

Pendampingan Orang Tua Sebagai Upaya Mengoptimalkan Pemanfaatan Teknologi Bagi Anak

Siti Adawiah¹, Niki Nurul Puadah², Ine Apriani³, Wini Yuliantika⁴

¹STITNU Al-Farabi Pangandaran; sitiadawiah@stitnualfarabi.ac.id

²STITNU Al-Farabi Pangandaran; nikinurulpuadah@stitnualfarabi.ac.id

³STITNU Al-Farabi Pangandaran; ineapriani@stitnualfarabi.ac.id

⁴STITNU Al-Farabi Pangandaran; winiyuliantika@stitnualfarabi.ac.id

Excellent :

Journal Of Islamic Studies

Vol 1 No 2, November 2024

Hal : 82-91

Received: 10 Nov 2024

Accepted: 20 Nov 2024

Published: 30 Nov 2024

Publisher's Note: Publisher: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright: © 2023 by the authors.
Submitted for possible open access
publication under the terms and conditions
of the Creative Commons Attribution (CC
BY) license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Abstract :

This study aims to describe the role of parental guidance in optimizing the use of technology at home for children in Taruna Kindergarten. Technology has an increasingly important role in supporting the learning process of early childhood, but its uncontrolled use can risk causing negative impacts. Therefore, parental guidance is key in ensuring that technology is used wisely and educationally. This study used a qualitative descriptive method with in-depth interviews and observations of parents and children in Taruna Kindergarten. The results showed that parental guidance in choosing educational applications, managing usage time, and providing direct supervision can optimize the benefits of technology for children's development, both in cognitive, social, and motor aspects. However, the obstacles faced by parents include limited time, lack of knowledge about technology, and concerns about inappropriate content. However, through appropriate guidance, parents can reduce negative impacts and maximize existing learning potential. This study is expected to provide insight for parents and educators in utilizing technology to support children's development.

Keywords: Parental Guidance; Early Children's Education Programs; Utilization Of Technology; Taruna Kindergarten.

Abstrak :

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peran pendampingan orangtua dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi bagi anak-anak di TK Taruna. Teknologi memiliki peran yang semakin penting dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini, namun penggunaannya yang tidak terkontrol dapat berisiko menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, pendampingan orangtua menjadi kunci dalam memastikan bahwa teknologi digunakan dengan bijak dan mendidik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan wawancara mendalam dan observasi terhadap orangtua serta anak-anak di TK Taruna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan orangtua dalam memilih aplikasi edukatif, mengatur waktu penggunaan, serta memberi pengawasan langsung dapat mengoptimalkan manfaat teknologi bagi perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, sosial, dan motorik. Namun, kendala yang dihadapi orangtua meliputi keterbatasan waktu, kurangnya pengetahuan tentang teknologi, dan kekhawatiran terhadap konten yang tidak sesuai. Meskipun demikian, melalui pendampingan yang tepat, orangtua dapat mengurangi dampak negatif dan

memaksimalkan potensi pembelajaran yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orangtua dan pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung perkembangan anak secara optimal.

Kata Kunci: *Pendampingan Orangtua; Pendidikan Anak Usia Dini; Pemanfaatan Teknologi; TK Taruna*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital saat ini telah mempengaruhi orang tua dalam mendidik anak. Di zaman yang serba digital seperti ini cara mendidik orang tua pun banyak perubahan yang dahulu lebih suka bermain bersama anak mereka namun saat ini sudah banyak mengalami perubahan dalam mendidik anak contohnya orang tua lebih mudah memberikan dan mengenalkan teknologi kepada anak dengan alasan agar anak bisa diam dan tidak rewel. Cara ini diakui oleh banyak orang tua agar anak-anak mereka tidak rewel dan tetap diam (Fatimah, 2020). Kemajuan teknologi digital belakangan ini berdampak pada cara orang tua mendidik anaknya. Di era digital ini, cara orang tua membesarkan orang lain telah berubah secara dramatis. Dahulu orang tua senang sekali bermain dengan anak, namun kini orang tua lebih mudah memberikan dan mengenalkan teknologi pada anak karena anak lebih tenang dan tenang. Cara ini diakui banyak orang tua dapat membantu anak tetap tenang dan tidak galau (Fatimah, 2020).

