

# HASIL CEK\_201-Article Text-874- 1-10

*by Dian Hidayati Uad*

---

**Submission date:** 21-Sep-2023 02:27PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2172410508

**File name:** 201-Article Text-874-1-10-20221021 (3).pdf (489.25K)

**Word count:** 6732

**Character count:** 40916



## Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini Dan Orang Tua

Julita Lindriany<sup>1</sup>, Dian Hidayati<sup>2</sup>, Datuk Muhammad Nasaruddin<sup>3</sup>  
Program Studi Manajemen Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia  
Email korespondensi: julita2107046024@webmail.uad.ac.id

Riwayat draf artikel  
Diserahkan 09-08-2022  
Direvisi 16-10-2022  
Diterima 18-10-2022

**ABSTRAK:** Tujuan penelitian ini adalah menguraikan pentingnya literasi digital bagi anak usia dini dalam melatih kecerdasan anak, psikologi, kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis. Metode penelitian yang digunakan adalah prosedur kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara yang melibatkan 5 orang tua dari anak didik. Analisis data meliputi tahapan: *collection, reduction, display, dan conclusion*. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua dalam melatih kecerdasan anak, secara psikologi, kemampuan kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis, kemampuan kognitif anak meningkat dan kecakapan dalam berbahasa menjadi lebih baik serta memudahkan para orang tua mencari konten berisi cerita, gambar, nyanyian, dll yang sesuai anak usia dini. Literasi digital sangat penting dikembangkan oleh semua elemen dalam dunia pendidikan.

**Katakunci:** Literasi Digital, Anak Usia Dini, Orang Tua.

**ABSTRACT:** *The purpose of this study is to describe the importance of digital literacy for early childhood in training children's intelligence, psychology, language skills, cognitive, emotional, social, academic and critical. The research method used is a descriptive qualitative procedure. Data collection techniques used were observation and interviews involving 5 parents of students. Data analysis includes stages: collection, reduction, display, and conclusion. The results of the study show the importance of digital literacy for early childhood and parents in training children's intelligence, psychologically, language skills, cognitive, emotional, social, academic and critical, children's cognitive abilities increase and language skills become better and make it easier for people Parents are looking for content containing stories, pictures, songs, etc. that are appropriate for young children. Digital literacy is very important to be developed by all elements in the world of education.*

**Keywords:** Digital Literacy, Early Childhood, Parents.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat telah membawa kita sebagai generasi modern ke dalam dunia digital. Literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing lagi dan lumrah bagi generasi milenial. Bahkan di era ini salah satu alternatif digital yang terus berkembang dan dapat kita jumpai di kehidupan sehari-hari adalah dengan beralihnya bahan bacaan fisik menjadi literasi digital, seperti jika dulu kita ingin mengetahui seputar informasi terbaru bisa didapatkan dari koran atau surat kabar dan majalah, sekarang informasi bisa didapatkan dengan sangat mudah di genggaman melalui internet dan smartphone.

Indonesia saat ini sedang berupaya mempersiapkan generasi Indonesia emas 2045. Upaya dalam menyiapkan generasi emas dilakukan dalam berbagai hal, misalnya melalui Pendidikan. Dibanding negara-negara maju lain, Pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal (Wahyuningsih et al., 2019). Kualitas Pendidikan dapat ditingkatkan untuk membentuk generasi Indonesia yang mampu bersaing dalam segala aspek yang akan terjadi di masa mendatang. Peningkatan pendidikan dimulai dari Anak Usia Dini yang merupakan pondasi awal pembentukan karakter anak, maka dari itu pembelajaran pada anak usia dini dikemas dalam bentuk bermain seraya belajar (Siti et al., 2021).

Dalam kehidupan sehari-hari, pengguna internet yang masih berada di bawah umur dapat dengan mudah jumpai di tempat-tempat umum di lingkungan rumah, taman bermain, pusat perbelanjaan atau tempat rekreasi sekalipun bahkan biasanya dapat di jumpai anak usia dini yang sedang terlihat sibuk dengan gadget yang dimilikinya dengan berbagai macam aplikasi-aplikasi atau permainan yang ada di dalam gadgetnya.

Pada salah satu penelitian oleh Novitasari & Khotimah (2016), penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa “pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Kebanyakan anak usia dini yang berada pada usia 2 sampai dengan 7 tahun sudah mampu dan dapat menggunakan berbagai fitur dari aplikasi-aplikasi yang ada serta dapat mengoperasikan gadgetnya sendiri secara otodidak tanpa bantuan orang lain, kemampuan ini biasanya anak dapatkan hanya dengan melihat dan memperhatikan orang di sekitarnya seperti ayah, ibu, kakak atau yang terdekat dengan anak di lingkungannya pada saat sedang menggunakan smartphone maupun perangkat digital lainnya. Dari kebiasaan anak yang dengan mudah merekam dan meniru kegiatan orang disekitarnya inilah, membuat anggota keluarga khususnya para orang tua yang memiliki anak usia dini, harus mampu mengawasi serta membimbing anak-anak ketika sedang menggunakan perangkat digital seperti gadget, diharapkan dengan adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua, anak dapat memanfaatkan serta menggunakan internet dengan positif dan baik.

Saat ini, dapat kita jumpai dengan mudah berbagai macam kajian mengenai penggunaan internet dan keluarga yang biasanya berkisar pada suatu penggambaran sebuah tren penggunaan internet dan literasi digital dalam masyarakat, seperti banyaknya waktu yang dialokasikan pada saat sedang menggunakan internet, bagaimana sikap anak dan orang dewasa dalam hal ini orang tua saat berhadapan langsung atau menggunakan internet, dan juga bagaimana internet dapat mengubah fungsi sosial dalam keluarga pada kehidupan digital (Kurnia et al., 2019).

