



Tantangan Guru Dan Orangtua dalam Peran Digital Parenting untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Neni Sumarni^{1✉}

¹Institut Bunga Bangsa Cirebon
Email : ¹neni35360@gmail.com

Received: 2022-01-21; Accepted: 2022-02-27; Published: 2022-02-28

Abstrak

Kejadian pandemi penyakit yang disebabkan oleh virus corona (COVID-19) telah mengubah interaksi sosial dan organisasi termasuk di sektor pendidikan. Pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan juga mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi belajar dari rumah secara daring yang menggunakan gadget sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini menimbulkan dampak positif dan negatif bagi anak sebagai peserta didik, orangtua, dan guru. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tantangan guru dan orangtua dalam peran digital parenting untuk pengembangan kognitif anak usia dini. Metode penulisan artikel adalah studi pustaka yaitu dengan melakukan review literatur dan jurnal ilmiah tiga tahun terakhir tentang peran orangtua dan guru, pendidikan anak usia dini, media pembelajaran, dan kejadian pandemi di Indonesia. Hasil studi pustaka memberikan penjelasan bahwa bagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosakata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar.

Kata Kunci: *Tantangan guru, Digital Parenting, Kognitif Anak Usia Dini*

Abstract

The outbreak of the disease pandemic caused by the corona virus (COVID-19) has changed social and organizational interactions, including in the education sector. The government through the ministry of education and culture has also changed the face-to-face learning system to online learning from home using gadgets as learning aids. This has positive and negative impacts on children as students, parents, and teachers. This article aims to analyze how the challenges of teachers and parents in the role of digital parenting for early childhood cognitive development. The method of writing articles is a literature study, namely by reviewing literature and scientific journals in the last three years about the role of parents and teachers, early childhood education, learning media, and the incidence of pandemics in Indonesia. The results of the literature study provide an explanation that children who use gadgets with a duration of less than 30 minutes per day can feel the positive impact of using gadgets, among others, children are easier to get new knowledge, easier to digest and enrich new vocabulary, and get new stimulations that obtained through spectacles such as movements and children's songs. However, if children use gadgets with a duration of more than 3 hours per day then it can bring negative things for children, especially for cognitive such as decreased concentration, loss of focus, lazy to study and write, and decreased learning achievement.

Keywords: *Teacher challenges, Digital Parenting, Early Childhood Cognitive*

LATAR BELAKANG MASALAH

Di seluruh dunia, penyebaran coronavirus novel COVID-19 telah menyebabkannya perubahan besar dalam interaksi sosial dan organisasi, termasuk di sektor pendidikan. Sementara populasi siswa sekolah dasar (dari K-12 dan pendidikan postsecondary) tampaknya berada pada kategori risiko kematian yang lebih rendah dibandingkan dengan orang dewasa yang lebih tua, tindakan pencegahan pandemi yang disebut "jarak sosial" atau "jarak fisik" telah berusaha untuk mengurangi kontak antarpribadi dan dengan demikian meminimalkan jenis transmisi komunitas yang dapat berkembang dengan cepat di jejaring sosial padat seperti kampus sekolah maupun universitas (Weeden & Cornwell, 2020).

Pemerintah melalui kementerian kesehatan menyatakan bahwa ancaman umum COVID-19 paling baik diusahakan dengan langkah-langkah menjauhkan interaksi sosial, tindakan spesifik dari melembagakan protokol e-Learning darurat tidak mengubah pandemi itu sendiri, tetapi hanya secara tidak langsung dengan membatasi interaksi tatap muka dalam kelas. Oleh karena itu diperlukan tindakan yang tepat dalam sistem pendidikan di seluruh dunia untuk merespons pandemi dengan protokol "darurat e-Learning" untuk perubahan dari kelas tatap muka ke sistem pembelajaran online.

Telah diketahui bahwa pembelajaran jarak jauh yang biasa dikenal e-learning, pembelajaran dalam jaringan (online) jarang dilakukan di universitas sebelum pandemi Covid-19, apalagi di lembaga pendidikan formal sekolah. Terlebih untuk anak usia dini (usia 3-5 tahun) dimana anak belum bisa belajar secara mandiri dan hampir seluruh aktivitas pembelajaran memerlukan bimbingan guru (*teacher oriented*). Selain itu, sebagian besar aktivitas anak usia dini adalah suka bermain, daripada belajar suatu konsep materi.