Pesatnya perkembangan teknologi selama beberapa dekade terakhir telah mengubah kehidupan kita secara signifikan. Teknologi sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk kehidupan anak sejak dini. Anak-anak kini dihadapkan pada berbagai informasi dan sumber belajar melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer, yang memberikan akses informasi dan hiburan tanpa batas (Kamil et al., 2022). Tidak dapat dipungkiri bahwa zaman semakin maju dan masyarakat di seluruh dunia perlu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi (Sakir et al., 2023). Q.S. An Nahl ayat 89 juga menjelaskan terkait hal itu, sebagaimana dalam terjemahannya yakni: “..... (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (muslim).” Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/ benda sebagai suatu media dalam

menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Gadget adalah istilah bahasa Inggris yang menggambarkan perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: Gawai) adalah istilah asal bahasa Inggris yang mengacu pada perangkat atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis tertentu yang berguna, dan umumnya ditujukan untuk sesuatu yang baru.

Dalam konteks ini, peran orang tua dalam pendampingan anak-anak dalam memanfaatkan teknologi sangatlah penting. Latar belakang inilah yang mendasari pentingnya pemberdayaan pendampingan orang tua dalam mendukung pendidikan anak di era digital (Endang et al., 2022). Orang tua mempunyai tanggung jawab untuk memastikan bahwa anak-anak mereka menggunakan teknologi dengan bijak dan sehat. Kita perlu memahami jenis teknologi yang digunakan anak-anak kita. Batasi waktu penggunaan teknologi dan berikan pengawasan dan bimbingan yang sesuai.

Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai fenomena penggunaan teknologi oleh anak-anak di rumah dengan pendampingan orangtua. Metode kualitatif dalam penelitian ini yaitu metode riset dengan memberikan penjelasan berupa deskripsi berdasarkan data dan berbagai referensi ilmiah. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa katakata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati (Moeleong, 2017). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara mendalam dengan orangtua untuk mendapatkan informasi tentang bentuk-bentuk pendampingan yang mereka lakukan, kendala yang dihadapi, serta dampak yang mereka rasakan terhadap anak-anak mereka. observasi dengan mengamati secara langsung bagaimana anak-anak menggunakan teknologi di rumah dengan pendampingan orangtua, serta interaksi yang terjadi antara orangtua dan anak saat menggunakan perangkat teknologi. dan dokumentasi dengan mengumpulkan dokumentasi berupa catatan atau gambar yang relevan mengenai kegiatan anak dalam menggunakan teknologi di rumah.

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 November 2024 di TK Taruna yang beralamat dusun Girijaya RT.001 RW.003 Desa Ciliang Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran Jawa Barat. Subjek penelitian ini adalah orangtua dari anak-anak yang terdaftar di TK Taruna, dengan fokus pada orangtua yang aktif mendampingi anak-anak mereka dalam penggunaan teknologi di rumah. Selain itu, anak-anak yang terlibat juga menjadi bagian dari penelitian ini melalui observasi kegiatan mereka saat menggunakan teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana peran orangtua dalam mendampingi anak-anak mereka menggunakan teknologi di rumah, khususnya di kalangan anak usia dini yang terdaftar di Taman Kanak-Kanak (TK) Taruna.

Hasil dan Pembahasan

Dengan memperhatikan hasil observasi dan wawancara mendalam kepada orang tua siswa TK Taruna, maka kami akan membahas mengenai temuan umum dan temuan terkait dukungan orang tua dalam pemanfaatan teknologi oleh anak di rumah di TK Taruna. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji peran orang tua dalam mendampingi anak dalam penggunaan teknologi di rumah. Para peneliti percaya bahwa teknologi dapat memberikan dampak positif dan negatif pada anak-anak.

Penelitian yang kami lakukan tentang pendampingan orang tua dalam pemanfaatan teknologi menemukan bahwa orang tua berperan penting dalam perkembangan sikap ataupun sifat seorang anak. Orang tua saat ini dibutuhkan kemampuan dalam memilihkan konten yang baik bagi anak. Setelah melakukan wawancara dengan beberapa orang tua siswa TK Taruna, hasilnya menunjukkan bahwa pengawasan orang tua terhadap pemanfaatan teknologi pada anak sangatlah penting, karena memiliki resiko atau dampak yang cukup besar bagi perkembangan anak. Dalam wawancara tersebut responden menyampaikan bahwa teknologi dapat menimbulkan kekhawatiran bagi kami para orang tua, Ketika di rumah anak masih dapat dikendalikan atau diarahkan dalam penggunaan gadget agar anak dapat mendapatkan edukasi dari tontonan yang diputar.