Dengan demikian, literasi digital keluarga memiliki peran yang sangat penting untuk anak usia dini jika diterapkan dengan baik. Keluarga sebagai orang yang paling dekat dengan anak pada saat di rumah dalam hal ini adalah orang tua, kakak, adik yang berada di lingkungan anak diharapkan mampu memberikan contoh dan pemahaman yang baik untuk menggunakan teknologi digital yang ada dengan sebaik-baiknya. Menurut Davidson (2012) untuk bisa menggunakan

internet dengan positif, anak-anak sangat memerlukan adanya bimbingan dan pengawasan dari orang tua.

Anak-anak dalam hal ini sangat memerlukan bimbingan dan arahan dari orang tua dalam menggunakan media digital dengan bijaksana. Maka dari itu orang tua perlu memahami nilai utama mengenai dunia digital yang sedang menyeter kehidupan sehari-hari saat ini. Adapun untuk dapat menggunakan media digital dengan bijaksana dan positif terdapat tiga nilai penting yaitu adanya kreativitas, kolaborasi dan berfikir (Kurnia et al., 2019).

Pemberian materi literasi pada anak usia dini akan membuat lahirnya anak-anak yang cerdas membaca dan menulis. Juga cerdas dalam akademik, intelegensi, dan emosional serta spiritual. Seorang anak yang terbiasa menulis dan membaca akan membuat dirinya lebih kreatif dan berpikir sangat logis, kritis serta dapat memecahkan setiap persoalan yang dihadapinya.

Pendidikan literasi digital untuk anak usia dini akan membuat seorang anak lebih cerdas secara psikologi, bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis. Selama ini, pendidikan literasi digital bagi anak usia dini hanya berjalan di sekolah dengan bantuan seorang guru. Padahal ada yang lebih penting dari itu yakni pendidikan literasi digital anak usia dini di rumah melalui bantuan keluarga atau orang tua. Orang tua bersama guru di sekolah harus bekerjasama dalam meningkatkan pendidikan literasi bagi anak. Untuk mengajarkan pendidikan literasi bagi anak usia dini di rumah sangat mudah dilakukan. Salah satu caranya dengan rutin membacakan buku dongeng atau cerita pada anak.

Tantangannya adalah, bagaimana sebagai orang tua bisa menyiapkan anak usia dini untuk beradaptasi dengan teknologi. Digital parenting merupakan satu istilah yang dikaji dalam artikel ini, bahwa orang tua tidak hanya harus melek teknologi namun sebaliknya, orang tua yang gemar akan teknologi pun secara tidak langsung menghambat kualitas interaksi hubungan orang tua dan anak.

Tujuan dari artikel ini akan membahas tentang kiat dan cara praktis bagi orang tua milenial yang sedang mengasuh anak usia dini nya. Dimana anak usia dini ini adalah anak yang dididik oleh orang tua generasi milenial yang notabene gemar akan teknologi. Harapannya orang tua yang mempunyai anak usia dini bisa menerapkan pola pengasuhan dan parenting yang tepat, yang pada akhirnya mampu menjadikan anak usia dini tidak menjadi generasi "Lost Child" atau kehilangan masa bermain kanak-kanaknya, juga bertujuan untuk menganalisis sejauh mana kemampuan anak usia dini dalam beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran berbasis literasi digital. Hal ini dimaksudkan bahwa kemampuan anak usia dini dalam tahap perkembangannya membutuhkan pendampingan sebagai salah satu faktor pendukung dalam proses belajarnya.

Pada salah satu penelitian oleh Novitasari & Khotimah (2016) penggunaan gadget pada anak usia dini menyebutkan bahwa "pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian dibandingkan dengan permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orang tua meng'iya'kan bahwa saat anak-anak bermain gadget cenderung diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa

mempedulikan sekitarnya". Secara tidak sadar, anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan gadget. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh (Prasetyo, 2013). Para responder menyebutkan bahwa dalam penggunaan gadget kebanyakan anak lebih menggunakannya untuk bermain. Dari hal kecil tersebut, anak yang awalnya senang bermain dengan temannya dapat berubah dengan terbiasanya diberikan gadget sebagai pengganti teman bermain.

Sehingga adanya sinergi antara orang tua dan guru merupakan hal yang penting dalam pendampingan anak usia dini agar pengawasan dalam pembelajaran berbasis digital pada anak usia dini dapat berjalan dengan efektif dan diarahkan dengan baik.

### Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kecakapan kognitif, etika, social, emosional dan aspek teknis atau teknologi (Kemdikbud, 2018). Literasi digital menurut Potter adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, memsbangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Widyastuti et al., 2016).

Literasi digital ialah keterampilan fundamental yang diperlukan untuk dapat berkontribusi di dunia digital saat ini. Sesuai pernyataan dari Nasrullah et al. (2017), literasi digital sangat penting untuk dikembangkan sebagai kebutuhan yang dapat berpartisipasi di dunia digitalisasi sebagaimana dengan membaca, menulis, berhitung dan ilmu lainnya. Literasi digital penting untuk diperhatikan pada anak. Pentingnya pengenalan literasi digital menurut Anggeraini et al. (2019) literasi digital membantu pelajar untuk mendapatkan pengetahuan teknis dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan media digital dengan efektif, terampil saat menggunakan media digital dan menyelesaikan permasalahan kehidupan keseharian, memahami aspek sosial juga pengaruh media digital di masyarakat, selain itu untuk menumbuhkan sikap positif mengenai media digital dan kesiapan dalam mengimbangi perkembangan era digitalisasi. Pada anak usia dini pentingnya literasi digital menurut Yusuf (2020), literasi digital dalam konteks pendidikan berperan dalam mengembangkan pengetahuan (kognitif) seorang anak melalui stimulasi rasa keingintahuan dan kreativitas yang dipunyai anak.

