

Pengembangan Buku Saku : Pendampingan Orang Tua untuk Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Era Digital

Desni Yuniarni^{1✉}, Novia Solichah², Pratista Arya Satwika³

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia¹

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia²

Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia³

DOI: [10.31004/aulad.v7i3.812](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.812)

✉ Corresponding author:

desni.yuniarni@fkip.untan.ac.id

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>Buku saku; Pendampingan Orang tua; Kognitif; Anak usia dini.</i>	Penelitian ini penting dilakukan agar dapat memfasilitasi terbatasnya buku panduan mengenai optimalisasi kognitif anak di era digital. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan buku saku pendampingan orang tua untuk optimalisasi kognitif anak di era digital. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara dan kuesioner. Subjek penelitiannya adalah guru PAUD dengan validator ahli materi dari dosen PG-PAUD dan validator ahli media dari guru PAUD. Teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan buku saku dinyatakan layak digunakan sebagai panduan pendampingan orang tua dalam optimalisasi kognitif anak di era digital dalam hal materi dan media dengan kategori sangat baik.
Keywords: <i>Pocket book; Parental assistance; Cognitive; Early childhood.</i>	Abstract This research is essential to facilitate the limited number of guidebooks on children's cognitive optimization in the digital era. This study aimed to develop a pocketbook of parental assistance for children's cognitive optimization in the digital era. The method used was a development research method using the 4D development model. Data collection was carried out using interview instruments and questionnaires. The research subjects were kindergarten teachers in Pontianak City, with material expert validators from Early Childhood Education lecturers and media expert validators from kindergarten teachers. The analysis techniques used were qualitative and quantitative. The results showed that the pocketbook was declared feasible to use as a guide for parental assistance in optimizing children's cognition regarding material and media with excellent categories in the digital era.

1. PENDAHULUAN

Salah satu aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan dasar anak yang sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak (Retnaningrum, 2016). Perkembangan kognitif menunjukkan bagaimana otak seorang anak berkembang. Kemampuan anak untuk mengatur berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan masalah dapat digunakan sebagai ukuran pertumbuhan kecerdasan mereka (Khadijah, 2016). Menurut Novitasari (2018) kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks, melakukan penalaran, dan memecahkan masalah. Meningkatkan kemampuan kognitif ini akan membantu anak belajar lebih banyak pengetahuan, sehingga mereka dapat berfungsi secara wajar di masyarakat. Sedangkan menurut Veronica (2018) perkembangan kognitif anak adalah perkembangan pola berfikir, pemecahan masalah, dan imajinasi anak. Perkembangan kognitif adalah proses di mana anak-anak berpikir dan menemukan solusi (Khadijah & Amelia, 2020). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan kemampuan berpikir anak yang melibatkan kemampuan memecahkan masalah, menalar dan berimajinasi dan dapat menjadi salah satu indikator kecerdasan anak.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang penting dikembangkan sejak dini, karena dengan berkembangnya kemampuan kognitif anak sejak dini maka akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak selanjutnya (Izzati & Yulsyofriend, 2020). Agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang secara maksimal, anak perlu mendapatkan gizi yang cukup dan stimulasi yang optimal. Salah satu cara menstimulasi perkembangan kognitif anak adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga anak dapat belajar seraya bermain (Putri, 2021). Salah satu media yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak dengan cara belajar seraya bermain adalah *smartphone*.