Namun, ketika anak keluar dan mungkin jauh dari pengawasan atau ketika bermain dengan teman sebaya, disinilah yang membuat orang tua khawatir, anak akan tak terkontrol dalam memutar atau memilih tontonan yang mereka lihat itu, karena tak bisa dipungkiri situs dewasa yang ada di internet tanpa dicari sudah nampak diberanda

awal. Hal itu membuat penasaran dan anak akan mudah untuk mengaksesnya. Beberapa responden bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasakan dalam pemanfaatan teknologi tentu bukan hanya dampak positif yang anak dapatkan namun dampak negatif dari teknologi pun banyak jika orang tua tidak teliti dalam mengawasi anak dirumah. Sebagai contoh, seorang responden, beliau merupakan orang tua dari siswa TK Taruna.

Beliau mengemukakan bahwa teknologi telah memberikan dampak negatif pada anaknya, pada awalnya, anak tidak diberi kendali seperti halnya melihat tontonan, namun beriringnya waktu dan perubahan emosional anak maka dengan terpaksa orang tua memberikan gadget pada anak, namun karen kurangnya pengawasan dari orang tua, anak melihat tontonan yang bukan untuk anak usianya, tontonan yang mengandung kata-kata kasar, oleh sebab itu anak menerapkan kata-kata tersebut di lingkungan sekitar, tidak hanya itu anak juga suka melihat konten luar negeri seperti nge-prank yang menurutnya lucu sedangkan ketika anak menerapkan di lingkungan itu sama sekali tidak sesuai dan semenjak saat itu orang tua memberikan kendali dan sudah menemukan solusinya. Sedangkan hal positifnya yaitu karena anaknya cenderung gaya belajarnya audio visual jadi ketika diperdengarkan bacaan ayat-ayat Al-quran atau pun hal lainnya sangat mudah untuk dia fahami, seperti dulu ketika anaknya baru berusia 2 tahun, ketika dia mulai belajar bicara anak sudah dapat melafalkan bacaan surat-surat pendek hal itu merupakan dampak dari selalu di pendengarkannya bacaan ayat al-quran dari sejak dalam kandungan.

Namun berbeda dengan responden satu ini, Beliau belum memperkenalkan atau memberi gadget atau alat teknologi lainnya kendali pada anak. Beliau mengemukakan bahwa anak beliau sudah berusia 4,5 tahun namun beliau belum mengenalkan teknologi secara khusus baik itu hp ataupun laptop, apalagi untuk laptop sendiri belum dikenalkan sama sekali. Hal ini berkaitan dengan berbagai alasan, Untuk sejauh ini hanya di kenalkan dengan gadget itu pun selalu di batasi, bahkan akhir-akhir ini anak jarang menggunakan gadget selama orang tua dapat memantau kegiatan anak, kecuali jika dalam keadaan darurat misalnya orang tuaharus focus ke yang lain dan anak sudah tidak bisa dikondisikan, jadi pemberian gadget itu merupakan solusi terakhir.

Dari hasil wawancara di atas orang tua TK Taruna merasa bahwa teknologi sangatlah berdampak pada perkembang anak, jadi pendampingan dan pengawasan orang tua sangatlah diperlukan agar anak tidak terpapar hal negatif dari teknologi,

meskipun memang kita ketahui bersama bahwa dari teknologi memiliki dampak positifnya juga. Temuan sebelumnya melaporkan bahwa manfaat menggunakan teknologi salah satunya melalui media social yakni memberikan kemudahan dalam mencari materi pembelajaran, kemudahan mengakses bahan diskusi dari materi yang tersedia, dan membuka jejaring pertemanan yang lebih luas. Hal ini sebaiknya dilakukan pemantauan oleh para orang tua dan orang dewasa disekitar anak, karena anak dapat meniru apa yang dilihatnya, seperti dalam teori Bandura.