Selanjutnya, menurut Gamire & Pearson (2006), literasi digital adalah kemampuan membaca, menulis, dan menghitung beragam teks/objek digital yang ada dalam lingkungan digital. Pertanyaannya, apa yang dimaksud dengan teks/objek dan lingkungan digital? Manusia pada dasarnya hidup di tiga ranah, yakni: *natural world* (segala sesuatu di atas permukaan bumi yang ada tanpa intervensi dan invention manusia), *social world* (semua sistem yang diciptakan manusia untuk kehidupan kolektif mereka), dan *designed world* (hasil modifikasi manusia terhadap *natural world* dan *social world*). Salah satu bentuk *designed*

*world* adalah teknologi informasi dan komunikasi yang diciptakan manusia untuk mengumpulkan, memanipulasi, mengklasifikasikan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi.

Menurut Salehudin (2020), dengan adanya penerapan literasi digital pada anak usia dini, anak diharapkan mempunyai sikap mudah menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial, penuh ide dan produktif serta mandiri dan berpikir kritis. Fatimah (2020), menyatakan pengadaan literasi digital yang diberikan oleh orang tua kepada anak dengan baik, diharapkan anak usia dini tidak meniru perilaku negatif dari tontonan yang ada pada teknologi digital. Ini semua karena segala aktivitas pembelajaran tidak terlepas dari peran teknologi.

### **Anak Usia Dini**

Masa usia dini adalah "*golden age period*", artinya yaitu masa paling berharga untuk seluruh aspek perkembangan manusia, baik fisik, kognisi emosi maupun sosial. Aspek emosi adalah salah satu aspek yang terpenting bagi seorang anak (Martani, 2012). Anak tumbuh dengan cara berhubungan dengan lingkungan alam dan masyarakat. Lingkungan dan masyarakat yang paling dekat adalah keluarga dan kedua orang tuanya. Namun pada era ini banyak orang tua khususnya ibu yang bekerja di luar rumah bertambah banyak, pada saat yang sama hadir komunitas atau institusi yang membangun pendidikan non formal bagi anak usia dini. Suasana ini seolah seperti peribahasa "*gayung bersambut*" dengan keinginan orang tua untuk selalu memperoleh metode yang dirasa cocok dengan pertumbuhan anak (Martani, 2012).

Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini menjadi satu diantara faktor penyebab pentingnya pengenalan literasi digital dilakukan kepada anak sejak usia dini. Ini dikarenakan teknologi digital tidak bisa dihindari penggunaannya oleh anak usia dini, tetapi sebaliknya kehadiran teknologi digital harus dimanfaatkan sebaiknya untuk perkembangan anak melalui bimbingan, arahan, dan kontrol yang tepat dari lingkungan sekitar anak, yaitu guru dan orangtua.

### **Peranan Orang Tua**

Setiap anak dikaruniai berbagai potensi dan karunia yang berbeda. Karena itulah orang tua perlu mengetahui potensi apa yang dapat dikembangkan dalam diri anak sehingga mampu mengambil keputusan dengan baik. Setiap manusia memiliki daya intuisi termasuk juga anak. Terkadang mereka mengambil keputusan sendiri yang menurut firasat mereka benar untuk dilakukan, kemudian mereka bertindak dengan sendirinya tanpa memikirkan konsekuensi (Sanderan, 2020). Karena itulah anak perlu dibimbing dan diarahkan sejak dini sebagaimana dalam mengambil keputusan.

Peran orang tua dalam dunia digital tidak selesai pada usaha mengawasi penggunaan maupun konten media gadget saja, namun juga bagaimana orang tua dan guru mengusahakan serta mengembangkan kemampuan anak dalam menganalisis, mengobservasi bahkan hingga mengkritisi apa yang terjadi di lingkungannya melalui media digital (Sivrikova et al., 2020). Dalam kata lain orang tua memiliki ruang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, yang secara tidak langsung dapat mempersiapkan mereka menjadi warga digital

yang kritis dan optimis. Ada beberapa langkah yang dapat dilakukan orang tua dalam bernegosiasi penggunaan gadget, diantaranya yaitu upaya kontrol atau manajemen waktu gadget, interaksi atau komunikasi yang positif satu sama lain serta stimulasi kegiatan maupun model pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan anak (Bartau-Rojas et al., 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang memiliki rasa kepuasan secara psikologis dalam gaya pengasuhannya secara tidak langsung dapat menciptakan atmosfer nyaman pada anak, sehingga anak menjadi lebih sadar dalam menggunakan media digital (Symons & Smith, 2014).

Dalam hal ini orang tua seharusnya dapat lebih berusaha memahami dan mengikuti alur perkembangan zaman dengan semakin berkembangnya teknologi digital yang dapat digunakan sebagai penunjang berbagai kebutuhan informasi dan komunikasi sehari-hari. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Novianti & Garzia (2020) yang menyatakan bahwa orang tua memiliki peran penting dalam penggunaan gadget pada anak. Fatmawati & Sholikin (2019) menyebutkan bahwa orang tua wajib melakukan upgrade atau meningkatkan kemampuan diri dengan informasi global terkini mengenai dunia dan tren anak zaman sekarang. Orang tua perlu maju satu tingkat setidaknya setara dengan pengetahuan anak, dengan itu orang tua dapat mengontrol aktivitas anak dalam menggunakan media digital.