Hasil penelitian Sawitri et al. (2019) menunjukkan bahwa orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring penggunaan *smartphone* pada anak agar dapat meminimalisir dampak negatif yang ditimbulkannya. Salah satu dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan adalah kecanduan. Orang tua dapat mencegah kecanduan *smartphone* pada anak dengan adanya batasan waktu yang jelas yang tidak boleh dilanggar anak (Changet al., 2019). Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap berpikir/kognitif yang praoperasional, yaitu tahap dimana logika berpikirnya (*reasoning capability*) belum berkembang (Morgan in Marbaning, 2013), belum bisa memilih mana konten yang mana yang terdapat di *smartphone* yang berdampak negatif bagi dirinya dan mana tidak (Yaman dkk., 2023), belum memiliki kematangan berpikir untuk memahami atau menilai risiko yang terkait dengan paparan konten tertentu (Chen & Chng, 2016) dan belum mampu menentukan aktivitas mana yang dapat mengganggu kesehatan fisiknya secara mandiri, sehingga memerlukan pengarahan dari orang tua (Lani dkk., 2019). Mereka juga adalah peniru yang handal, sehingga pembatasan pemilihan konten akan mencegah mereka meniru tindakan yang berbahaya dan tidak sesuai dengan usianya (Nur & Rofi'ah, 2021). Selain itu, aspek perkembangan bahasa anak usia dini belum memungkinkan bagi mereka untuk berdiskusi, berargumentasi atau menolak pembatasan yang diberikan orang tua (Sekarasih, 2016). Diperlukan pembatasan akses pada konten tertentu yang salah satunya dapat dilakukan menggunakan *filtering software/blocking software/parental filters/parental control* (Livingstone & Helsper, 2008; Mesch, 2009; S. J. Lee & Chae, 2012; Navarro & Jasinski, 2012) yang dapat dilakukan oleh orang tua.

Orang tua mempunyai peran yang signifikan terhadap penggunaan *smartphone* pada anak (Özgür, 2016; Zaman & Mifsud, 2017; Marsh dkk., 2017; Chaibal & Chaiyakul, 2022; Fadila & Wardhani, 2022). Hal ini dikarenakan 99% anak pertama kali menggunakan *smartphone* di rumahnya atas ijin orang tuanya dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak (Keya dkk., 2020). Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua (Livingstone & Blum-Ross, 2020) dikarenakan menghadirkan peluang belajar (Griffith et al., 2020) dan risiko bagi anak-anak secara bersamaan Üyesi & İnan (2018). Hal tersebut mengubah secara signifikan pola pengasuhan orang tua di abad 21 (Auxier dkk., 2020, Ophir dkk., 2021; Kurt, 2023). Abad tersebut dikenal dengan era digital.

Pada era ini sebagian besar masyarakatnya menggunakan sistem digital di kehidupan sehari-harinya (Rahayu, 2019). Salah satu cara orang tua mendidik anak di era digital adalah dengan memberi mereka kesempatan untuk merasakan perkembangan teknologi, tetapi juga memberi tahu mereka bahwa teknologi memiliki batasan (Kusumawati & Widjayatri, 2022). Hal tersebut sejalan dengan penelitian Novianti & Garzia (2020) yang menyatakan bahwa untuk menghindari efek negatif dari perangkat *smartphone*, anak usia dini harus menggunakannya dengan bimbingan orang tua dan dengan mengikuti aturan dari orang tua.

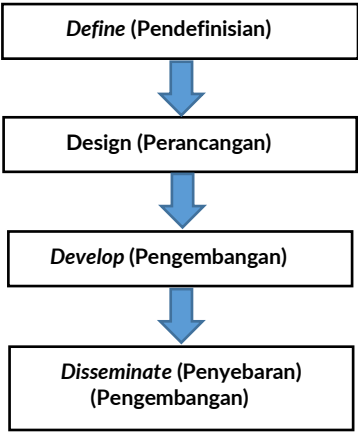
Berdasarkan hasil wawancara sebelum melakukan penelitian kepada sejumlah orang tua dan guru di TK B, terdapat gambaran bahwa anak-anak cenderung lebih senang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* yang tidak mengandung unsur edukasi. Bahkan terdapat beberapa anak yang memainkan permainan yang berisi konten kekerasan dan pornografi. Mereka menunjukkan emosi marah dan menangis apabila dilarang menggunakan *smartphone*. Hal tersebut menyebabkan guru-guru di TK B kota Pontianak khawatir dengan kondisi tersebut. Berbagai permasalahan perkembangan kognitif muncul terkait penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada anak di era digital, diantaranya adalah munculnya permasalahan yang terkait konsentrasi (menurunnya konsentrasi anak) (Rosen et al., 2014), terganggunya fungsi kognitif dan fungsi eksekutif kemampuan berpikir anak (Ponti et al., 2017), munculnya keterlambatan dalam perkembangan kognitif (Bangsawan et al.,