Bermain adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh anak atas dasar keinginannya sendiri bukan paksaan dari orang lain, dilakukan dengan cara menyenangkan dan tidak memperhatikan hasil akhirnya dengan bermain anak bebas bereksplorasi mengasah kemampuannya melalui bermain. Ketika bermain anak akan memadukan konsep-konsep yang lama ke konsep yang baru ditemukan, secara otomatis hal itu sudah menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak. Seiring perkembangan zaman beragam jenis permainan pun mulai bermunculan salah satu permainan yang menggunakan teknologi canggih adalah gadget (Harsela & Zahratul, 2020).

Gadget merupakan salah satu alat teknologi yang sangat populer dalam 10 tahun terakhir yang meliputi laptop atau komputer, tablet PC, dan smartphone (Putra et al, 2017). Banyak sekali fungsi dan manfaat gadget dalam kehidupan sehari-hari seperti sebagai alat komunikasi, alat untuk belajar dan alat untuk bermain. Serta terdapat beragam jenis-jenis aplikasi permainan didalam gadget yang dapat memberikan edukasi bagi anak jika difungsikan dengan baik.

Namun dari banyaknya fungsi gadget di dalam dunia anak, gadget juga memiliki dampak negatif. Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget dimasa sekarang memiliki banyak sekali dampak positifnyadiantaranya membantu pembentukan pola pikir anak, membantu anak mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa permainannya, serta membantu anak dalam mengembangkan otak kanannya, tentunya dalam pengawasan yang baik dari orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positifnya bermain gadget lebih dominan mempunyai dampak yang negatif terutama untuk aspek perkembangan anak (D. Wulandari & Hermiati, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang tantangan guru dan orangtua dalam digital parenting untuk pengembangan kognitif anak usia dini dengan mengambil studi kasus pada anak usia 3-5 tahun.

METODOLOGI PENELITIAN

Penulis menggunakan studi pustaka dalam menelaah permasalahan yang dikaji. Telaah dilakukan melalui berbagai literatur dan jurnal ilmiah 2 tahun terakhir mengenai strategi, metode, media pembelajaran, dan manajemen pendidikan dalam perspektif Islam anak usia dini. Subjek yang ditelaah adalah guru dan orangtua anak usia dini. Pengumpulan data diperoleh melalui data sekunder yaitu penelusuran berbagai pustaka yang berkaitan dengan objek kajian. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif yaitu reduksi, display data, dan verifikasi (simpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penggunaan gadget, orang tua tidak mungkin melarang anaknya menonton televisi atau bermain *gadget*. Pengasuhan orang tua terhadap digital sangat penting dilakukan agar dapat menyeimbangkan interaksi anak dengan dunia nyata, lingkungan, dan menstimulasi berpikir anak. Oleh karena itu, guru dan orang tua perlu mengenal pengasuhan digital atau *digital parenting* agar penggunaan *gadget* pada anak tidak berpengaruh negatif terhadap perkembangan berpikir (Laely, dkk, 2017). Guru dan orangtua perlu mengetahui cara mengasuh anak yang kesehariannya menggunakan *gadget* (*digital parenting*).

Digital parenting menurut Jenifer merupakan strategi pengasuhan orang tua terkait aturan penggunaan perangkat digital baik *online* maupun *offline* untuk melindungi keselamatan anak dari ancaman penggunaannya (Rode, 2009). *Digital parenting* mencakup kegiatan orang tua memberikan batasan yang jelas, membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan media digital (Sukiman, 2016). Orang tua dan anak memerlukan kesepakatan seputar penggunaan media digital, memanfaatkan program/aplikasi yang mendidik terkait aspek perkembangan anak, bukannya melarang anak menggunakan *gadget*. Hal ini tidak berarti orang tua melarang anak sepenuhnya menggunakan digital, tetapi memberi aturan dan batasan penggunaan yang jelas.

Batasan *screen time* anak terhadap media digital yang dikemukakan oleh AAP (*American Academy of Pediatrics*) adalah 2 jam per hari. Anak usia di bawah 2 tahun dianjurkan agar tidak menatap layar digital atau 0 menit. Anak usia 2-5 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 1 jam per hari. Sedangkan untuk anak usia 6-12 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 2 jam per hari. Penetapan *screen time* ini berdasarkan penelitian yang dilakukan di Amerika terkait “Tantangan, Resiko, dan Manfaat (Keuntungan) dari Penggunaan Media Digital terhadap Orang Tua dan Anak-Anak pada Tahun 2016” (Mascheroni, dkk, 2018).

