

Penerbit
Bimedia

ISU KONTEMPORER

PERKEMBANGAN ANAK, REMAJA, DAN DEWASA

**Nurulsani S. Abd. Latief, Siti Munadiyah, Heribertus Rinto Wibowo,
Maman Saputra, Cahyo Harry Sancoko, Nicholas Goodwin, dkk.**



Bunga Rampai ini merupakan kumpulan karya ilmiah para akademisi dan praktisi dari berbagai wilayah di Indonesia dengan tema “Isu Kontemporer Perkembangan Anak, Remaja, dan Dewasa: Teori dan Praktik”. Melalui tema ini, diharapkan dapat menjembatani teori dengan praktik yang relevan yang dapat membantu optimalisasi perkembangan setiap individu dan memberikan alternatif solusi atas beragamnya masalah dalam aspek perkembangan manusia.

Buku Bunga Rampai ini menyajikan 26 artikel, yang terdiri dari sepuluh tema yaitu “Well-being pada Anak, Remaja, dan Dewasa” sebanyak lima artikel, “Pengasuhan dalam Berbagai Spektrum Perkembangan” satu artikel, “Intervensi Perkembangan” terdiri dari empat artikel, “Gawai dan Perkembangan Anak” empat artikel, “Growing dan Successful Aging” satu artikel, “Penyesuaian Pasca Pandemi” satu artikel, “Perkembangan Ditinjau dari Berbagai Perspektif” terdiri dari enam artikel, “Family Well-Being” dua artikel, “Perkembangan Karir” satu artikel dan tema “Pengasuhan Berbasis Agama dan Budaya” satu artikel. Artikel-artikel dalam buku ini merupakan produk dari penelitian yang fokus pada kajian bidang Psikologi Perkembangan dengan beragam pendekatan metode penelitian yang subyeknya dimulai dari masa kanak-kanak hingga lanjut usia pada konteks yang juga berbeda-beda.

Diharapkan buku ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan mampu menghasilkan gagasan-gagasan inovatif serta kolaborasi yang lebih erat dalam pengembangan Psikologi Perkembangan di Indonesia. Selamat membaca.



© 2024

ISBN 978-623-8080-12-0



9 786238 080120

ISU KONTEMPORER

PERKEMBANGAN ANAK, REMAJA, DAN DEWASA

Nurulsani S. Abd. Latief, Siti Munadiyah, Heribertus Rinto Wibowo,
Maman Saputra, Cahyo Harry Sancoko, Nicholas Goodwin, dkk.

Penerbit:
Bimedia Pustaka Utama
Tahun 2024

ISU KONTEMPORER

PERKEMBANGAN ANAK, REMAJA DAN DEWASA

Penulis:

Nurulsani S. Abd. Latief, Siti Munadiyah; Heribertus Rinto Wibowo, Maman Saputra, Cahyo Harry Sancoko, Nicholas Goodwin; Tini Sarah Yosephine Naibaho, Farah Farida Tantiani; Siti Khorriyatul Khotimah, Zumrotul Mukaffa, Fadlia Nur Fauziah Kumala, Ainani Kamalia, Novi Nindy Eliza; Lucky Raynaldi Taruna Putra, Hazhira Qudsyi; Karinta Elmira Amalia, Neneng Tati Sumiati, Rena Latifa; Herdina Indrijati, Endah Mastuti, Maulia Gitawati Indiswari; Cahyo Harry Sancoko, Heribertus Rinto Wibowo, Baginda Muda Bangsa, Dwi Wahyuni; Ema Wara Mardhotillah; Ika Andriani Farida, Raissa Dwifandra Putri, Ikhwatul Ihsan Armalid, Malinda Syafrina, Aldinda Najib Nur Fathoni, Selma Winastwanti Fatimah Daud; Gregorius Primus Yubileano, Edilburga Wulan Saptandari; Renanda Pratama Herdianto, Augustina Sulastri; Tina Afiatin, Muhammad Ikbal Wahyu Sukron, Sutarimah Ampuni, Zahra Frida Intani, Achla Himmah, Anggia Atin Aprila, Salma Nur Hanifah, Olyn Sylvania, Naila Rusyda Khalisa; Aisyah Syihab; Fatma Puri Sayekti, Arisa Rahmawati Zakiyah, Ula Ni'matul Taqridha; Nur Cholimah, Rini Agustiniingsih, Oktaviana Maharani, Nurul Arifiyanti; Ardaningrum Azzahra Achsan, Efriyani Djuwita, Inge Uli Wiswanti, Tatik Mukhoyyarah; Ni Putu Adelia Kesumaningsari, Jessica Irawan, Setiasih; Jasmine Qonitah Wardhana, Danan Satriyo Wibowo; Isna Asyri Syahrina, Mita Fani Tri Mutya, Poppy Ananda Putri, Harry Theozard Fikri; Dewi Retno Suminar; Triana Noor Edwina Dewayani Soeharto, Muliarti Widanarti; Muhammad Shafick Arindi, Fitri Ayu Kusumaningrum; Muhammad Basrin Hidayat, Hazhira Qudsyi; Elvi Yunianti, Teguh Wijaya Mulya, Nanik Nanik

Editor:

Dr. Triana Noor Edwina Dewayani Soeharto, M.Si.
Fitri Ayu Kusumaningrum, MA
Muliarti Widanarti, M.Psi., Psikolog
Aliyya Aqilah, S.Psi.

Penelaah:

Dr. Rita Eka Izzaty, M.Si.
Dr. Hepi Wahyuningsih, M.Si.
Dr. Riana Mashar, M.Si.
Dr. Triana Noor Edwina Dewayani Soeharto, M.Si.
Banyu Wicaksono, M.Sc., Psych

Desain Sampul:

Banyu Wicaksono, M.Sc., Psych
Editio Muhammad Pratama, S.I.Kom.