Penggunaan teknologi digital pada anak usia dini menjadi satu diantara faktor penyebab pentingnya pengenalan literasi digital dilakukan kepada anak sejak usia dini. Ini dikarenakan teknologi digital tidak bisa dihindari penggunaannya oleh anak usia dini, tetapi sebaliknya kehadiran teknologi digital harus dimanfaatkan sebaiknya untuk perkembangan anak melalui bimbingan, arahan, dan kontrol yang tepat dari lingkungan sekitar anak, yaitu guru dan orangtua.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bersifat deskriptif. Prosedur pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Subjek observasi adalah lima anak usia dini berkisar 2-7 tahun di lingkungan tempat tinggal penulis. Kemudian wawancara dilakukan pada lima orang tua, hal ini dilakukan karena pentingnya atau keikutsertaan orang tua dalam mengawasi anaknya. Pengambilan data dengan wawancara dan observasi, karena penelitian ini adalah kualitatif dan tidak menggunakan instrumen. Sehingga pedoman wawancara terstruktur dan observasi secara terbuka berfokus pada tiga aspek penting sebagai pedoman pengukuran, yaitu: dukungan media sosial, kondisi jaringan atau akses, dan peningkatan hasil akademik. Tiga aspek penting ini dijadikan sebagai pedoman alat ukur dalam menghimpun data dan informasi melalui observasi dan wawancara, selain itu penulis juga berperan sebagai instrumen utama, informan dalam memantau dan menghimpun informasi di lapangan. Analisis data menggunakan triangulasi sumber untuk menggali pentingnya informasi yang mendalam dengan desain penelitian (Aeni et al., 2020). Data yang diperoleh dari lapangan segera dituangkan dalam bentuk tulisan dan

dianalisis dengan menggunakan empat komponen yang saling berinteraksi yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (verifikasi) serta triangulasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan kebanyakan gadget yang diberikan para orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya, untuk tujuan tertentu seperti untuk mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Bagi orang tua yang seperti ini lebih beranggapan bahwa dengan gadget anak usia dini dapat memperluas jaringan persahabatan mereka karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media yang telah disediakan (Nurrachmawati, 2014). Terkadang juga gadget dapat dijadikan para orang tua untuk mengalihkan anak-anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya sehingga para orang tua menyediakan fasilitas berupa gadget untuk anaknya yang masih berusia dini (Widiawati & Sugiman., 2014).

Hasil wawancara bersama ibu yang memiliki anak usia dini di lingkungan tempat tinggal sekitar peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Hasil Percakapan bersama Peneliti dan Ibu yang Memiliki Anak Usia Dini

Informan	Wawancara
Nama Ibu: Evi Dwi Rini	T= Apakah ibu hanya sebagai ibu rumah tangga? Ataukah bekerja di sebuah lembaga atau sejenisnya? Atau ada pekerjaan lain? J= Saya seorang pedagang kue, jajanan pasar harian yang berjualan dititipkan ke tempat tertentu.
Nama Anak: Muhammad Rana	T= Kalau boleh tahu berapa anak yang ibu miliki saat ini? Dan berapa usia anak ibu? J= Saya memiliki 3 orang putra, pertama berusia 14 tahun, ke-2 11 tahun, dan ke-3 usia 2 tahun.
Usia Anak: 2 tahun	T= Apa yang dilakukan anak ibu ketika baru bangun tidur? Apakah langsung mencari gadgetnya atau kah yang lain? J= Berbeda ketiganya, jika yang paling besar biasanya kalau dihari aktif sekolah langsung menyiapkan dirinya untuk sekolah dan tentunya sholat subuh terlebih dahulu. Anak yang kedua juga demikian, tetapi berbeda dengan anak yang paling kecil ini, tergantung mood nya jika lagi baik-baik saja biasanya hanya minta dibuatkan susu sambil menonton youtube di hp, tapi kalau lagi kurang bagus mood nya ya minta dikelonin ibunya dulu. T= Apa yang ditonton si ade, bu? J= Youtube, kadang hewan-hewan, kadang film kartun kadang lagu anak-anak. T= Bisakah ibu menjelaskan dampak positif dan negatif bagi si ade karena bermain hp? J= Alhamdulillah, dampak positifnya karena yang ditonton juga masih berkisar tentang anak-anak ataupun tentang hewan-hewan, juga lainnya jadi si Rana lebih banyak mengenal hewan, mengenal