Menurut Herlina et al (2018), hal-hal yang harus diperhatikan oleh orangtua dalam digital parenting adalah sebagai berikut:

1. Mendampingi anak mengakses *gadget*
Orang tua sebaiknya selalu bersama bersama anak ketika ia menggunakan *gadget*. Hal ini dilakukan untuk dua kepentingan utama yaitu menegosiasikan waktu akses dan memilih media saluran.
2. Mengarahkan penggunaan perangkat dan media digital dengan jelas

Jika anak sudah terpapar perangkat digital lebih baik untuk mengarahkan dengan komunikasi efektif untuk memutuskan berapa lama dan kapan anak-anak dapat menggunakannya. Perlu ada kesepakatan penggunaan perangkat digital antara orang tua dan anak.

3. Memahami informasi yang disediakan media digital
Pemahaman dilakukan dengan menggunakan kerangka moral dan rasional setiap keluarga. Agar pola pengasuhan dapat berfungsi sebagai pendidikan, maka orang tua mendiskusikan apa yang didapatkan anak media digital atau *gadget* tersebut. Ada banyak konten kontroversial seperti kecelakaan yang berdarah-darah. Konten seperti ini tidak pantas ditonton anak namun jika sudah terlanjur mengaksesnya maka orang tua perlu memberi pemahaman untuk menghindari, tidak pantas menyebarkan dan mengantisipasi dampaknya bagi perasaan dan pikiran anak.
4. Mengimbangi waktu penggunaan perangkat digital dengan interaksi dunia nyata
Hal ini sangat penting dilakukan orang tua agar anak tetap dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya, dengan mengenalkan pengalaman dunia nyata seperti aktivitas kesenian; kegiatan luar ruangan; olahraga; membaca interaktif; berinteraksi dengan temannya, bermain permainan tradisional dan lain sebagainya.
5. Pinjamkan anak perangkat digital sesuai keperluan
Orang tua dilarang keras memberi atau membeli perangkat digital khusus buat anak. Perilaku seperti ini nantinya akan memunculkan dampak negatif dari penggunaan digital. Dengan demikian orang tua disarankan hanya meminjamkan perangkat digital seperti *ipad*, *gadget*, dan komputer agar mereka bisa belajar mengendalikan diri dan belajar menggunakannya bersama keluarga.
6. Pilihlah program/aplikasi positif
Orang tua perlu mengidentifikasi program/aplikasi yang memiliki edukasi misalnya aplikasi pengenalan abjad, huruf hijaiyah atau berhitung, piano, lagu anak-anak, belajar wudhu dan sholat, mewarnai dan lain-lainnya. Hal ini dapat memberikan dampak positif bagi aspek perkembangan anak.
7. Mendampingi dan meningkatkan interaksi
Orang tua perlu mendampingi dan berinteraksi dengan anak selama penggunaan media digital. Dampingi anak saat berselancar di dunia maya menggunakan satu perangkat digital pada kesempatan yang sama dapat diwujudkan dalam interaksi nyata sebagai aktifitas keluarga.
8. Gunakan perangkat digital secara bijaksana
Orang tua merupakan model anak dalam keluarga. Oleh karena itu orang tua perlu bijaksana menggunakan perangkat digital selama berinteraksi dengan anak. Orang tua yang kurang bijaksana menggunakan perangkat digital menjadi lebih kasar atau terkadang mengabaikan anak. Dan hal yang sangat penting adalah tidak menggunakan perangkat digital sebelum tidur.
9. Telusuri aktivitas anak di dunia maya
Orang tua dapat memonitor situs web yang pernah dikunjungi, dan pastikan anak tidak mengunjungi situs yang tidak sesuai usia. Saat ini banyak program piranti lunak penyaring (*web-filtering*) yang dapat membantu orang tua dalam melakukan *scan*

ataupun memblok alamat website yang mengandung fitur yang tidak sesuai dengan perkembangan anak. Orang tua dapat memanfaatkan *gadget* sebagai sarana menstimulasi anak berpikir logis. Contohnya *game* edukasi seperti berhitung, balon/kubus warna, mencetak kue; atau berbagai video edukasi lainnya seperti Upin-Ipin, Dora, video lagu anak-anak, dan sebagainya.