Tata Letak:

Beni SB

Diterbitkan oleh:

Penerbit Bimedia Pustaka Utama
Jalan Babakan Loa Permai No. 13
Padalarang Bandung Barat 40553
www: bimediapustaka.com
info@bimediapustaka.com

Bekerja sama dengan:

Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia
Sekretariat: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga,
Kampus B UNAIR, Jln. Airlangga 4-6 Surabaya
Telp/HP/Narahubung: 081232500041
Email : ippi@himpsi.or.id
Instagram/Web: [@himpsi.ippi](https://www.instagram.com/himpsi.ippi)

Cetakan pertama, Maret 2024
xii + 290. 17,5cm x 25cm
ISBN: 978-623-8080-12-0

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

Pasal 2

Undang-Undang ini berlaku terhadap:

- a. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait warga negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
- b. semua Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang untuk pertama kali dilakukan Pengumuman di Indonesia;
- c. semua Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dan pengguna Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan:
 1. negaranya mempunyai perjanjian bilateral dengan negara Republik Indonesia mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait; atau
 2. negaranya dan negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait.

**BAB XVII
KETENTUAN PIDANA**

Pasal 112

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

KETUA IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA (IPPI-HIMPSI)

Sejak didirikan pada tahun 2000 yang lalu sebagai salah satu asosiasi/ikatan tertua di bawah Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPSI), Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia (IPPI) berkomitmen untuk selalu memberikan sumbangsih bagi kemajuan pendidikan dan keilmuan Psikologi Perkembangan, serta peningkatan kualitas generasi di berbagai tahapan usia untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang sejahtera dan berdaya.

Menyelenggarakan berbagai kegiatan ilmiah yang memfasilitasi dan mendukung kolaborasi antar perguruan tinggi sebagai akademisi dengan para praktisi merupakan salah satu bagian dari upaya IPPI untuk terus berkontribusi dalam pengembangan kajian Psikologi Perkembangan, sekaligus memfasilitasi terciptanya jejaring riset antar peneliti, akademisi, mahasiswa, maupun praktisi dari berbagai wilayah tanah air. Pada 2023 ini, salah satu produk yang dihasilkan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan para kolega berupa kumpulan artikel yang terangkum dalam Buku Bunga Rampai yang mengangkat tema besar, “Isu Kontemporer Perkembangan Anak, Remaja, dan Dewasa: Teori dan Praktik”, dengan sepuluh tema yaitu *Well-being* pada Anak, Remaja, dan Dewasa, Pengasuhan dalam berbagai Spektrum Perkembangan, Intervensi Perkembangan, Gawai dan Perkembangan Anak, *Growing* dan *Successful Aging*, Penyesuaian Pasca Pandemi, Perkembangan ditinjau dari Berbagai Perspektif, *Family Well-Being*, Perkembangan Karir dan tema Pengasuhan Berbasis Agama dan Budaya. Semoga karya-karya ini bermanfaat dan dapat menjadi acuan dalam praktik, serta dapat menstimulasi kolega-kolega untuk terus melakukan pengkajian beragam aspek dan konteks Perkembangan Manusia, khususnya di Indonesia.

Pada penerbitan buku bunga rampai kali ini, kami berterima kasih kepada semua penulis, teman-teman IPPI Daerah Istimewa Yogyakarta serta pihak dari Penerbit Bimedia atas kerjasamanya. Semoga karya ini dapat bermanfaat untuk semua, Aamiin.

Surabaya, 21 Maret 2024
Ketua Pengurus Pusat
Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia
(IPPI-HIMPSI)

Dr. Wiwin Hendriani, S.Psi., M.Si.

KATA PENGANTAR

EDITOR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, atas ridho dan kasih saying-Nya, sehingga buku Bunga Rampai berjudul Isu Kontemporer Perkembangan Anak, Remaja, dan Dewasa dapat diselesaikan dengan baik.

Bunga Rampai ini merupakan kumpulan karya ilmiah yang telah disesuaikan penyajiannya dalam bentuk Kumpulan artikel sehingga lebih mudah dipahami. Buku ini menyajikan 26 artikel, yang terdiri dari sepuluh bab yaitu Bab 1 Well-being pada Anak, Remaja, dan Dewasa memuat lima artikel, Bab 2 Pengasuhan dalam Berbagai Spektrum Perkembangan memuat satu artikel, Bab 3 Intervensi Perkembangan terdiri dari empat artikel, Bab 4 Gawai dan Perkembangan Anak memuat empat artikel, Bab 5 Growing dan Succesful Aging memuat satu artikel, Bab 6 Penyesuaian Pasca Pandemi memuat satu artikel, Bab 7 Perkembangan Ditinjau dari Berbagai Perspektif terdiri dari enam artikel, Bab 8 Family Well-Being memuat dua artikel, Bab 9 Perkembangan Karir memuat satu artikel, dan Bab 10 Pengasuhan Berbasis Agama dan Budaya memuat satu artikel.

Penyusunan Bunga Rampai ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Kami berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi baik langsung maupun tidak langsung. Secara khusus kami mengucapkan terima kasih kepada penulis atas kontribusi tulisan yang tentunya akan memperkaya wawasan para pembaca, serta terima kasih juga kepada tim penelaah yang telah memberikan waktu dan pemikirannya untuk penyempurnaan penulisan karya ilmiah, dan seluruh panitia atas dedikasi dan kerja samanya serta pihak-pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi pemantik tumbuhnya karya lainnya pada bidang Psikologi Perkembangan, Aamiin.