	<p>warna, mengenal angka dan huruf dan juga bicaranya makin lancar dibanding kedua kakaknya yang sewaktu se umur Rana, kakaknya dulu belum selancar Rana berbicara. Tapi ada juga dampak negatifnya, kadang ga bisa dilarang untuk berhenti nonton, maksud saya dibatasi jangan terlalu lama.</p> <p>T= Apa harapan ibu dengan kondisi perkembangan zaman bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap anak usia dini?</p> <p>J= Harapannya anak bisa menjadi lebih pintar dan tidak menjadi kecanduan hp...hehehehehe.</p>
<p>Nama Ibu: Bonita Wulandari Nama Anak : Yuna Najwa Salsabila Usia Anak : 3,5 tahun</p>	<p>T= Apakah ibu hanya sebagai ibu rumah tangga? Ataukah bekerja di sebuah lembaga atau sejenisnya? Atau ada pekerjaan lain?</p> <p>J= Ya, saya hanya ibu rumah tangga saja</p> <p>T= Kalau boleh tahu berapa anak yang ibu miliki saat ini? Dan berapa usia anak ibu?</p> <p>J= Saya memiliki 4 orang anak, pertama 14 tahun, ke-2 umur 10 tahun, ke-3 umur 3,5 tahun yang terakhir umur 1 tahun.</p> <p>T= Apa yang dilakukan anak ibu ketika baru bangun tidur? Apakah langung mencari gadgetnya atau kah yang lain?</p> <p>J= Anak yang pertama sekolah di pesantren, jadi kegiatannya sesuai apa yang dijadwalkan pihak pesantren. Kalau anak yang kedua biasanya membantu saya dulu sebelum sekolah. Anak yang ketiga ini biasanya lebih suka main hp. Kalau yang bayi ya seperti kebiasaan anak bayi umumnya</p> <p>T= Apa yang ditonton si ade, bu?</p> <p>J= Namanya juga anak-anak, ya nonton film anak-anak, lagu anak-anak, sudah bisa buka sendiri cari di youtube.</p> <p>T= Bisakah ibu menjelaskan dampak positif dan negatif bagi si ade karena bermain hp?</p> <p>J= Positifnya Yuna jadi lebih banyak tahu, karena ingin tahunya besar jadi lebih pinterlah gitu, banyak bertanya. Tapi negatifnya kalau kita tidak bisa jawab pertanyaannya Yuna nangis. Jadinya terpaksa saya bohongi.</p> <p>T= Apa harapan ibu dengan kondisi perkembangan zaman bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap anak usia dini?</p> <p>J= Pastinya setiap orang tua menginginkan yang terbaik bagi anaknya, pengaruh hp diharapkan membawa kebaikan bagi anak juga bagi orang tuanya.</p>
<p>Nama Ibu: Rahmawati Saputri  Nama Anak: Athaya Putri  Usia Anak: 4,5 tahun</p>	<p>T= Apakah ibu hanya sebagai ibu rumah tangga? Ataukah bekerja di sebuah lembaga atau sejenisnya? Atau ada pekerjaan lain?</p> <p>J= ibu rumah tangga saja</p> <p>T= Kalau boleh tahu berapa anak yang ibu miliki saat ini? Dan berapa usia anak ibu?</p> <p>J= Anak saya baru Athaya umurnya sekarang 4,5 tahun, doakan semoga bisa segera ada adenyanya Athaya.</p> <p>T= Apa yang dilakukan anak ibu ketika baru bangun tidur? Apakah langung mencari gadgetnya atau kah yang lain?</p> <p>J= Saya tidak membiasakan bangun tidur langsung main hp, dan anaknya juga ngga cari hp ketika bangun tidur. Paling-paling dia</p>

	<p>minta dibuatkan susu sebelum mandi dan lainnya, nanti kalau sudah agak siang baru main hp itupun harus ijin dulu sama saya atau sama bapaknya.</p> <p>T= Apa yang ditonton si ade, bu?</p> <p>J= Karena Athaya sudah masuk PAUD, jadi suka buka-buka yang ada hubungannya dengan yang dipelajari dari sekolahnya. Tapi juga suka nonton lagu anak-anak.</p> <p>T= Bisakah ibu menjelaskan dampak positif dan negatif bagi si ade karena bermain hp?</p> <p>J= Dampak positifnya anak saya jadi lebih baik lagi perkembangan otaknya, mumpung masih kecil jadi sering saya arahkan ke hal-hal yang baik jika sedang main hp. Dampaknya pun sangat baik, negatifnya karena focus sama hp jadi kalau dipanggil mesti berulang-ulang.</p> <p>T= Apa harapan ibu dengan kondisi perkembangan zaman bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap anak usia dini?</p> <p>J= Ada pengaruh positif dan ada pengaruh negatif. Positifnya sangat membantu bagi orang tua dalam memberikan pelajaran bagi anaknya, misalnya jika orang tua ingin mengajarkan anak tentang nama-nama hewan dan bentuknya, cukup cari di hp maka akan muncul apa yang diinginkan, beda kalau di zaman saya harus pakai poster atau buku sedang sekarang kan cukup pake hp aj, yang penting ada jaringan dan paket data..hehehe...pengaruh negatifnya semua ada di hp, bahkan tontonan yang tidak pantas juga ada, makanya perlu pengawasan kepada anak-anak yang bermain hp.</p>
Nama Ibu: Yuli Kusrini	<p>T= Apakah ibu hanya sebagai ibu rumah tangga? Ataukah bekerja di sebuah lembaga atau sejenisnya? Atau ada pekerjaan lain?</p>
Nama Anak: Muhammad Jatmiko	<p>J= tidak bekerja cukup di rumah saja</p> <p>T= Kalau boleh tahu berapa anak yang ibu miliki saat ini? Dan berapa usia anak ibu?</p>
Usia Anak: 4 tahun	<p>J= Anak saya 3 orang, yang pertama usia 24 tahun sudah berumah tangga dan memiliki anak 1, ke-2 usia 22 tahun Alhamdulillah sudah bekerja, dan ke-3 ini sangat tidak disangka kehadirannya, Alhamdulillah Miko sekarang umurnya 4 tahun.</p> <p>T= Apa yang dilakukan anak ibu ketika baru bangun tidur? Apakah langung mencari gadgetnya atau kah yang lain?</p> <p>J= Untuk anak yang paling kecil aj ya...biasanya nyari hp..hehehe</p> <p>T= Apa yang ditonton si ade, bu?</p> <p>J= Anak laki, suka nonton spiderman, candu banget kalo sudah spiderman, diulang-ulang ya itu aj. Tapi kadang juga nonton yang lain.</p> <p>T= Bisakah ibu menjelaskan dampak positif dan negatif bagi si ade karena bermain hp?</p> <p>J= Hp itu punya dampak baik buruknya bukan hanya kepada si anak tapi kepada siapa saja. Nah kebbaikannya si anak jadi lebih banyak tontonan yang menarik dan bisa memiliki kosa kata lebih banyak. Tapi negatifnya emosi anak jadi tidak stabil, ada lagi kadang juga banyak kosa kata yang tidak pantas yang dia ucapkan yang didapat dari main hp padahal kami tidak pernah mengajarkan.</p>