Seperti diketahui berdasarkan teori belajar (Dahar, 2011) bahwa kemajuan kompetensi kognitif diasumsikan bertahap dan berurutan selama masa kanak-kanak Piaget melukiskan urutan tersebut ke dalam empat tahap perkembangan yang berbeda secara kualitatif yaitu : (1) tahap sensori motor, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkrit dan (4) tahap operasional formal.

Anak usia dini yang dalam lingkup usia 2-7 tahun masuk dalam tahap pra-operasional karena pada tahap ini anak belum memahami pengertian operasional yaitu proses interaksi suatu aktivitas mental, dimana prosesnya bisa kembali pada titik awal berfikir secara logis. Manipulasi simbol merupakan karakteristik esensial dari tahapan ini. Hal ini sering dimanifestasikan dalam peniruan tertunda, tetapi perkembangan bahasanya sudah sangat pesat, kemampuan anak menggunakan gambar simbolik dalam berfikir, memecahkan masalah, dan aktivitas bermain kreatif akan meningkat lebih jauh dalam beberapa tahun berikutnya. Sekalipun demikian, pemikiran pada tahap praoperasional terbatas dalam beberapa hal penting. Menurut Piaget, pemikiran itu khas bersifat egosentris, anak pada tahap ini sulit membayangkan bagaimana segala sesuatunya tampak dari perspektif orang lain.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan otak. Misalnya mengelompokkan warna, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain. Belajar sambil bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Bermain juga memiliki tujuan yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan anak melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan yang lainnya (Kurniasih, 2013).

Hasil penelitian melalui uji perbedaan durasi bermain *game* dan kognitif menunjukkan bahwa bermain *game* = 3 jam per hari, > 3 jam per hari dan = 21 jam per minggu, > 21 jam per minggu memiliki pengaruh terhadap tingkat kognitif seperti kemampuan belajar atau intelegensi, kemampuan menghitung, logika berpikir. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan dan fungsi otak yang bertanggung jawab terhadap kecerdasan (intelektual) dan kognitif. Penelitian Patrel (2014) menyatakan bahwa bermain *video game* dapat mempengaruhi perkembangan otak pada lobus frontal. Lobus frontal bertanggung jawab terhadap kognitif meliputi penalaran atau logika, perilaku, pemecahan masalah dan sebagainya.

Penelitian Putra et al (2018) menemukan bahwa terdapat perbedaan intensitas bermain *game* dengan durasi ≤ 3 jam dan > 3 jam per hari, durasi = 21 jam per minggu dan > 21 jam per minggu terhadap tingkat kognitif (kecerdasan logika-matematika). Bermain *game* dengan durasi sebentar dapat berdampak positif terhadap kognitif atau kecerdasan. Bermain *game* dengan durasi yang lama dan dilakukan setiap hari maka dapat berdampak negatif terhadap kognitif atau kecerdasan. Bermain *game* dapat mengembangkan kemampuan otak

yang berkaitan dengan kognitif atau kecerdasan logika-matematika seperti kemampuan menghitung, logika berpikir dan pemecahan masalah. *Game* dapat membantu anak belajar jika bermainnya dapat dikontrol atau dibatasi dengan durasi = 3jam per hari.

Hasil penelitian Harsela & Zahratul (2020) telah menemukan bahwa anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosakata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar. Sedangkan review karya Maisari & Sigit purnama (2019) disebutkan bahwa durasi anak usia 3-7 tahun menggunakan *gadget* adalah maksimal 2 jam/hari. *Gadget* sebenarnya baik-baik saja jika digunakan seperlunya (tidak terlalu lama), untuk hal yang positif dan di bawah kendali orang tua. Namun sebaliknya, jika penggunaan terlalu lama dan tidak di bawah kendali orang tua, maka akan berkonskuensi terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak (Chassiakos, dkk, 2016). Karena pada usia dini perkembangan otak anak mengalami lompatan dan berkembang sangat pesat, yaitu mencapai 80% sebagaimana yang dikemukakan oleh Bloom (Maisari & Sigit Purnama, 2019). Sehingga masa ini seharusnya dimaksimalkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak melalui interaksi dunia nyata, bukan dunia maya.

Berdasarkan hasil penelitian dan review dampak durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak dapat diketahui bahwa durasi penggunaan 30 menit sampai dengan 3 jam per hari memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak. Sedangkan penggunaan gadget dengan durasi lebih dari 3jam per hari memberikan dampak negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar.