Editor,

Dr. Triana Noor Edwina Dewayani Soeharto, M.Si., Psikolog

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	
KETUA PENGURUS PUSAT	
IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA (IPPI-HIMPSI)	v
KATA PENGANTAR	
EDITOR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1	<i>WELL-BEING</i> PADA ANAK, REMAJA, DAN DEWASA..... 1
	Kesehatan Mental Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Maluku Utara 1
	Memahami Kekhawatiran dan Pandangan Remaja terhadap Pola Interaksi dan Komunikasi dengan Orang Tua..... 11
	Perbedaan Persepsi Intimasi pada Mahasiswa yang Menjaln Hubungan Romantis Jarak Jauh di Kota Malang (Ditinjau dari Jenis Kelamin)..... 18
	Pemberdayaan Psikologis pada Penyandang Disabilitas: Studi Kasus pada Penyandang Tuna Rungu..... 29
	Alexithymia dan Perilaku Prososial pada Remaja Akhir..... 43
BAB 2	PENGASUHAN DALAM BERBAGAI SPEKTRUM PERKEMBANGAN..... 55
	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kompetensi Sosial Anak Usia Dini..... 55

BAB 3	INTERVENSI PERKEMBANGAN	69
	Pelatihan Pengembangan Kompetensi Mendongeng Guru PGTK Kabupaten Jember	69
	Dukungan Orang Tua dalam Perkembangan Anak terkait Mengenal, Menjaga Kebersihan dan Melindungi Alat Kesehatan Reproduksi	72
	Penerapan Teknik <i>Self Instruction</i> untuk Meningkatkan <i>Self Esteem</i> pada Remaja Awal	83
	Pengembangan <i>Working Memory Training</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Perhatian pada Anak <i>Attention Deficit and Hyperactivity Disorder</i> (ADHD)	97
BAB 4	GAWAI DAN PERKEMBANGAN ANAK	109
	Peran Strategi Koping terhadap Penggunaan Telepon Pintar secara Berlebihan pada Mahasiswa	109
	Validitas Isi Modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak”	138
	Kebahagiaan dan <i>Online Disinhibition</i> pada Generasi Z.....	149
BAB 5	GROWING AND SUCCESSFUL AGING	163
	Akhirnya Aku Hidup Sendiri: Studi Kasus Kebersyukuran Lansia yang Tinggal di Panti Sosial Kabupaten Kediri.....	163
BAB 6	PENYESUAIAN PASCA PANDEMI	179
	Tantangan Orang Tua Anak Usia Dini Pasca Pandemi COVID-19: Perspektif Kesehatan dan Sosial Emosional.....	179
BAB 7	PERKEMBANGAN DITINJAU DARI BERBAGAI PERSPEKTIF	193
	Peran Usia dan Permainan Imajinatif sebagai Prediktor dari Perkembangan Ingatan Kerja pada Anak Usia <i>Early Childhood</i>	193
	Perkembangan Penalaran Moral Anak Berhadapan dengan Hukum Ditinjau dari Jenis Kasus yang Dihadapi	205
	Peran Helicopter Parenting pada Pengambilan Keputusan Karir Remaja: Dukungan ataukah Hambatan?	214
	<i>Narrative Review</i> : Konsep Tuhan pada Anak Tahap Operasional Konkret	227

	Korelasi Religiusitas dengan Quarter-Life Crisis pada Mahasiswa.....	237
	Gambaran Tugas-Tugas Perkembangan di Indonesia	246
BAB 8	FAMILY WELL-BEING.....	255
	Eksplorasi Aspek Kepuasan Perkawinan pada Suami Istri: Pendekatan Psikologi Indigenous.....	255
	Hubungan antara Religiusitas dengan Pemaafan pada Individu Status Menikah	264
BAB 9	PERKEMBANGAN KARIR.....	273
	Dukungan Sosial dan Kecemasan Karir pada Mahasiswa Tingkat Akhir.....	273
BAB 10	Pengasuhan Berbasis Agama dan Budaya.....	283
	“Antara Harapan dan Kenyataan”: Penerimaan Ibu terhadap Anak dengan Diagnosa Autisme.....	283

33. Suryanto, A., & Nada, S. (2021). Analisis kesehatan mental mahasiswa perguruan tinggi pada awal terjangkitnya covid-19 di Indonesia. *Journal citizenship virtues*, 1 (2), 83-97.
34. Swastika, G. M., & Prastuti, E. (2021). Perbedaan regulasi emosi berdasarkan jenis kelamin dan rentang usia pada remaja dengan orangtua bercerai. *Psikologika: jurnal pemikiran dan penelitian psikologi*, 26(1), 19–34
35. Ulita, S., Pongtambang, Anshari, D., Sopamena, Y., Sri, A. O., & Fitriani, Y. (2020). Konsistensi internal dan validasi kriteria pada alat ukur Kesehatan mental mahasiswa Universitas Hasanuddin. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 6(2), 210–220. <https://doi.org/10.22146/gamajop.55702>
36. Veit, Ware. (1983). The Structure of Psychological Distress and Well-Being in General Population. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 720-742.
37. Wang, Z. H. (2020). Prevalence of anxiety and depression symptom, and the demands for psychological knowledge and interventions in college students during COVID-19 epidemic: A large cross-sectional study. *Journal of affective disorders*, 275, 188–193.
38. Widhiati, F.A., Widiyawati, D.A., Istifadah, M.H., Ilham, M.M., Setiani, M.F., & Tasya, S.A. (2023). Peran orangtua bagi kesehatan mental mahasiswa bimbingan konseling universitas negeri semarang. *Journal of education and technology*, 3(1), 43-50.
39. World Health Organization [WHO]. (2004). Promoting mental health: concepts, emerging evidence, practice: Summary Report. Geneva.
40. World Mental Health [WHO]. (2013). *Mental Health Action Plan 2013-2020*. Geneva: World Health Organization
41. World Mental Health [WHO]. (2014). *Health for the World's Adolescents: A Second Chance in the Second Decade*. Geneva, World Health Organization Departemen of Noncommunicable disease surveillance.
42. Zamarro, G., & Prados, M.J. (2021). Perbedaan gender dalam pembagian pengasuhan anak, pekerjaan, dan kesehatan mental pasangan selama covid-19. *Rev econ household*, 19, 11-40.