2022) dan menghambat kemampuan berpikir anak (Mulyadi et al., 2022). Hasil penelitian Anandari (2016) menyebutkan bahwa anak-anak pada masa sekarang lebih banyak mengisi waktu luangnya dengan bermain *game online* di komputer maupun *smartphonenya*. Penelitian dari Triani (2023) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak lebih banyak digunakan untuk bermain *game* daripada untuk belajar atau mengerjakan tugas di rumah. Kemudahan akses internet membuat segala informasi bisa didapat anak, termasuk konten negatif seperti pornografi, kekerasan dan konten negatif lainnya (Setiawan et al., 2022). Kondisi tersebut menimbulkan kekhawatiran terpaparnya anak dengan konten kekerasan dan pornografi (Kumar & Pallathadka, 2022).

Orang tua perlu mendapatkan informasi mengenai bagaimana cara mendampingi anak dalam penggunaan *smartphonenya* agar dapat meminimalisir dampak negatifnya pada anak dan dapat mengoptimalkan kecerdasannya. Sejumlah penelitian terdahulu hanya menyebutkan bagaimana upaya yang harus dilakukan orang tua untuk mengontrol penggunaan gadget anak (Aswadi & Lismayanti, 2019; Saraswati et al., 2021; Fatimah, 2022).Telah terdapat buku saku panduan penggunaan gadget untuk anak usia dini, diantaranya adalah buku saku panduan penggunaan gadget untuk perkembangan anak usia dini (Yuniarni, Lukmanulhakim, et al., 2023), buku saku pendampingan orang tua untuk optimalisasi perkembangan bahasa anak di era digital (Yuniarni et al., 2024). Namun, buku saku yang telah ada tersebut hanya memaparkan secara umum mengenai pendampingan anak dalam menggunakan gadget dan untuk optimalisasi perkembangan bahasa anak. Belum ada buku saku yang dirancang khusus untuk orang tua yang berisi ringkasan singkat tentang cara mendampingi anak-anak untuk untuk optimalisasi perkembangan kognitif anak di era digital. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat buku saku yang berisi informasi tentang pendampingan orang tua yang dirancang untuk memaksimalkan aspek perkembangan kognitif anak di era digital. Buku saku memiliki pesan yang lebih fokus, gambar yang lebih singkat dan penulisan materi yang lebih baik, berukuran kecil dan dapat dibawa ke mana saja, sehingga praktis dan dapat dibaca kapan saja oleh orang tua. Buku saku menghemat waktu dan tenaga karena ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa ke mana pun (Asyhari dalam Farikhah & Saroinsong, 2020). Sejalan dengan pendapat Yuniarni et al. (2023) yang menyatakan bahwa buku saku adalah buku yang berukuran kecil dan ringan sangat cocok untuk orang tua. Selain itu, Khoiriyah et al., (2018) menyatakan bahwa buku saku adalah buku kecil yang mudah dibawa ke mana-mana dan memiliki pesan yang lebih spesifik tentang tema tertentu. Penulisan materi dan gambar dalam buku saku yang singkat dan mudah dipahami dapat meningkatkan pemahaman bagi orang yang membacanya. Selain itu, Informasi yang diperoleh melalui buku saku akan menjadi lebih jelas, menyenangkan, dan menarik karena buku saku dicetak dalam berbagai warna dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku saku sebagai media untuk memberikan informasi tambahan kepada orang tua tentang cara mengotimalkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital.

