengamatan, wawancara, atau kuesioner yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk digeneralisasikan (Sugiyono, 2018).

Populasi dalam penelitian yaitu seluruh orangtua yang memiliki anak usia dini dan anaknya yang sedang melaksanakan pembelajaran online di Kota Palembang. Sedangkan sampel penelitian yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 50 orangtua yang memenuhi kriteria yaitu para orangtua yang menyekolahkan anaknya di PAUD di Kota Palembang yang melaksanakan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Orangtua yang memiliki anak usia dini dan bersekolah di PAUD, yaitu RA Lestari sebanyak 10 anak, TK Aisyiyah 2 sebanyak 10 anak, TK Insani Taqwm 10 anak, TK Pembina Palembang 7 anak dan KB Bunda sebanyak 13 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2021.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati orangtua dalam penggunaan gadget untuk membantu anak dalam proses pembelajaran di rumah. Observasi juga dilakukan dengan cara membagikan instrumen angket melalui *google form* yang sudah dipersiapkan sebelumnya oleh penulis, yang mana nantinya orangtua sebagai sasaran penelitian untuk mengisi jawaban atas pertanyaan dan pernyataan yang diajukan penulis dalam instrumen angket dengan benar. Kriteria untuk menilai jawaban instrumen angket *google form* ditentukan dengan skala guttman. Skala guttman adalah skala pengukuran dengan bentuk pilihan ganda ataupun checklist dengan pilihan jawaban benar-salah, atau ya-tidak. Skala ini menuntut jawaban tegas dan pasti dari responden penelitian karena hanya memiliki dua jawaban saja (Riyanto & Hatmawan, 2020, p. 26). Wawancara juga dilakukan kepada orangtua dengan menggunakan media online seperti whatsapp agar lebih memudahkan penulis memperoleh informasi terkait persepsi orangtua pada penggunaan gadget sebagai sarana belajar anak.

Data yang telah dikumpulkan sebelumnya kemudian akan dianalisis dengan teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil survey jawaban responden dan juga dibantu dengan program aplikasi komputer IBM SPSS Versi 21 agar memudahkan penulis melakukan analisis pada hasil penelitian.

Tabel 1. Indikator Persepsi Orangtua Pada Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Belajar Anak Usia Dini

No.	Aspek Penggunaan Gadget	Indikator Penilaian
1.	Persepsi orangtua dalam penggunaan aplikasi zoom atau google meet	<ul style="list-style-type: none"> - Orangtua dapat menggunakan aplikasi zoom atau google meet - Orangtua dapat mengajarkan anak cara menggunakan aplikasi zoom atau google meet
2.	Persepsi orangtua dalam penggunaan aplikasi whatsapp dan google classroom	<ul style="list-style-type: none"> - Orangtua dapat menggunakan aplikasi whatsapp dan google classroom - Orangtua dapat mengajarkan anak cara belajar melalui whatsapp dan google classroom
3.	Persepsi orangtua dalam penggunaan aplikasi youtube, google, dan Sosmed	<ul style="list-style-type: none"> - Orangtua dapat menggunakan aplikasi youtube, google, dan sosmed - Orangtua dapat mengajarkan anak belajar melalui youtube, google, dan sosmed.
4	Persepsi orangtua dalam penggunaan game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung)	<ul style="list-style-type: none"> - Orangtua dapat menggunakan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) - Orangtua dapat mengajarkan anak belajar menggunakan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Klasifikasi Responden

Berdasarkan sampel yang dipilih yaitu 50 responden, diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia dan pekerjaan. Untuk melihat dan menghitung jumlah data identitas orangtua sebagai responden, digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase

F: Frekuensi

N: Jumlah total responden (50 orangtua)

Dibawah ini klasifikasi sampel berdasarkan jenis kelamin, usia, dan pekerjaan responden sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Keadaan Demografis Responden

Data Responden	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-Laki	16	32,0
	Perempuan	34	68,0
Usia	20-28 tahun	27	54,0
	29-37 tahun	23	46,0
Pekerjaan	PNS	7	14,0
	Wiraswasta	10	20,0
	Wirausaha	18	36,0
	Ibu rumah tangga	15	30,0