44. Tangmunkongvorakul, A., Musumari, P. M., Thongpibul, K., Srithanaviboonchai, K., Techasrivichien, T., Suguimoto, S. P., ... & Kihara, M. (2019). Association of excessive smartphone use with psychological well-being among university students in Chiang Mai, Thailand. *PloS one*, *14*(1), e0210294.
45. Thomée, S. (2018). Mobile phone use and mental health. A review of the research that takes a psychological perspective on exposure. *International journal of environmental research and public health*, *15*(12), 2692.
46. Wahyuliarmy, A. I., & Sari, C. A. K. (2021). Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial. *IDEA: Jurnal Psikologi*, *5*(2), 100-114.
47. Wijayanto, I., & Suib, S. (2021). Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Intensitas Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Keperawatan Terpadu (Integrated Nursing Journal)*, *3*(1), 28-38.
48. Yasin, M., & Fira Rusdianti Nasution. (2022). Pola Interaksi Sosial Guru Terhadap Murid Kelas XI di SMK Negeri 1 Muara Wahau. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *1*(3), 298-305. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v1i3.854>
49. Yati, R. (2023, March 8). Survei APJII: Pengguna internet di Indonesia tembus 215 Juta Orang. *Bisnis.com*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20230308/101/1635219/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
50. Zulfikar, F. (2023). Studi: Mengurangi Penggunaan smartphone Bisa Menyehatkan mental - detikcom. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6735102/studi-mengurangi-penggunaan-smartphone-bisa-menyehatkan-mental>

Validitas Isi Modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak”

Tina Afiatin, Muhammad Ikbal Wahyu Sukron, Sutarimah Ampuni, Zahra Frida Intani, Achla Himmah, Anggia Atin Aprila, Salma Nur Hanifah, Olyn Sylvania, Naila Rusyda Khalisa

A. Penggunaan Gadget pada Anak

Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan kehidupan sehari-hari sehingga membuat manusia bergantung terhadapnya, tidak terkecuali anak-anak. Bahkan, anak-anak sudah menggunakan gadget sejak usia dini. Laporan Badan Pusat Statistik pada tahun 2022 menunjukkan bahwa sebanyak 33,44% anak usia 0-6 tahun di Indonesia sudah mampu menggunakan ponsel dan 24,96% di antaranya telah memiliki akses ke internet (Santika, 2023). Data

tersebut menunjukkan bahwa internet telah mengalami perkembangan yang pesat dan semakin dibutuhkan serta digunakan oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia (Hidayati & Afiatin, 2020; Pendit, 2003) khususnya anak-anak. Anak-anak menggunakan gadget dan internet sebagai sarana untuk berkomunikasi, belajar, mencari materi pelajaran (Radesky et al., 2014), dan menjadi media hiburan yang dapat memenuhi kebutuhan perkembangan di usia mereka.

Sundus (Sundus, 2018) menemukan bahwa gadget dapat bermanfaat bagi anak dalam segi perkembangan motorik karena dapat mengasah otot-otot kecil di jari anak dan mengurangi risiko anak terluka jika dibandingkan dengan bermain di luar ruangan. Selain itu, penggunaan aplikasi interaktif, video gim, dan program-program edukatif dalam gadget dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan berkompetisi. Tidak hanya itu, gadget dan internet juga dapat berdampak positif bagi perkembangan sosial anak dengan adanya media sosial yang dapat memfasilitasi komunikasi tidak langsung dengan teman (Rachmayani, 2017)

Di samping dampak positifnya, gadget dan internet juga memiliki dampak negatif apabila tidak dimanfaatkan secara baik dan benar. Gadget dan internet dapat berdampak buruk terhadap berbagai aspek tumbuh kembang anak. Pada aspek fisik, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan nyeri sendi, nyeri punggung, pegal-pegal, sakit mata, berkurangnya waktu tidur, kesulitan tidur nyenyak, rasa malas yang berlebihan, postur tubuh yang salah, dan pola makan yang tidak teratur sehingga dapat menyebabkan kekurangan nutrisi (Hertlein & Twist, 2019; Jap et al., 2013; Zain et al., 2022).

Penggunaan gadget dan internet yang berlebihan juga dapat memengaruhi aspek sosioemosional anak, yakni mengakibatkan kurangnya kemampuan mengelola emosi, kecenderungan anti-sosial dan menyendiri, serta gangguan suasana hati (Suhana, 2018). Selain itu, penggunaan gadget yang terlalu sering dapat memengaruhi aspek kognitif anak, yaitu dapat menurunkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, mengalami keterlambatan bicara (Pertiwi, 2021; Zain et al., 2022), tidak fokus, dan tidak dapat mengerjakan beberapa hal sekaligus dalam satu waktu (Zain et al., 2022).

Dalam jangka waktu yang panjang, kecanduan gadget dapat memunculkan prevalensi risiko gangguan pemusatan perhatian, hiperaktivitas, gangguan bicara, gangguan belajar, dan gangguan perilaku (Albdour et al., 2019; Tong et al., 2016). Lebih lanjut, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengarah pada adiksi, *cyberbullying*, ujaran kebencian, dan degradasi moral pada anak (Harmoko, 2021). Adapun adiksi gadget dan internet dapat mengakibatkan stres, hubungan interpersonal yang rendah, dan masalah pada persepsi diri (Andreassen et al., 2016; Chang et al., 2014; Zain et al., 2022).