2. METODE

Fenomena yang ada diteliti menggunakan penelitian dan pengembangan dengan pendekatan campuran, kualitatif dan kuantitatif. Wawancara dan observasi mendalam dilakukan melalui pendekatan kualitatif. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari ahli materi dan media melalui kuesioner untuk mengukur validitas media dan validitas materi. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data penelitian. Model pengembangan 4D Metode yang digunakan dalam penelitian adalah model pengembangan 4D dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D

Penjelasan secara detail mengenai tahapan-tahapan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Model Pengembangan 4D

Tahap	Kegiatan	Detail
-------	----------	--------

I	Pendefinisian	a. Menentukan tujuan: membuat buku panduan berukuran kecil untuk pendampingan orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini di era digital. b. Menentukan materi: pengertian pendampingan, manfaat pendampingan, ciri-ciri pendampingan, bentuk pendampingan, definisi perkembangan kognitif anak usia dini, ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia dini, stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, pengertian era digital, ciri-ciri era digital, dampak positif era digital bagi perkembangan kognitif anak, dampak negatif era digital bagi perkembangan kognitif anak, pentingnya pendampingan orang tua untuk stimulasi dan optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital.
II	Perancangan	a. Menentukan susunan materi buku saku b. Menentukan <i>layout</i> buku
III	Pengembangan	a. Validasi ahli materi (dosen PG-PAUD) b. Validasi ahli media (guru) c. Uji coba kelompok kecil d. Revisi e. Ujicoba kelompok besar f. Revisi
IV	Penyebaran	a. Upload Youtube b. Penyerahan buku saku ke TK B Kota Pontianak c. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) d. Memperoleh HAKI/PATEN

Subjeknya adalah guru PAUD sejumlah 2 orang. Menggunakan pendekatan campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan dalam penelitian kualitatif diterapkan pada saat mendeskripsikan hasil wawancara menggunakan instrumen wawancara yang dilakukan kepada para guru PAUD. Wawancara diberikan dalam kegiatan uji coba produk agar dapat diketahui sejauhmana kelayakan produk tersebut dan untuk mendapatkan informasi tentang kelebihan dan kelemahan media yang nantinya harus diperbaiki. Data hasil wawancara tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada para 2 orang dosen PG-PAUD pada saat melakukan uji coba produk. Kuesioner digunakan agar diperoleh informasi tentang validitas atau kelayakan produk dari segi materi untuk anak usia dini. Data tersebut akan dianalisis secara kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian

Tahap pertama dari penelitian pengembangan ini adalah tahap *define* (pendefinisian), yaitu mendefinisikan apa yang diinginkan dalam penelitian ini serta merumuskan materi. Buku panduan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai buku panduan berukuran kecil (buku saku) yang berguna untuk pendampingan orang tua dalam optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak di era digital. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan disimpan dalam saku (Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Asyhari & Silvia, 2016). Dipilihnya buku saku sebagai buku panduan dikarenakan dengan ukurannya yang kecil dan mudah dibawa, orang tua dapat membaca buku tersebut dimana saja tanpa mengalami kesulitan. Dengan ukuran tersebut, isi materi yang terkandung di dalamnya hanya berisi poin-poin penting yang ingin disampaikan penulis, sehingga mudah dipahami dan informasinya bersifat singkat, padat serta jelas. Buku saku yang dirancang juga disertai dengan gambar-gambar yang menarik dan penuh warna, sehingga diharapkan menarik perhatian pembacanya. Menurut Pramika & Widalismana (2018) manfaat buku saku yaitu ukurannya yang kecil sehingga mudah dibawa ke mana saja, sehingga dapat dibaca kapan pun ketika diperlukan, memberikan informasi penting dan ringkas, sehingga cocok untuk situasi di mana waktu untuk membaca terbatas, isinya yang padat dan terfokus, buku saku sering digunakan sebagai panduan praktis yang memudahkan pembaca menemukan informasi spesifik tanpa perlu membaca panjang lebar.