Dalam *Social Cognitive Theory* Albert Bandura (2001), terdapat model pendidikan anak berdasarkan symbolic model, yaitu model-model yang berasal dari perumpamaan, seperti cerita tayangan televisi, bergambar, video, games dan lain sebagainya. Maka dari itu dapat dikatakan anak sebagai peniru ulung, sehingga orang tua perlu untuk memilih konten yang aman sesuai usia anak. Dengan demikian orang tua perlu mengupdate diri terhadap perkembangan dan jangan malu untuk belajar dengan mencari informasi melalui media online, seminar, membaca buku dan lain sebagainya yang berhubungan mengenai apa yang disaat ini dibutuhkan untuk mendukung perkembangannya dikemudian hari.

1. Peran Orang Tua di Era Digital

Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi baru adalah salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginspirasi terciptanya masyarakat baru (Webster, 2006).

Hadirnya teknologi digital dalam bentuk tablet telah membuat anak-anak, bahkan balita akrab dengan media yang merupakan pengembangan dari gabungan komputer dan handphone ini. Era digital memudahkan siapa saja mengakses informasi secara mudah, kapan saja dan di mana saja. Hal ini berlaku bagi siapa saja, termasuk juga anak-anak. Anak-anak era generasi digital menjadi sangat cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi. Karenanya orangtua menghadapi banyak tantangan

dalam membesarkan dan mengasuh anak-anak di era seperti sekarang. Karakter tidak bisa diajarkan dengan pendekatan teori untuk anak-anak, tetapi harus diajarkan dengan perilaku dan contoh perbuatan. Bagaimana mungkin orang tua mengajarkan anak untuk tidak kecanduan gadget jika orang tua sendiri malah lebih sering memperhatikan gadgetnya daripada menghabiskan quality time bersama keluarga. Bagaimanapun peran orang tua sangatlah penting dalam hal ini.

Pola asuh orang tua kepada anaknya (parenting) menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum ia berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya. Dalam keluarga, sang anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan untuk membentuk sang anak agar bebas dari pengaruh negatif, karena itu terasa begitu naif, karena orang tua pun menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, sang anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi. Jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negatif yang menghampirinya.

Hampir semua anak telah mengerti penggunaan gadget, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi gadget beserta kemudahan akses. Orang tua tentu harus bertanggung jawab. Bila anak tidak diawasi dan didampingi, kemudian melakukan hal yang tidak diinginkan, misalnya mengakses situs-situs porno, yang akan merusak otak anak.

Anak usia dini adalah peniru ulung dengan kepolosannya sangat mudah anak untuk diarahkan kepada hal yang negatif. Sewajarnya orang tua melakukan pendampingan ekstra karena usia dini adalah usia meniru, maka orang tua adalah 'model percontohan' bagi anaknya. Semakin sering anak melihat orang tuanya asyik bersama gadget, maka semakin besar pula ketertarikan mereka terhadap gadget. Oleh karena itu, keluarga menjadi ujung tombak dalam perkembangan sosio-emosinya.

2. Dampak Positif dan Dampak Negatif

a. Dampak Positif Teknologi bagi Anak

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak. Beberapa hal yang menjadi dampak positif perkembangan teknologi informasi (Susanto), antara lain: (1)Dapat menambah wawasan anak. (2) Anak dapat

membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu. (3) Dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini. (4) Anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak). (5) Menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar. (6) Membangun kreatifitas anak. (7) Teknologi membuat seorang anak jauh lebih fasih dengan teknologi, terutama teknologi informasi.

b. Dampak Negatif Teknologi bagi Anak

Kehadiran teknologi digital memang banyak memberikan manfaat bagi manusia. Pekerjaan bisa dilakukan dengan mudah karenanya dan informasi menjadi lebih cepat diakses dengan internet. Akan tetapi dibalik itu semua, ada sejuta ancaman yang mengintai, khususnya pada anak-anak. Mereka sampai rela menghabiskan sebagian besar waktunya bersama gadget dibandingkan dengan bermain di lingkungannya. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan, gadget telah menjadi kehidupan baru untuk mereka. Berikut dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital (Rachman, 2016), antara lain: (1) Menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan. (2) Membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak. (3) Perkembangan keterampilan sosial dan bahasa anak yang terhambat karena sudah dikenalkan dengan gadget dini (terutama usia di bawah 2 tahun). (4) Perkembangan otak tidak maksimal karena stimulasi perkembangan tidak seimbang. (5) Masalah kesehatan mata (seharusnya screen time dibatasi maksimal 2 jam per hari). (6) Masalah konsentrasi (sebentar-bentar melihat dan mengecek gadget). (7) Masalah tidur, jumlah waktu tidur, dan kualitas tidur yang kurang (akibat isi dari tontonan). (8) Tidak ada privacy, memungkinkan pengambilan data pribadi, predator anak, cyber bullying, dan lainnya. (9) Masalah pornografi, kekerasan, atau penanaman nilai negatif.