Adanya dampak negatif dari penggunaan gadget dan internet yang berlebihan, maka penting bagi orang tua dan guru untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko penggunaan gadget pada anak. Orang tua dan guru sebagai pendamping tidak hanya sebatas memberikan pembatasan dan larangan penggunaan gadget bagi anak karena hal tersebut dapat menurunkan kualitas hubungan anak dengan orang tua serta mengakibatkan anak tertinggal dalam perkembangan teknologi (Neumann et al., 2018). Sebaliknya, pendamping dapat mendampingi dan mengarahkan penggunaan gadget yang disertai dengan penjelasan yang tepat kepada anak (Ariston et al., 2018). Dengan demikian, peran pendampingan dari orang tua dan guru penting agar anak memahami cara yang bijak dalam menggunakan gadget (Roza et al., 2018), anak lebih mampu mengendalikan diri, tidak mengalami kecanduan (Wilkinson et al., 2021), dan bahkan dapat menjadi sarana pengembangan literasi digital (keselamatan dan keamanan digital) (Wahyuningsih, 2021).

Mengingat pentingnya mengetahui dan memahami penggunaan gadget yang tepat pada anak, maka perangkat pendampingan penggunaan gadget yang cerdas dan aman sangat dibutuhkan untuk membantu orang tua dan guru dalam memandu penggunaan gadget pada anak. Modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak” memberikan panduan terstruktur terkait penggunaan gadget yang cerdas dan aman. Modul ini terdiri dari materi pengenalan gadget, manajemen *screen time*, regulasi diri dalam penggunaan gadget, keamanan digital, dan etika dalam berjejaring *online*. Melalui modul ini, anak-anak diharapkan dapat mengetahui dan memahami pentingnya menggunakan gadget sesuai aturan yang tepat. Modul ini juga mengajarkan kepada anak-anak tentang pentingnya keamanan digital dan upaya melindungi diri ketika menggunakan gadget dan internet.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) (Muda Monggilo et al., 2021) telah menyusun panduan literasi digital yang berjudul “Modul Literasi Digital - Cakap Bermedia Digital.” Modul tersebut hadir sebagai panduan materi yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital masyarakat yang terdiri dari keterampilan digital (*digital skills*), keamanan digital (*digital safety*), etika digital (*digital ethics*), dan budaya digital (*digital culture*). Namun, panduan masih bersifat umum yaitu ditujukan kepada orang dewasa. Dengan demikian, isi modul tersebut belum secara spesifik dan operasional ditujukan kepada anak-anak.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) (Wahyuningsih, 2021) telah mengembangkan Modul Literasi Digital yang bertujuan untuk memberikan bimbingan teknis atau pelatihan bagi pendidik dalam rangka penerapan literasi digital dalam kegiatan ekstrakurikuler. Namun, mayoritas aktivitas belajar dan tugas dalam modul tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan

pemahaman anak terkait literasi digital tanpa disertai dengan aktivitas untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari. Dalam modul tersebut, hanya terdapat dua kegiatan interaktif yaitu ajakan anak untuk membuat poster *digital citizenship* dan permainan terkait keamanan dan privasi. Berangkat dari hal tersebut, penyusunan modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak” akan memberikan kontribusi operasionalisasi dari panduan literasi digital. Modul ini memberikan penjelasan dan praktik yang komprehensif yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengajak anak untuk mempraktikkan secara langsung melalui aktivitas-aktivitas dan *worksheet* yang disediakan di modul ini.

Modul ini dilengkapi dengan kegiatan interaktif yang dapat mendukung peningkatan pengetahuan dan pemahaman anak terkait penggunaan gadget. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan dan pemahaman pada anak adalah motivasi anak untuk belajar (Rahman & Artikel, 2021), keterlibatan orang tua (Cheung & Pomerantz, 2012), dan kegiatan interaktif yang dibarengi dengan pembelajaran (Lukita et al., n.d.). Kegiatan interaktif seperti mengajak anak membuat jadwal sehari-hari memberi anak otonomi dan mengajak mereka untuk bertanggung jawab atas proses belajarnya (Lukita et al., n.d.). Motivasi anak sangat berpengaruh dalam membantu mereka memahami materi, dan menurut Cheung dan Pomerantz (2012), keterlibatan orang tua dalam kegiatan belajar anaknya dapat memotivasi anak untuk belajar. Faktor lain yang dapat memengaruhi motivasi anak adalah persepsi anak atas relevansi konten yang diberikan (Frymier & Shulman, 1995). Apabila anak merasa bahwa materi pembelajaran penting, maka akan lebih mudah bagi mereka untuk memahami materi tersebut. Oleh karena itu, modul ini juga dilengkapi dengan penjelasan pentingnya menggunakan gadget dengan cerdas dan aman dan konsekuensi dari menggunakan gadget sesuka hati.

Berdasarkan pemaparan di atas, perangkat pendampingan penggunaan gadget yang cerdas dan aman masih dibutuhkan oleh orang tua dan guru agar dapat membantu anak dalam memahami bagaimana cara menggunakan gadget dan internet yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas isi “Modul Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak” guna mewujudkan sumber materi yang sesuai dan tepat untuk membantu anak menggunakan gadget dengan cerdas dan aman. Untuk mengetahui modul yang telah disusun sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka validitas isi dari modul ini perlu diuji terlebih dahulu. Validitas isi merujuk pada validitas yang dilakukan melalui pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes kepada seseorang yang berkompeten atau *expert judgement* (Azwar, 2023). Groth-Marnat (2003) mengemukakan bahwa modul dengan validitas yang tinggi telah mencakup seluruh aspek dari suatu konten dan memiliki proporsi yang benar. Dalam penelitian ini, akan dilakukan dua

jenis validitas isi yaitu validitas tampak (*face validity*) dan validitas logis (*logic validity*). Validitas tampak dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap format sampul, tata tulis, bahasa, desain gambar, kesesuaian kegiatan dengan kode etik psikologi, kejelasan tujuan modul, kejelasan tugas fasilitator, kejelasan tugas partisipan, kejelasan lembar tugas untuk mendukung kegiatan di setiap sesi. Sedangkan, validitas isi dilakukan dengan memberikan penilaian terkait kesesuaian materi dengan tujuan modul di masing-masing sesi (Azwar, 2023).