	<p>T= Apa harapan ibu dengan kondisi perkembangan zaman bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap anak usia dini? J= Zaman semakin canggih, jadi anak-anak sekarang juga harus bisa mengikuti perkembangan zaman, tentunya kedua orang tua sebagai jembatan dalam mendidik anak-anaknya melalui pengaruh positif hp.</p>
Nama Ibu: Arni Juwita Suwarni	<p>T= Apakah ibu hanya sebagai ibu rumah tangga? Ataukah bekerja di sebuah lembaga atau sejenisnya? Atau ada pekerjaan lain? J= murni sebagai ibu rumah tangga</p>
Nama Anak: Fachri Ahmad	<p>T= Kalau boleh tahu berapa anak yang ibu miliki saat ini? Dan berapa usia anak ibu? J= Anak saya banyak mba, ada 5, hehehe, yang pertama usia 21 tahun sudah berumah tangga dan memiliki anak 1, ke-2 usia 16 tahun, yang ke-3 umur 12 tahun, yang ke-4 berusia 6 tahun, dan yang ke-5 berusia 3 bulan.</p>
Usia Anak: 6 tahun	<p>T= Apa yang dilakukan anak ibu ketika baru bangun tidur? Apakah langsung mencari gadgetnya atau kah yang lain? J= Ya kalau yang sudah besar sih sudah dengan aktivitasnya masing-masing, tapi kalau yang berusia 6 th ini masih dalam pengawasan saya, terkadang sih minta hp juga..hehehe T= Apa yang ditonton si ade, bu? J= Kartun di youtube, game dan yang tentang anak-anak kecil gitu deh. T= Bisakah ibu menjelaskan dampak positif dan negatif bagi si ade karena bermain hp? J= positifnya anak saya jadi lebih banyak bicara maksudnya banyak ngomong yang ngga pernah saya ajarkan, yang bikin kami ketawa sendiri...eee...pasti karena dengar di youtube ini. Kalo negatifnya ya dari nonton itu dan yang main game itu, terkadang ada kata-kata yang didapat kurang bagus yang diucapkan ke saudara atau temannya, dipanggil juga seperti orang ga dengar. T= Apa harapan ibu dengan kondisi perkembangan zaman bahwa gadget memiliki pengaruh terhadap anak usia dini? J= Harapannya mendapatkan dampak positif lah bagi anak-anak. Dan orang tua juga perlu memperhatikan anak jangan dibiarkan begitu saja ketika anak bermain hp. Di temani lah si anak bahkan diceritakan apa yang sedang di tontonnya supaya anak dapat pemahaman lebih baik lagi.</p>

Peneliti mengobservasi beberapa aktivitas orang tua terkait keterlibatan pengasuhan anak usia dini melalui lembar observasi. Hasil pengamatan dapat dilihat seperti tabel berikut:

**Tabel 2.** Lembar Observasi Aktivitas Orang Tua terhadap Anak Usia Dini

No	Aktivitas	SS	S	R	TS	Total
1	Anak sangat tertarik pada gadget	5				5
2	Anak mampu mengoperasikan gadget sendiri	5				5

3	Orang tua cenderung memberi gadget dengan tujuan agar anak lebih tenang	1	3		1	5
4	Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak meningkat	2	3			5
5	Orang tua mendampingi anak ketika bermain gadget	4	1			5

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan ketertarikan anak terhadap gadget sangat tinggi sehingga menjadi sangat pentingnya literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua dalam melatih kecerdasan anak, secara psikologi, kemampuan kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis yang tentunya perlu pendampingan orang tua ketika anak sedang bermain gadget.

### Pembahasan

Literasi digital anak usia dini dimana pada masa ini anak sangat sensitif dalam menerima rangsangan bahkan mampu menerima berbagai stimulasi serta upaya pendidikan dari lingkungan sekitar, baik disengaja maupun tidak disengaja. Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Kuntojo (2010) adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki curiosity yang tinggi, c) makhluk sosial, d) the unique person, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial.

Fenomena yang terjadi orang tua cenderung menggunakan gadget sebagai media pengasuhan anak, karena anak cenderung diam ketika menggunakan gadget. Sedangkan dampaknya, anak-anak mengalami gangguan konsentrasi, keterlambatan bicara (*speech delay*), agresif, cenderung menyendiri, ketika dilakukan *home visit* diketahui bahwa anak tersebut sudah dibiasakan pengasuhan oleh gadget.

Sebagaimana Khuzma, R. R. & La Kahija (2018) bahwa teknologi sebagai sarana hiburan ketika anak tidak dapat bermain bersama teman diluar, dan digunakan sebagai alat untuk mengasuh anak karena anak menjadi tenang ketika orang tua tidak mendampingi anak. Hasil penggunaan teknologi ini menyebabkan: 1) anak menjadi agresif (memukul atau menendang yang dicontoh anak dari youtube); 2) sulit memanggil anak yang sedang menggunakan gadget (anak tidak mengindahkan panggilan, lebih fokus pada gadget); dan 3) interaksi anak dan orang tua menjadi berkurang karena anak fokus pada gadget.

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan literasi digital pada anak belum sampai pada kesepakatan, seperti: 1) Adanya kesepakatan antara sekolah dan orang tua untuk *controlling program* berinternet sehat bagi anak; 2) Adanya informasi terkait konten-konten yang aman untuk anak; 3) Adanya kesepakatan waktu dalam berinternet dan aktivitas alternatif yang dapat dipilih anak ketika tidak bermain gadget; 4) Orang tua belum menggunakan aplikasi *parental control*.