Tabel di atas menjelaskan bahwa data identitas setiap responden dilihat dari jenis kelamin, usia, dan pekerjaan. Untuk data jenis kelamin responden, sebanyak 16 dari 50 orangtua yang berjenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 32%, sebanyak 34 dari 50 orangtua yang berjenis kelamin perempuan yaitu sebesar 68 %. Selanjutnya untuk data usia responden sebanyak 27 dari 50 orangtua yang memiliki usia sekitar 20-28 tahun yaitu sebesar 54%, dan sebanyak 23 dari 50 orangtua yang berusia sekitar 29-37 tahun sebesar 46%. Data identitas berikutnya adalah pekerjaan, sebanyak 7 dari 50 orangtua yang bekerja sebagai PNS yaitu sebesar 14%, sebanyak 10 dari 50 orangtua yang bekerja sebagai Wiraswasta yaitu sebesar 20%, sebanyak 18 dari 50 orangtua yang bekerja sebagai Wirausaha yaitu sebesar 36%, dan sebanyak 15 dari 50 orangtua sebagai Ibu rumah tangga yaitu sebesar 30%.

2. Penggunaan Zoom dan Google Meet

Hasil survey penelitian dengan menggunakan instrumen angket melalui *google form* terdiri aspek dan indikator terkait persepsi orangtua pada penggunaan aplikasi zoom dan google meet. Berikut ini diuraikan tabel hasil persentase aspek penggunaan zoom dan google meet dengan bantuan SPSS versi 21:

Tabel 3. Persentase Persepsi Orangtua dalam Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Anak Indikator Penggunaan Zoom dan Google Meet

		Frequency	Precent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	19	38.0	38.0	62.0
	Tidak	31	62.0	62.0	
	Total	50	100.0	100.0	100.0

Hasil perhitungan aspek penggunaan zoom dan google meet di atas menunjukkan orangtua yang dapat menggunakan aplikasi zoom dan google meet sebanyak 19 responden dari jumlah total responden yaitu 50 orangtua apabila dipersenkan sebesar 38%, sedangkan orangtua yang tidak dapat menggunakan aplikasi zoom dan google meet sebanyak 31 dari 50 responden apabila dipersenkan sebesar 62%. Sehingga secara keseluruhan penggunaan aplikasi zoom dan google meet pada orangtua yaitu lebih banyak orangtua yang tidak bisa menggunakan dan tidak bisa mengajarkan aplikasi zoom dan google meet kepada anaknya yaitu sebesar 62%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan orangtua dan tidak terbiasanya orangtua dalam menggunakan aplikasi zoom dan google meet sebagai media belajar anak di rumah.

3. Penggunaan Whatsapp dan Google Classroom

Aspek persepsi orangtua dalam menggunakan gadget sebagai sumber belajar anak yang kedua yaitu penggunaan whatsapp dan google classroom. Berikut ini dipaparkan tabel hasil perhitungan persentase penggunaan whatsapp dan google classroom sebagai sarana belajar anak pada masa *blended learning* dengan bantuan SPSS versi 21:

Tabel 4. Persentase Persepsi Orangtua dalam Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Anak Indikator Penggunaan Whatsapp dan Google Classroom

		Frequency	Precent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	47	94.0	94.0	94.0
	Tidak	3	6.0	6.0	
	Total	50	100.0	100.0	100.0

Berdasarkan hasil perhitungan aspek penggunaan whatsapp dan google classroom di atas menunjukkan orangtua yang dapat menggunakan aplikasi whatsapp dan google classroom sebanyak 47 responden dari jumlah total responden yaitu 50 orangtua apabila dipersenkan sebesar 94%, sedangkan orangtua yang tidak dapat menggunakan aplikasi whatsapp dan google classroom sebanyak 3 dari 50 responden apabila dipersenkan sebesar 6%. Sehingga secara keseluruhan penggunaan aplikasi whatsapp dan google classroom pada orangtua yaitu lebih banyak orangtua yang dapat menggunakan dan dapat mengajarkan aplikasi whatsapp dan google classroom kepada anaknya yaitu sebesar 94%. Hal tersebut dikarenakan orangtua sudah mendownload dan menggunakan aplikasi whatsapp ini sebelum datangnya *_andemic covid-19*, sehingga orangtua dapat menggunakan aplikasi whatsapp ini sebagai media belajar anak di rumah. Sedangkan aplikasi google classroom lebih banyak digunakan saat pembelajaran daring dan sangat praktis untuk digunakan.