B. Validitas Isi Modul “Cerdas Menggunakan Gadget Untuk Anak”

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas isi dari modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak”. Pengujian validitas penting dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan tujuan dari modul. Validitas isi modul dalam penelitian ini menggunakan koefisien V Aiken (Azwar, 2023). Uji validitas isi menggunakan V Aiken dilakukan dengan membandingkan skor V hitung dengan nilai V Aiken tabel. Dalam penelitian ini, aspek modul akan dinilai valid jika memiliki nilai V Aiken $\geq 0,80$. Hasil uji validitas isi modul “

Tabel 1. Hasil uji validitas isi modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak”

Aspek	Koef. V	Keterangan
Kemenarikan tampilan		
Sampul	0.90	Valid
Tata tulis	0.85	Valid
Bahasa	0.80	Valid
Desain gambar	0.85	Valid
Komponen penilaian umum		
Modul memiliki kegiatan yang sesuai dengan kode etik psikologi	0.95	Valid
Modul memiliki tujuan yang jelas	0.85	Valid
Modul menjelaskan tugas fasilitator dengan jelas	0.80	Valid
Modul menjelaskan tugas partisipan dengan jelas	0.65	Perlu perbaikan
Modul memiliki lembar tugas yang sesuai untuk mendukung kegiatan pada setiap sesi	0.70	Perlu perbaikan
Kesesuaian isi materi Kegiatan Belajar 1 dengan tujuan modul		
Pengenalan gadget	1.00	Valid
Screen time yang ideal dan sehat untuk anak	1.00	Valid
Kesesuaian isi materi Kegiatan Belajar 2 dengan tujuan modul		
Regulasi diri dalam penggunaan gadget	0.95	Valid
Kesesuaian isi materi Kegiatan Belajar 3 dengan tujuan modul		
Memahami tugas perkembangan anak	0.85	Valid

Aspek	Koef. V	Keterangan
Manajemen <i>screen time</i>	0.95	Valid
Kesesuaian isi materi Kegiatan Belajar 4 dengan tujuan modul		
Pengenalan <i>digital safety</i>	0.95	Valid
Kesesuaian isi materi Kegiatan Belajar 5 dengan tujuan modul		
Penerapan <i>digital safety</i>	0.95	Valid
Kesesuaian isi materi Kegiatan Belajar 6 dengan tujuan modul		
Etika berjejaring online	0.90	Valid
Kesesuaian materi tayangan dengan tujuan modul	0.85	Valid
Ketepatan metode yang dipilih		
Alur pelaksanaan kegiatan	0.75	Perlu perbaikan
Prosedur pelaksanaan kegiatan	0.80	Valid
Alokasi waktu kegiatan	0.85	Valid

Hasil analisis menunjukkan bahwa skor V Aiken keseluruhan aspek modul yang diperoleh antara 0,65 - 1,00; sebagian besar aspek modul dapat dikatakan memiliki validitas isi yang baik ($V \text{ Aiken} \geq 0,80$). Namun, masih terdapat aspek yang perlu penyesuaian ($V \text{ Aiken} \leq 0,80$), seperti aspek “*modul menjelaskan tugas partisipan dengan jelas*” (lihat tabel 1). Adapun koefisien V untuk keseluruhan modul menggunakan nilai rata-rata koefisien V seluruh aspek, ditemukan koefisien V modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak” sebesar 0,864; sehingga dapat dikatakan bahwa modul ini memiliki validitas isi yang baik dan dapat digunakan serta dikembangkan sesuai dengan target populasi.

Secara spesifik, evaluasi dan penilaian rater terhadap kesesuaian pokok bahasan dengan tujuan modul ini dinyatakan valid. Validitas isi masing-masing pokok bahasan menunjukkan skor: pengenalan gadget ($V = 1,00$); *screen time* yang ideal dan sehat untuk anak ($V = 1,00$); regulasi diri dalam penggunaan gadget ($V = 0,95$); memahami tugas perkembangan anak ($V = 0,85$); manajemen *screen time* ($V = 0,95$); pengenalan *digital safety* ($V = 0,95$); penerapan *digital safety* ($0,95$); dan etika berjejaring online ($V = 0,90$). Dengan demikian, pokok bahasan yang tersedia dapat dijadikan acuan dalam memberikan pendampingan penggunaan gadget kepada anak.

Kemendikbudristekdikti (Wahyuningsih, 2021) telah menyusun panduan literasi digital, tetapi dalam panduan tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik dan operasional ditujukan kepada anak-anak. Penyusunan modul ini memberikan kontribusi operasionalisasi dari panduan literasi digital. Modul ini memberikan penjelasan dan praktik yang komprehensif yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengajak anak untuk mempraktikkan secara langsung melalui aktivitas-aktivitas dan *worksheet* yang disediakan di modul ini. Berdasarkan perspektif *Developmental Teaching and*

Learning framework (DTL), capaian pembelajaran tidak semata-mata untuk meningkatkan pengetahuan anak, tetapi juga pembentukan pola pikir yang meliputi pemahaman dan pemecahan masalah (Arievitch, 2020). Selain itu, modul ini juga dilengkapi dengan gambar yang akan memudahkan pemahaman anak atas pokok bahasan yang diajarkan. Di bagian akhir dari masing-masing pokok bahasan, terdapat rangkuman dan pertanyaan pemantik untuk menguji pemahaman anak terkait materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan modul Literasi Digital di Sekolah Dasar (Wahyuningsih, 2021), strategi manajemen waktu adalah salah satu cara menggunakan gadget dan internet yang tepat. Dalam menggunakan gadget, anak-anak perlu untuk mengetahui dan memahami pentingnya pengelolaan waktu. Anak-anak diharapkan dapat membagi waktu bermain gadget dan aktivitas lainnya. Hal tersebut relevan dengan kegiatan belajar 2, “Regulasi Diri Dalam Menggunakan Gadget” yang disusun secara terstruktur agar anak mampu menjelaskan makna, pentingnya, dan tips dalam meningkatkan regulasi diri. Lalu, juga relevan dengan kegiatan belajar 3, “Manajemen *screen time*.” yang disusun secara terstruktur agar anak mampu menjelaskan tugas perkembangannya, mengembangkan kemampuan kontrol diri dalam menggunakan gadget, bagaimana mengelola waktu dalam bermain gadget, dan membuat prioritas kegiatan sebelum bermain gadget.