Livingstone & Leslie (2009) menunjukkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti

bertanya aktivitas apa yang dilakukan anak dengan gadgetnya, berada di dekat anak, serta duduk bersama ketika anak sedang menggunakan gadget. Selanjutnya, Nurrachmawati (2014) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti menemani dan membimbing dalam penggunaan gadget, membatasi penggunaan gadget, mengontrol isi atau data-data di dalam gadget anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan, memahami kemampuan anak dengan meluangkan waktu untuk menilai seberapa tajam anak memilah hal-hal baru, menciptakan lingkungan belajar sesuai keinginan anak, bersabar dan aktif dalam mendidik anak, serta meluangkan banyak waktu untuk anak. Langkah-langkah pengasuhan digital yang baik menurut Herlina, Setiawan dan Jiwana (2018): 1) Jaga komunikasi dengan anak agar dapat tercapai hubungan yang baik antara orang tua dan anak; 2) Bekali diri orang tua dan terus belajar sehingga dapat mendampingi anak mengakses internet; 3) Gunakan aplikasi Parental Control, untuk membantu orang tua mengawasi aktivitas anak di internet, mengatur waktu penggunaan gawai setiap harinya, melakukan proses filtering konten-konten negatif, melihat aplikasi yang digunakan, dan orang tua juga harus mengetahui cara mengaktifkan fitur-fitur pengamanan di beberapa aplikasi, seperti fitur pencarian aman di google, fitur mode terbatas di youtube dan sebagainya; 4) Buat aturan dasar terkait internet di rumah dengan melibatkan anak, termasuk disepakati pula sanksinya; 5) menjadi teman dan ikuti anak di media sosial untuk membangun reputasi digital yang baik, karena jejak digital tidak bisa disembunyikan dan sangat berpengaruh pada masa depan si anak kelak; 6) Jelajahi, berbagi dan rayakan bersama untuk komunikasi orang tua anak; 7) Jadilah panutan digital yang baik; 8) Memproduksi konten positif dan produktif bersama; 9) Berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan produktif terkait media digital; 10) Berkolaborasi menciptakan konten digital, berkolaborasi merupakan puncak dari keterampilan literasi digital.

Menurut Hasugian (2018) langkah-langkah membangun literasi digital adalah: 1) Meningkatkan pengetahuan orang tua, orang tua tahu situs-situs apakah yang memberi manfaat di internet bagi anggota keluarga; 2) Komitmen teknologi digital sehat, orang tua membuat aturan yang dipatuhi bersama dalam penggunaan teknologi digital. Misalnya seluruh anggota keluarga tidak boleh menggunakan gawai pada saat makan, atau tidak membuka situs yang tidak bermanfaat, membatasi jam penggunaan gawai terutama pada saat jam belajar anak-anak; 3) Menyediakan keragaman aktivitas rekreasi, maka teknologi digital tidak lagi menjadi satu-satunya pilihan; 4) Peningkatan kepedulian masyarakat, segala norma dan etika yang berlaku di dunia nyata sepatutnya pula diterapkan di dunia digital.

Pendapat Palupi & Wates (2015) dalam program digital parenting, dimana program ini memberikan batasan jelas kepada anak tentang hal-hal boleh maupun yang tidak boleh dilakukan pada saat menggunakan perangkat digital. Adapun yang harus dilakukan orang tua terhadap anak dalam pengasuhan digital atau digital parenting adalah sebagai berikut: 1) meningkatkan dan memperbaharui wawasan tentang internet dan gadget; 2) jika di rumah ada internet posisikan di

ruang keluarga dan siapa yang dapat melihat apa yang dilakukan anak dalam mengakses internet; 3) membatasi waktu pada anak saat menggunakan gadget; 4) memberikan pemahaman dan kesadaran bersama akan dampak negatif dari internet atau gadget; 5) secara tegas melarang jika ada yang tidak pantas ditonton; 6) menjalin komunikasi terbuka dengan anak-anak. Agar anak-anak dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir secara aktif, kreatif, kritis dan positif dengan memakai bahan digital setiap saat ini maka budaya literasi digital di keluarga perlu ditanamkan sejak dini. Hal tersebut merupakan tujuan dari penguatan literasi digital di keluarga. Arahan seorang ayah dan ibu secara bijak diharapkan mampu menumbuhkan budaya literasi di dalam keluarga. Selain itu, untuk meningkatkan budaya literasi di dalam keluarga juga diharapkan menambah keahlian dalam mengatur media digital secara bijaksana, cerdas, smart dan pas dalam membangun komunikasi antara anggota keluarga dengan selaras serta berguna bagi keinginan keluarga. Akan tetapi, hal yang ingin dicapai literasi digital di keluarga dan spesifik adalah (1) menambah berbagai macam bahan literasi digital yang harus dimiliki keluarga, (2) setiap hari mampu melakukan kegiatan membaca bahan bacaan dengan menambah saluran literasi digital, (3) bacaan literasi perlu ditingkatkan, (4) menambah intensitas kebermanfaatan bahan digital di setiap aktivitas keluarga, dan (5) melatih kegiatan literasi digital apa pun yang berhubungan tentang keluarga. Keterbukaan orang tua dan anak sangat diperlukan dalam menjalankan program internet yang baik dan aman. Orang tua yang menjadi madrasah pertama bagi anaknya selayaknya memiliki kemampuan literasi media agar anak mendapatkan bimbingan dan arahan dalam bermedia terutama internet.