Kesimpulan

Pendampingan orangtua dalam pemanfaatan teknologi di rumah bagi anak-anak di TK Taruna terbukti memainkan peran penting dalam mengoptimalkan manfaat

teknologi untuk perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, Orangtua yang aktif memilih aplikasi edukatif dan mengatur waktu penggunaan teknologi dapat menghindarkan anak-anak dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh paparan teknologi yang berlebihan. Pendampingan yang diberikan orangtua memungkinkan anak-anak untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik mereka. Anak-anak yang mendapat pendampingan orangtua dalam penggunaan teknologi menunjukkan peningkatan dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan kognitif seperti mengenal angka dan huruf, keterampilan sosial, dan kreativitas. Orangtua yang terlibat secara langsung dalam kegiatan teknologi juga mempererat hubungan emosional dengan anak-anak mereka. Secara keseluruhan, pendampingan orangtua dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi di rumah bagi anak-anak di TK Taruna, dengan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak apabila dilakukan dengan cara yang tepat.

Referensi

- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual review of psychology*, 52(1), 1-26.
- Endang, A. H., Pramita, A. J., Syahrudin, A. D., Syafaat, M., & Ismaya, I. (2022). Pengenalan Digital Dalam Membentuk Milenial Kreatif Untuk Menghadapi Era Society 5.0 Di Kabupaten Enrekang. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 369–376. <https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1321>
- Fadilah, R. (2019). Pendampingan Orangtua dalam Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Teknologi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 33-45.
- Fatimah. (2020). Digital Literacy and Its Relationship to Early Childhood Behavior in PAUD. Kanal: *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 9 No 1: September, 28-32. Original Research.
- Suryani, E., & Kurniati, M. (2020). Peran Orangtua dalam Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45-58.
- Permatasari, N., & Hidayat, T. (2021). Strategi Orangtua dalam Menggunakan Teknologi untuk Pembelajaran Anak di Rumah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 72-81.
- Kamil, I., Bakri, A. A., Salingkat, S., Ardenny, A., Tahirs, J. P., & Alfiana, A. (2022). Pendampingan UMKM melalui Pemanfaatan Digital Marketing pada Platform E-

- Commerce. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 517–526.
- Marlina, D., & Yuliana, S. (2022). Teknologi dan Pembelajaran Anak Usia Dini: Praktik Pendampingan Orangtua. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(4), 89-96.
- Moeloeng, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rachman, D. M. P. (2016). *Tantangan mendidik anak di era digital*. Retrieved March 10, 2017, from Mungilmu: <http://www.mungilmu.com/singlepost/2016/10/22/Tantangan-Mendidik-Anak-di-Era-Digital>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zukerman, B. (2015). *Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown*. *PEDIATRICS*, 135 (1). DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Sakir, S., Ishak, A., & Setianingrum, R. B. (2023). Optimalisasi Pemasaran Produk BUMDesa Melalui Pendampingan Pembuatan Platform Digital belanjadesa. id. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(1), 1–14.
- Saydam, G. (2005). *Teknologi komunikasi, perkembangan, dan aplikasi*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Supriyanto, A., & Pratiwi, Y. (2019). Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Peran Orangtua dan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 101-112.
- Susanto, H. (n.d.). *Dampak positif dan negatif perkembangan teknologi dari usia dini*. Retrieved March 10, 2017, from academia.edu: https://www.academia.edu/5793332/DAMPAK_POSITIF_DAN_NEGATIF_PERKEMBANGAN_TEKNOLOGI_DARI_USIA_DINI
- Webster, F. (2006). *Theories of information society*. London, UK: Routledge.