Melalui Roadmap Literasi Digital 2021-2024, Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte (Kementerian Komunikasi dan Informatika et al., 2020) mengemukakan bahwa literasi digital terdiri dari empat area kompetensi yaitu *digital skills*, *digital safety*, *digital ethics*, dan *digital culture*. *Digital skills* merujuk pada kemampuan anak untuk mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak, dan sistem operasi digital. Ada pun beberapa indikator *digital skills* yakni pengetahuan dasar mengenai lanskap digital (internet dan dunia maya), mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan, dan pemilihan data, dan mengenai aplikasi percakapan dan media sosial relevan dengan materi dalam kegiatan belajar 1, “Pengenalan Gadget dan *Screen-time* yang Ideal dan Sehat Bagi Anak.” Materi kegiatan belajar 1 disusun secara terstruktur agar anak dapat memahami definisi, jenis-jenis gadget, kegunaan gadget dalam keseharian, fitur gadget yang dapat digunakan untuk kenyamanannya, dan mengetahui *screen time* yang ideal dan sehat. Dengan demikian, anak perlu mengenal dan memahami contoh fitur gadget yang boleh dipakai dan tidak boleh dipakai.

Selanjutnya, materi dalam kegiatan belajar 4 “Pengenalan Digital Safety” yang bertujuan untuk mengenalkan anak akan konsep, aspek-aspek, dan langkah penerapan digital safety tentunya relevan dan selaras dengan indikator digital safety yang dipromosikan oleh Kominfo (Muda Monggilo et al., 2021). yaitu pengetahuan dasar mengenai fitur proteksi perangkat keras, mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di *platform* digital, mengenai penipuan digital, dan rekam jejak digital di media (mengunduh

dan mengunggah konten). Lalu, indikator-indikator *digital safety* tersebut juga relevan dengan kegiatan belajar 5 “Penerapan Digital Safety” yang bertujuan agar anak mampu menjelaskan langkah-langkah dalam menerapkan *digital safety*, memahami hal yang harus dilakukan ketika menghadapi bahaya dan dampak negatif dari gadget, dan menentukan sikap dan tindakan antisipasi ketika dalam situasi tidak aman. Hal ini menegaskan pentingnya pengelolaan keamanan siber dan privasi dan berpikir kritis sebagai strategi penggunaan gadget yang tepat (Wahyuningsih, 2021). Dengan demikian, anak perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar mampu memilih dan memilah informasi yang terpercaya serta terhindar dari perundungan dan ujaran kebencian di media sosial. Selain itu, anak juga perlu mengetahui dan memahami cara menjaga keamanan diri dan keluarganya selama menggunakan gadget.

Kemudian, *digital ethics* diartikan sebagai kemampuan anak dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam keseharian. Adapun beberapa indikator *digital ethics* yaitu etika berinternet dan pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku (Kementerian Komunikasi dan Informatika et al., 2020) relevan dengan kegiatan belajar 6 “Etika Pertemanan di Jejaring *Online*” yang bertujuan agar anak mampu mengenal dan memahami etika pertemanan melalui tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan di jejaring *online* dan membuat aturan secara mandiri agar anak lebih mawas dengan diri sendiri serta orang lain di jejaring *online*. Hal ini menegaskan bahwa anak perlu memahami bagaimana bersikap sopan dan berkomunikasi yang baik di internet, mengawasi anak agar tidak mengirimkan pesan dan mengunggah foto atau video yang dapat menyakiti orang lain (Wahyuningsih, 2021). Selain itu, anak juga perlu mengembangkan empati digital agar dapat memilah informasi dari sumber terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga dapat terhindar dari perundungan di dunia maya dan ujaran kebencian dari pengguna internet lain (Wahyuningsih, 2021).

Meskipun secara keseluruhan modul ini memiliki validitas isi yang baik, masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan penyesuaian. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis V Aiken di bawah standar, di antaranya aspek komponen umum, yaitu indikator *modul menjelaskan tugas partisipan dengan jelas* ($V = 0,65$); dan *modul memiliki lembar tugas yang sesuai untuk mendukung kegiatan pada setiap sesi* ($V = 0,70$). Terakhir, aspek ketepatan metode yang dipilih terdapat satu indikator yang memerlukan perbaikan, yaitu alur pelaksanaan kegiatan ($V = 0,75$).

Pada penelitian ini, kami juga mengumpulkan data evaluasi modul secara kualitatif dari para rater sebagai pertimbangan bagian-bagian yang harus disesuaikan kembali untuk meningkatkan kualitas modul “Cerdas

Menggunakan Gadget untuk Anak”. Beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan, yaitu:

1. Indikator *Modul menjelaskan tugas partisipan dengan jelas*. Pada indikator ini, perlu diberikan keterangan tugas partisipan dengan jelas dan mempertimbangkan jumlah bahasan materi untuk anak agar proses pendampingan lebih efektif.
2. Indikator *Modul memiliki lembar tugas yang sesuai untuk mendukung kegiatan pada setiap sesi*, yaitu perlu menyertakan lembar kerja di bagian lampiran, penambahan variasi lembar kerja, dan menyertakan referensi bila melampirkan gambar pada lembar kerja.
3. Indikator *Alur pelaksanaan kegiatan*. Pada indikator ini, perlu penyesuaian alur materi dengan metode penyampaian yang cocok untuk anak-anak berdasarkan situasi dan kondisi kelas.