4. Penggunaan Youtube, Google, dan Sosmed

Aspek kedua dalam persepsi orangtua menggunakan gadget sebagai sumber belajar anak yaitu penggunaan youtube, google, dan sosmed. Adapun hasil persentase penggunaan youtube, google, dan sosmed dengan menggunakan bantuan SPSS versi 21 dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Persentase Persepsi Orangtua dalam Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Anak Indikator Penggunaan Aplikasi Youtube, Google, dan Sosmed

		Frequency	Precent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	32	64.0	64.0	64.0
	Tidak	18	36.0	36.0	
	Total	50	100.0	100.0	100.0

Tabel persentase hasil analisis data di atas terkait aspek penggunaan aplikasi youtube, google, dan sosmed sebanyak 32 responden dari jumlah total responden yaitu 50 orangtua apabila dipersenkan sebesar 64%, sedangkan orangtua yang tidak dapat menggunakan aplikasi youtube, google, dan sosmed sebanyak 18 dari 50 responden apabila dipersenkan sebesar 36%. Sehingga secara keseluruhan penggunaan aplikasi youtube, google, dan sosmed pada orangtua yaitu lebih banyak orangtua yang dapat menggunakan dan dapat mengajarkan aplikasi youtube, google, dan sosmed pada anaknya yaitu sebesar 64%. Hal ini dapat disebabkan oleh orangtua sejak sebelum terjadi pandemi covid-19 sudah sering membuka dan menggunakan aplikasi seperti youtube, google, dan sosial media, sehingga orangtua dapat menggunakan aplikasi ini dan dapat mengarahkan anaknya belajar di rumah dengan menggunakan aplikasi youtube, google, dan sosmed.

5. Penggunaan Game Edukasi

Aspek yang terakhir atau keempat dalam penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi game edukasi berupa aplikasi mengajaji, aplikasi menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung. Hasil persentase responden yang menggunakan dan menerapkan aplikasi game edukasi kepada anak sebagai sumber belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Persentase Persepsi Orangtua dalam Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Anak Indikator Penggunaan Aplikasi Game Edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung)

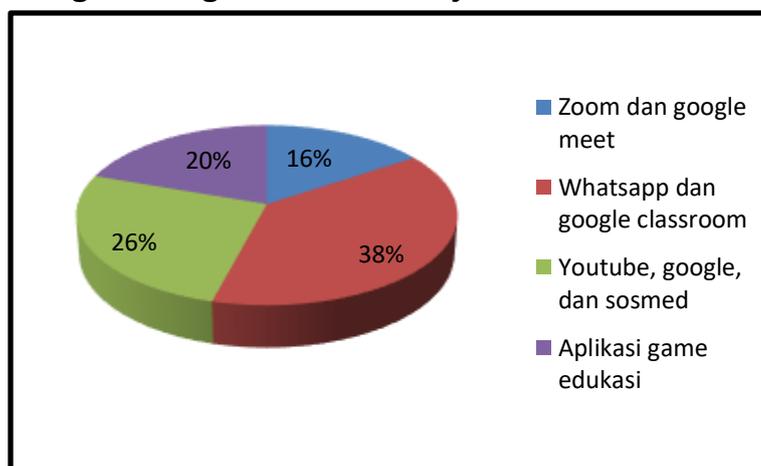
		Frequency	Precent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	24	48.0	48.0	52.0
	Tidak	26	52.0	52.0	
	Total	50	100.0	100.0	100.0