Tujuan kemampuan kognitif anak seperti konsep matematika (belajar berhitung) adalah agar anak mengetahui dasar pembelajaran berhitung, sehingga suatu saat anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dan agar anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak. Oleh karena itu, kegiatan belajar pada anak harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan mental anak, karena belajar bagi anak harus keluar dari anak itu sendiri. Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar. Apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung. Demikian juga halnya pada penggunaan gadget dalam pembelajaran matematika anak harus memperhatikan konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini antara lain : bilangan, aljabar, penggolongan, membandingkan, menyusun, pola-pola, geometri, dan pengukuran (Lisa, 2018).

Berhitung merupakan hal yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Berhitung perlu dipelajari karena berhitung sangat diperlukan dalam pekerjaan maupun dalam kehidupan manusia sehari-hari, banyak yang berpendapat bahwa matematika wajib dikuasai oleh semua pelajar pada semua jenis sekolah yang ada. Sebenarnya yang diutamakan dalam jenjang pendidikan anak usia dini adalah mengenalkan angka-angka. dimana mereka bermain dan bersenang-senang. Apabila dengan usia yang masih dini mereka diberikan materi-materi pelajaran yang semestinya belum mereka terima, mereka akan senang

dan dapat menerimanya, akan tetapi, untuk pendidikan dijenjang selanjutnya mereka akan bosan dan jenuh. Anak-anak PAUD belajar berhitung yang sederhana saja seperti menghitung jumlah rakaat sholat, menghitung hari dalam seminggu, menghitung hari dalam puasa ramadhan.

Berdasarkan penelitian tentang batasan *screen time* anak terhadap media digital yang dikemukakan oleh AAP (*American Academy of Pediatrics*) adalah 2 jam per hari. Anak usia di bawah 2 tahun dianjurkan agar tidak menatap layar digital atau 0 menit. Anak usia 2-5 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 1 jam per hari. Sedangkan untuk anak usia 6-12 tahun batas *screen time* mereka adalah maksimal 2 jam per hari. Maka peran guru dalam digital parenting adalah selalu mengingatkan orangtua untuk mendampingi anak dalam mengakses gadget secara langsung, misalnya memberitahukan kepada orangtua anak usia dini cara untuk mengatur kontrol panel (parental control) agar anak hanya dapat mengakses informasi yang sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologisnya, misalnya dengan setting youtube kids, edugame atau aplikasi game yang bersifat mendidik sesuai perkembangan usianya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian penelitian, dan pembahasan telaah pustaka maka dapat disimpulkan bahwa guru dan orangtua perlu berkomunikasi efektif dalam digital parenting dengan selalu mengingatkan dan memberitahukan kepada orangtua anak usia dini cara untuk mengatur kontrol panel (parental control) agar anak hanya dapat mengakses informasi yang sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikologisnya, misalnya dengan setting youtube kids, edugame atau aplikasi game yang bersifat mendidik sesuai perkembangan usianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, Tesa. (2018). "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital", dalam *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGOT*, 14, (1), 65-78
- Harsela, F., dan Zahratul Qalbi (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud* Volume 1 Issue 1.
- Dahar, R.W., (2011) *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Herlina, Dyna, dkk. (2018). *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Lisa (2018). Pengenalan Berhitung Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Volume IV. Nomor 2. Juli– Desember 2018*.
- Maisari, S., dan Sigit Purnama (2019). Peran Digital Parenting terhadap Perkembangan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bunayya Giwangan. *Artikel Ilmiah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* :1-13.
- Mascheroni, Giovanna, dkk. (2018). "Digital Parenting: The Challenges for Families in The Digital Age". Nordocom University of Gothenburg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- Murphy, M.P.A. 2020. COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*. <https://doi.org/10.1080/13523260.2020.1761749>

Paturel. (2014). Game Theory: How do video games affect the developing brains of children and teens? *LWW Journal*, 10(3), 32–36.

Putra, K.P., Theresia Pratiwi E.S., Theresita Febriane M (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun, atya Widya, Vol. 33, No. 2. Desember 2017: 146-153.

Widya, Y (2020). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Angka di Raudhatul Athfak al Muttaqin Kabupaten Agam. *Artikel Jurusan Pendidikan Guru PAUD FIP Universitas Negeri Padang*. 1-13.