Penilaian kualitatif di atas menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikator yang masih memerlukan perbaikan yang berkisar pada penambahan keterangan tugas partisipan, penyesuaian lembar tugas, dan penyesuaian alur pelaksanaan. Selain itu, keterbatasan dari modul ini adalah belum menyertakan kegiatan belajar yang mengarah pada kompetensi *digital culture*, yaitu kemampuan individu untuk membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika dalam menggunakan gadget dan internet. *Digital culture* perlu diajarkan sejak dini agar anak mampu berperan sebagai warga negara dalam batas-batas formal yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya sebagai warga Indonesia (Kementerian Komunikasi dan Informatika et al., 2020).

Temuan ini menunjukkan bahwa modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak” memiliki validitas isi yang baik dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk memberikan pendampingan penggunaan gadget yang tepat kepada anak. Namun, masih terdapat beberapa poin yang memerlukan penyesuaian untuk meningkatkan kualitas modul ini.

Penulis selanjutnya disarankan untuk melakukan studi pilot untuk menguji kegunaan modul ketika diterapkan kepada anak, dilanjutkan dengan melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas modul “Cerdas Menggunakan Gadget untuk Anak”.

C. Referensi

1. Aiken, L. (1985). Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142.
2. Albdour, M., Hong, J. S., Lewin, L., & Yarandi, H. (2019). The impact of cyberbullying on physical and psychological health of Arab-American

- adolescents. *Journal of Immigrant and Minority Health*, 21(4), 706–715. <https://doi.org/10.1007/s10903-018-00850-w>
3. Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E., & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
 4. Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2023). Content validity analysis of literacy assessment instruments. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v42i2.55900>
 5. Arievidtch, I. M. (2020). The vision of Developmental Teaching and Learning and Bloom's Taxonomy of educational objectives. *Learning, Culture and Social Interaction*, 25. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.01.007>
 6. Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR. In *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* (Vol. 1, Issue 2).
 7. Azwar, S. (2023). *Penyusunan skala psikologi*. Pustaka Pelajar.
 8. Chang, F.-C., Chiu, C.-H., Miao, N.-F., Chen, P.-H., Lee, C.-M., Chiang, J.-T., & Pan, Y.-C. (2014). *The relationship between parental mediation and Internet addiction among adolescents, and the association with cyberbullying and depression*. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2014.11.013>
 9. Cheung, C. S. S., & Pomerantz, E. M. (2012). Why does parents' involvement enhance children's achievement? The role of parent-oriented motivation. *Journal of Educational Psychology*, 104(3), 820–832. <https://doi.org/10.1037/a0027183>
 10. Frymier, A. B., & Shulman, G. M. (1995). "What's in it for me?": Increasing content relevance to enhance students' motivation. *Communication Education*, 44(1), 40–50. <https://doi.org/10.1080/03634529509378996>
 11. Goodwin, L. D., & Leech, N. L. (2003). The Meaning of Validity in the New Standards for Educational and Psychological Testing: Implications for Measurement Courses. In *Measurement and Evaluation in Counseling and Development* (Vol. 36, Issue 3, pp. 181–191). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.1080/07481756.2003.11909741>
 12. Groth-Marnat, G. (2003). *Handbook of psychological assessment 4th-ed.*
 13. Harmoko, D. D. (2021). Digital Literacy As A Solution To Improve The Quality Of Indonesia's Human Resources. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 413. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10569>
 14. Hertlein, K. M., & Twist, M. L. C. (2019). *The Internet family: Technology in couple and family relationships*. Routledge.
 15. Hidayati, I., & Afiatin, T. (2020). Peran Kontrol Diri dan Mediasi Orang Tua terhadap Perilaku Penggunaan Internet Secara Berlebihan. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.22146/gamajop.52744>

16. Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
17. Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Roadmap Literasi Digital 2020-2024*. Siberkreasi.
18. Lukita, S. C., Purwandari, P., & Erawan, K. (n.d.). Profil kesulitan siswa kelas VIII dalam menyelesaikan soal fisika materi cahaya ditinjau dari gaya belajar di SMPN 2 Wungu. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika III*, 315–326. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/snpf>
19. Muda Monggilo, Z. Z., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Presiana Devi, Y., Irma Sukmawati, A., Rosalyn Anwar, C., Wenerda, I., & Indra Astuti, S. (2021). *Cakap Bermedia Digital*.
20. Neumann, M. M., Merchant, G., & Burnett, C. (2018). Young children and tablets: the views of parents and teachers. *Early Child Development and Care*, 190(11), 1750–1761.
21. Pendit, P. L. (2003). *Perpustakaan digital: Perspektif perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia*. Universitas Indonesia.
22. Pertiwi, L. (2021). The Use of Technology in the Cognitive Development of Early Children. *J. Psychol*, 6, 49., 6(49).
23. Rachmayani, D. (2017). *Internet for Children: a Review Study*.
24. Radesky, J. S., Kistin, C. J., Zuckerman, B., Nitzberg, K., Gross, J., Kaplan-Sanoff, M., Augustyn, M., & Silverstein, M. (2014). Patterns of mobile device use by caregivers and children during meals in fast food restaurants. *Pediatrics*, 133(4). <https://doi.org/10.1542/peds.2013-3703>
25. Rahman, A., & Artikel, I. (2021). PENGARUH PERHATIAN ORANG TUA DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2).
26. Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>
27. Santika, E. F. (2023, February 16). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2023/02/16/Hampir-Separuh-Anak-USia-Dini-Sudah-Gunakan-Hp-Dan-Mengakses-Internet-Pada-2022>.
28. Suhana, M. (2018). *Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development*.
29. Sundus, M. (2018). The impact of using gadgets on children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1–3.
30. Tong, L., Xiong, X., & Tan, H. (2016). *Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder and Lifestyle-Related Behaviors in Children*. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0163434>