Tabel di atas menjelaskan bahwa pada indikator penggunaan aplikasi game edukasi seperti (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) menunjukkan bahwa orangtua yang dapat menggunakan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) sebanyak 24 responden dari jumlah total responden yaitu 50 orangtua apabila dipersenkan sebesar 48%, sedangkan orangtua yang tidak dapat menggunakan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) sebanyak 26 dari 50 responden apabila dipersenkan sebesar 52%. Hasil pengolahan data tersebut dapat diketahui bahwa orangtua yang menjawab “ya” dan orangtua yang menjawab “tidak” pada pertanyaan seputar penggunaan aplikasi game edukasi berada dalam kategori sedang. Artinya sebagian orangtua sudah menggunakan dan mengajarkan aplikasi ini kepada anaknya di rumah dan sebagian orangtua lainnya belum dapat menggunakan aplikasi dan belum dapat membantu anak belajar dengan menggunakan aplikasi game edukasi ini. Namun secara keseluruhan penggunaan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) pada orangtua yaitu lebih banyak orangtua tidak dapat menggunakan dan tidak dapat mengajarkan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) pada anaknya yaitu sebesar 52%. Peristiwa ini dapat terjadi karena sebagian orangtua tidak pernah mendownload dan menyukai aplikasi game edukasi karena beranggapan aplikasi tersebut merupakan permainan anak kecil. Namun beberapa orangtua juga sudah banyak memberikan gadgetnya kepada anak dengan berbagai aplikasi game di dalamnya agar orangtua dapat melakukan pekerjaan rumah lain dengan tetap mengawasi anak dari jauh.

6. Hasil Persentase Penggunaan Gadget sebagai Sumber Belajar Anak

Peneliti memperoleh hasil analisis data yang secara keseluruhan baik dari aspek dan indikator penilaian persepsi orangtua pada penggunaan gadget sebagai sarana belajar anak di gambarkan dalam diagram lingkaran di bawah ini:

Gambar 1 Diagram Persepsi Orangtua pada Penggunaan Aplikasi dalam Gadget sebagai Sumber Belajar Anak



Hasil persentase pada diagram di atas di peroleh dengan memasukkan data hasil survey pada setiap aspek dan indikator penilaian pada penggunaan aplikasi-aplikasi yang digunakan orangtua melalui gadgetnya. Berdasarkan hasil survey sebanyak 50 responden diperoleh sebesar 38% orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi whatsapp dan google classroom yaitu sebanyak 47 responden. Sebanyak 32 responden atau 26% orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi youtube, google, dan sosmed. Selanjutnya 20% responden atau 24 orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi game edukasi dalam gadget. Terakhir sebanyak 19 responden atau sebesar 16% orangtua yang dapat menggunakan dan mengajarkan anaknya saat belajar di rumah dengan aplikasi zoom dan google meet.

Pembahasan

Persepsi Orangtua dalam Menggunakan Zoom dan Google Meet sebagai Sumber Belajar Anak

Melalui penelitian survei menggunakan angket ini peneliti menemukan hasil bahwa sebagian besar orangtua tidak dapat menggunakan aplikasi zoom serta tidak dapat menggunakan dan mengajarkan kepada anaknya. Penelitian survei ini telah memperoleh hasil analisis data angket berupa persepsi orangtua. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman orangtua dalam menggunakan aplikasi seperti zoom atau *video conference* ini menjadi kelemahan pelaksanaan pembelajaran daring. Dimana seharusnya aplikasi zoom dan google meet ini memiliki kegunaan yang sangat baik untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak usia dini saat masa pandemi (Ismawati & Prasetyo, 2021, p. 673). Namun semuanya tergantung juga dengan orangtua yang memiliki aplikasi google meet dan yang tidak memiliki aplikasi. Terkadang orangtua tidak tertarik menggunakan aplikasi ini dikarenakan keterbatasan kapasitas handphone yang dimiliki setiap orangtua berbeda-beda (Qori'ah, Masitoh, & Setyowati, 2021, p. 247).