Dampak positif teknologi digital memudahkan dalam banyak hal, misalnya untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi. Seperti yang diungkapkan oleh Setiawan (2017), era digitalisasi memudahkan memperoleh informasi dengan cepat, tumbuhnya inovasi dalam berbagai bidang yang mempermudah pekerjaan dan aktivitas, tersedianya beragam sumber belajar misalnya perpustakaan digital, diskusi berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

## **SIMPULAN**

Literasi digital anak usia dini sangat penting dengan didampingi oleh orang tua agar diperoleh dampak positif sesuai harapan orang tua, seperti melatih kecerdasan anak, secara psikologi, kemampuan kecakapan bahasa, kognitif, emosional, sosial, akademik dan kritis. Orang tua yang akan menjadikan internet sebagai pusat informasi harus belajar dengan baik, apabila dibarengi pengetahuan dan kemampuan dalam memfilter informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya pemahaman literasi digital para orang tua yang memiliki anak usia dini diharapkan mampu mempermudah urusan para orang tua dalam membuat media digital sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak dan untuk mendampingi anak dengan menggunakan internet.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Para informan yang bersedia meluangkan waktu dalam memberikan informasi. Tim editor *Journal of Education and Teaching (JET)* FKIP-UM Kendari yang telah memfasilitasi publikasi artikel ini serta semua pihak yang memberikan kritik maupun saran yang sangat bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, K., Widhanarto, G. P., & Astuti, T. (2020). Strengthening character education in elementary schools: Learning technology in school culture. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(2), 898–902.
- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., & Bharati, D. A. L. (2019). Literasi digital: Dampak dan tantangan dalam pembelajaran bahasa. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 386–389.
- Bartau-Rojas, I., Aierbe-Barandiaran, A., & Oregui-González, E. (2018). Parental mediation of the Internet use of Primary students: Beliefs, strategies and difficulties. *Comunicar*, 26(54), 71–79.
- Davidson, C. (2012). Seeking The Green Basilisk Lizard: Acquiring Digital Literacy Practices In The Home. *Journal of Early Childhood Literacy*, 12(1), 12–45.
- Fatimah. (2020). Literasi Digital dan Hubungannya Terhadap Perilaku Anak Usia Dini di PAUD. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 28–32.
- Fatmawati, N., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, Mendidik Anak Di Era Digital Bagi Orang Tua Milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119–138. <http://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/MADANI/article/view/3267>
- Gamire, E., & Pearson, G. (2006). *Tech tally: approaches to assessing technological literacy*. (E. Gamire & G. Pearson, Eds.), *Literacy*. The National Academics Press.
- Hasugian, J. (2018). Urgensi literasi informasi dalam kurikulum berbasis kompetensi di perguruan tinggi. *Pustaka*, 4(2), 34–44.
- Kemdikbud. (2018). *Materi Pendukung Literasi Digital - Gerakan Literasi Nasional*. Depdikbud.
- Khuzma, R. R., & La Kahija, Y. F. (2018). Pengalaman Menjadi Ibu Di Era Digital. *Interpretative Pehnomenological Analysis. Empati*, 6(4), 387–395.
- Kuntojo. (2010). *Karakteristik Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurnia, N., Wendratama, E., & Adiputra, W. M., Poerwaningtias, I. (2019). *Literasi digital keluarga: Teori dan praktik pendampingan orangtua terhadap anak dalam berinternet*. UGM Press.
- Livingstone, S., & Leslie, H. (2009). *Kids online: opportunities and risks for children*.
- Martani, W. (2012). Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi* 39, 1, 112–120.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N. M., & Akbari, Q. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Jakarta*, 33.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak: Tantangan Baru

- Orang Tua Milineal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Teratai*, 5(3), 182–186.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Makassar, FT, Universitas Hasanuddin.*
- Palupi, Y., & Wates, P. (2015). *Digital Parenting Sebagai Wahana Terapi Untuk Menyeimbangkan Dunia Digital Dengan Dunia Nyata Bagi Anak*. In: Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/373>
- Prasetyo, E. (2013). *Gadget*. Online]. [Http://Epzna. Blo Gspot. Com/2013/08/Gadget. Html](Http://Epzna.BloGspot.Com/2013/08/Gadget.Html), [10 Desember 2013].
- Salehudin, M. (2020). Literasi Digital Media Sosial Youtube Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(2), 106–115. <https://doi.org/10.33369/jip.5.2.%25p>
- Sanderan, R. (2020). " INTUISI: Pendalaman gagasan Hans-George Gadamer tentang intuisi sebagai supralogika". *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity(JIREH)*, 2(2).
- Setiawan, W. (2017). *Era Digital dan Tantangannya*. ISBN (pp. 1–9).
- Siti, R., Dewi, F., Setiyani Lilik Erika, R. F., Rohmatun, N., & Muhammad, Z. N. (2021). Penerapan Loose Partsterhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *JET: Journal of Education and Teaching*, 2(2).
- Sivrikova, N. V., Ptashko, T. G., Perebeynos, A. E., Chernikova, E. G., Gilyazeva, N. V., & Vasilyeva, V. S. (2020). Parental reports on digital devices use in infancy and early childhood. *Education and Information Technologies*, 25(5), 3957–3973.
- Symons, D. K., & Smith, K. H. (2014). Evidence of psychological engagement when raising a virtual child. *Psychology Learning and Teaching*, 13(1), 52–57.
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., & Rasmani, U. E. E. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Widiawati, & Sugiman. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. <http://stmikglobal.ac.id/wpcon>
- Widyastuti, D. A. R., Nuswantoro, R., & Sidhi, T. A. P. (2016). Literasi digital pada perempuan pelaku usaha produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Aspikom*.
- Yusuf. (2020). *Proses Literasi Digital Bagi Anak (Peserta Didik)*. <https://lpmp-sumut.kemdikbud.go.id/proses-literasi-digital-bagi-anak-peserta-didik-4/>



# HASIL CEK\_201-Article Text-874-1-10

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**15%**

SIMILARITY INDEX

**16%**

INTERNET SOURCES

**6%**

PUBLICATIONS

**10%**

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1**

**ejournal.unsap.ac.id**

Internet Source

**6%**

---

**2**

**Submitted to Universitas Pendidikan  
Indonesia**

Student Paper

**5%**

---

**3**

**docplayer.info**

Internet Source

**4%**

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 4%

Exclude bibliography  On