Persepsi Orangtua dalam Menggunakan Whatsapp dan Google Classroom sebagai Sumber Belajar Anak

Hasil penelitian sebelumnya juga senada dengan hasil penelitian ini yang menjelaskan bahwa aplikasi whatsapp merupakan aplikasi yang sangat familiar di semua kalangan masyarakat. Sebagian besar masyarakat sudah memiliki aplikasi whatsapp dan menggunakannya sebagai media komunikasi sehari-hari. Sehingga whatsapp menjadi media pembelajaran daring yang populer di semua jenjang pendidikan termasuk di PAUD (Shofa, 2020, p. 89). Selain whatsapp, penggunaan google classroom akan membantu guru dan orangtua memberikan pembelajaran kepada anak usia dini dengan fitur-fitur yang dikemas menarik dan menyenangkan. Dalam aplikasi classroom sudah disetting sebelumnya seperti menempatkan tema-tema yang menarik seperti video-video pembelajaran dengan berbagai macam tema (Widiastuti, Rasmani, & Wahyuningsih, 2020, p. 1245).

Persepsi Orangtua dalam Menggunakan Youtube, Google, dan Sosmed sebagai Sumber Belajar Anak

Dengan adanya media informasi seperti youtube, google, dan sosmed, semua orang dapat mengakses informasi dengan sangat cepat dan mudah. Namun jika digunakan untuk anak usia dini diharuskan bagi orangtua secara intens memberikan arahan mencari dan melihat konten yang positif saja atau menghibur (Barito, 2021, pp. 48–49). Aplikasi seperti youtube dapat mendorong semangat dan minat anak ingin mengetahui dan memahami pembelajaran. Guru sebisa mungkin harus memberikan video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak (Rani & Rahayu, 2021, pp. 6154–6155).

Persepsi Orangtua dalam Menggunakan Game Edukasi sebagai Sumber Belajar Anak

Tabel di atas menjelaskan bahwa pada indikator penggunaan aplikasi game edukasi seperti (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) menunjukkan bahwa orangtua yang dapat menggunakan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) sebanyak 24 responden dari jumlah total responden yaitu 50 orangtua apabila dipersenkan sebesar 48%, sedangkan orangtua yang tidak dapat menggunakan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) sebanyak 26 dari 50 responden apabila dipersenkan sebesar 52%. Hasil pengolahan data tersebut dapat diketahui bahwa orangtua yang menjawab “ya” dan orangtua yang menjawab “tidak” pada pertanyaan seputar penggunaan aplikasi game edukasi berada dalam kategori sedang. Artinya sebagian orangtua sudah menggunakan dan mengajarkan aplikasi ini kepada anaknya di rumah dan sebagian orangtua lainnya belum dapat menggunakan aplikasi dan belum dapat membantu anak belajar dengan menggunakan aplikasi game edukasi ini. Namun secara keseluruhan penggunaan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) pada orangtua yaitu lebih banyak orangtua tidak dapat menggunakan dan tidak dapat mengajarkan aplikasi game edukasi (mengaji, menggambar, mewarnai, mengenal angka, huruf, dan berhitung) pada anaknya yaitu sebesar 52%. Peristiwa ini dapat terjadi karena sebagian orangtua tidak pernah mendownload dan menyukai aplikasi game edukasi karena beranggapan aplikasi tersebut merupakan permainan anak kecil. Namun beberapa orangtua juga sudah banyak memberikan gadgetnya kepada anak dengan berbagai aplikasi game di dalamnya agar orangtua dapat melakukan pekerjaan rumah lain dengan tetap mengawasi anak dari jauh.

Persepsi Orangtua pada Penggunaan Aplikasi Gadget sebagai Sumber Belajar Anak

Hasil penelitian ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kristina dkk, yang menjelaskan bahwa pembelajaran daring yang banyak dilakukan adalah menggunakan Whatsapp yaitu sebesar 87,2%, sedangkan Google Classroom sebesar 41,3%, penggunaan Youtube sebanyak 15,5%, penggunaan Google meeting atau zoom sebanyak 13,8%, dan selebihnya penggunaan aplikasi lainnya sebesar 12,8% (Kristina, Sari, & Negara, 2020, p. 206). Alasan lain penggunaan zoom dan google meeting oleh orangtua juga diungkapkan dalam hasil wawancara yang dilakukan oleh Wardani & Ayriza, yang

mengatakan bahwa guru di sekolah telah menggunakan aplikasi zoom yang sesungguhnya belum diketahui oleh orangtua sebelumnya. Sehingga orangtua juga mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Apalagi guru sebagai pendidik di sekolah tidak memberikan petunjuk dan pedoman cara menggunakan aplikasi zoom kepada orangtua. Hal ini menjadikan penggunaan aplikasi seperti zoom dan google meet menjadi sepi peminat atau sedikitnya orangtua yang mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran online anak (Wardani & Ayriza, 2021).

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti lain ikut mengatakan bahwa saat orangtua menggunakan gadget orangtua ingin mencari fitur-fitur aplikasi-aplikasi yang dianggapnya praktis, dapat memperoleh informasi yang diinginkan dan akurat, mendapatkan hiburan saat bekerja dengan menjelajahi sosial media yang ada dalam gadgetnya, serta dengan adanya gadget orangtua dapat mudah mengenalkan teknologi pada anaknya sejak dini sehingga proses pembelajaran dan perkembangan anak dapat berjalan seiring dengan perkembangan di zaman modern ini (Insan, Adhika, & Fadilla, 2020, p. 2353).

Orangtua harus memiliki pemahaman bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini harus dilakukan pendampingan (Listiyani, Riani, & Pamungkas, 2019). Pendampingan akan membuat orangtua dan anak lebih saling memahami, tidak bisa hanya memberikan gadget tanpa adanya pengawasan (Rahmawati, 2020, p. 112). Orangtua harus tetap meluangkan waktu untuk beraktivitas secara langsung, agar anak tidak hanya di asuh oleh gadgetnya atau ketergantungan hingga menimbulkan banyak permasalahan dikemudian hari (Hertinjung, Septianingrum, & Putri, 2021, pp. 194–195).

Salah satu strategi penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu: Pertama, anak diberikan pemahaman dalam hal pemakaian internet menggunakan gadget. Kedua, gadget diberikan kepada anak saat orang dewasa ingin memberikan informasi yang baik untuk perkembangannya dan saat proses pembelajaran. Ketiga, kontrol penggunaan gadget pada anak agar anak sadar bahwa terlalu berlebihan bermain gadget bisa berdampak negatif pada dirinya (Hijriyani & Astuti, 2020, p. 26).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di paparkan diatas disimpulkan bahwa pada dasarnya orangtua sudah dapat menggunakan gadget sebagai sarana belajar anak, akan tetapi pada aplikasi-aplikasi tertentu seperti zoom dan google meet, orangtua masih mengalami kesulitan dan hambatan saat menggunakan aplikasi tersebut pada saat orangtua membantu anak belajar secara online. Sehingga orangtua lebih memilih dan mudah menggunakan aplikasi seperti whatsapp dan google classroom untuk media pembelajaran online anak di rumah.

Upaya memudahkan proses pembelajaran di masa pandemi guru dan orangtua harus bekerja sama dan dapat berkomunikasi secara terbuka mengenai keterbatasan dalam penggunaan teknologi guna meminimalisir masalah dalam pembelajaran secara online seperti pemilihan media aplikasi pembelajaran, cara menggunakannya, dan tujuan menggunakan aplikasi tersebut agar para orangtua lebih paham bagaimana cara terbaik mendampingi

dan membimbing anak pada pembelajaran secara online, serta para guru dapat melaksanakan pembelajaran secara online dengan efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhytiya, R. (2021). *Gambaran Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Islam Terpadu Al- Ikhlas Boyolali* (pp. 1–22). pp. 1–22. eprints.ums.ac.id. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/91098>
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/gissm5xuuvfrva5c72xyv3u3he/access/wa> [yback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1170/pdf](https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1170/pdf)
- Barito, R. B. (2021). Persepsi Orang Tua dan Anak Terhadap Konten Hiburan di Youtube (Studi Kasus Remaja Usia 13-15 Tahun). *Commercium*, 4(2), 39–50. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/42336>
- Harahap, S. A., Dimiyati, & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/45vof5bcsfhalblukqwqh5tvnu/access/wa> [back/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1013/pdf](https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/1013/pdf)
- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24(2), 187–195. Retrieved from <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/11291>
- 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. Retrieved from <http://194.31.53.129/index.php/JurnalGender/article/view/2834>
- Insan, F. Al, Adhika, F. A., & Fadilla, A. N. (2020). Perancangan Prototipe Aplikasi Edukasi Untuk Orang Tua Tentang Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2350–2364. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12895>
- Ismawati, D., & Prasetyo, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 665–675. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/b003/3a81871426aaac69a12b2ac90f43216bdf32.pdf>
- Kristina, M., Sari, R. N., & Negara, E. S. (2020). Model Pelaksanaan
-

- Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Provinsi Lampung. *Idaarah*, 4(2), 200–209.
- Listiyani, I., Riani, N., & Pamungkas, B. B. (2019). Urgency of the Role of Parents Against the Use of Gadgets in Children of Primary Education. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(1), 123. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i1.37635>
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, Erna. (2020). Persepsi Orang Tua dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan Gadget untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 4(1), 63–82. Retrieved from <http://194.31.53.129/index.php/JurnalGender/article/view/2834>
- Maisari, S., & Purnama, S. (2019). Peran Digital Parenting Terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Bunayya Giwangan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.4012>
- Maulita Indriyani, A. S. G. F. A. (2017). *Persepsi Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini Maulita*. (1), 51–56.
- Melati, H. P. (2021). *Keterampilan Orang Tua dalam Menggunakan Media Gadget Saat Mendampingi Pembelajaran Daring Anak di TK Kuncup Mekar Bengkulu Utara* (pp. 1–17). pp. 1–17. eprints.ums.ac.id. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/95199>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone pada Anak Usia Dini di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 28–34. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1329>
- Qori'ah, M., Masitoh, S., & Setyowati, S. (2021). Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Selama Pandemi pada Anak Usia Dini di Kecamatan Bubutan Surabaya. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 244–249. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/8331>
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/40743/17075>
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TAalim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1), 97–113. Retrieved from <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/1910>
- Rani, E., & Rahayu, W. (2021). Penggunaan Video Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6150–6156. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1920>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*.

-
- Yogyakarta: Deepublish. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=W2vXDwAAQBAJ>
- Sakti, S. A. (2022). Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 73–81. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/bi4n7ju7aza7hjsewxtckzg5ha/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/804/pdf>
- Salem, V. E. T., Fathimah, S., Sidik, S., & Awaluddin Hasrin. (2021). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Anak Usia Dini Pada Ibu-Ibu Di Jemaat Nafiri Malalayang 1 (Tinjauan Sosiologi Keluarga). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3), 561–566. Retrieved from <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/2305>
- Septyani, R. A., Lestari, P., & Suryawan, A. (2021). Penggunaan Gadget pada Anak: Hubungan Pengawasan dan Interaksi Orang Tua terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(3), 121-130. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/4382>
- Shofa, M. F. (2020). Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19. *Buana Gender: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 5(2), 86–96. Retrieved from <http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/buana-gender/article/view/2820>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, A., & Ayriza, Y. (2021). Analisis Kendala Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 772–782. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/emf5ndgb5rgj5iflbuujol64/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/705/pdf>
- Widiastuti, Y. K. W., Rasmani, U. E. E., & Wahyuningsih, S. (2020). Mengkaji Penerapan E-Learning pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1240–1247. Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/mq5qdliefjccdo32pyi4nmtrxi/access/wayback/https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/752/pdf>
- Widyandari, D., & Maharani, E. A. (2021). Gawai pada Anak Usia Dini: Peran Ibu dalam Pendampingan Anak Era Disrupsi 4.0. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 67–78. Retrieved from <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/3811>
-