Materi yang disusun dalam buku saku adalah materi berdasarkan hasil temuan di lapangan (hasil interview kepada para orang tua yang anaknya terdaftar di PAUD) dan olah kajian teori dari berbagai telaah literatur. Berdasarkan hasil interview, para orang tua tersebut menyatakan bahwa mereka perlu mengetahui ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia dini, bagaimana stimulasinya, dampak positif dan negatif era digital bagi perkembangan kognitif anak dan bagaimana bentuk pendampingan orang tua untuk stimulasi dan optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak di era digital. Hasil interview tersebut menggambarkan bahwa orang tua membutuhkan informasi mengenai pengetahuan yang belum dimilikinya dan menginginkan informasi tersebut untuk dirinya agar dapat memberikan pendampingan berbentuk stimulasi untuk perkembangan kognitif anaknya di era digital.

Perkembangan kognitif anak-anak perlu distimulasi seawal mungkin, karena merupakan komponen utama yang akan menentukan keseluruhan aspek perkembangan manusia selanjutnya (Fatimah, 2022). Stimulasi tersebut sangat penting karena anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan (Kristina & Sari, 2021). Kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini diantaranya adalah mengajarkan anak tentang konsep matematika seperti mengenal angka 1-10 dan mampu menuliskannya; mengenal dan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna, fungsi, dan ciri-ciri lainnya; menghubungkan/mencocokkan benda berdasarkan kesamaan bentuk, jumlah, dan ciri lainnya; mengurutkan benda ukuran, bentuk, warna dan ciri lainnya (Hasanah & Uyun, 2019). Oleh karena itu penting bagi orang tua untuk memiliki pengetahuan mengenai hal tersebut agar dapat memberikan stimulasi yang maksimal bagi anaknya (Bening & Ichsan, 2022).

Tahap Perancangan

Tahapan selanjutnya adalah tahapan merancang buku. Adapun perancangan isi materi tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Isi Buku yang Dikembangkan

Bagian	Judul	Isi
1	Pendampingan	Pengertian pendampingan orang tua, manfaat pendampingan orang tua, ciri-ciri pendampingan orang tua, bentuk pendampingan orang tua
2	Perkembangan kognitif anak usia dini	a. Definisi perkembangan kognitif bagi anak usia dini b. Ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia dini c. Stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini
3	Era digital	a. Pengertian era digital b. Ciri-ciri era digital c. Dampak positif era digital bagi perkembangan kognitif anak d. Dampak negatif era digital bagi perkembangan kognitif anak
4	Bentuk pendampingan orang untuk optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital	a. Pentingnya pendampingan orang tua untuk stimulasi dan optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital b. Bentuk pendampingan orang tua untuk stimulasi dan optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital

Pengertian pendampingan orang tua dalam konteks era digital yang dijadikan materi pada buku saku dengan pertimbangan bahwa materi tersebut akan membantu orang tua memahami apa yang dimaksud dengan pendampingan, sehingga tidak ada kesalahpahaman dalam interpretasinya. Hal tersebut juga dapat memberikan pemahaman yang tepat pada orang tua sebelum mempraktekkannya. Orang tua dapat meningkatkan motivasinya untuk berperan aktif dalam menstimulasi perkembangan anak di era digital. Orang tua memiliki peran orang tua penting dalam memberikan pendampingan kepada anak dalam proses belajar untuk dapat memotivasi anak semangat dalam belajar (Ratiwi & Sumarni, 2020). Materi tentang bentuk pendampingan orang tua memberikan gambaran kongkrit tentang aktivitas yang dapat dilakukan, seperti mendampingi belajar, membimbing penggunaan teknologi, atau berpartisipasi dalam permainan digital anak. Pendampingan orang tua dalam penggunaan teknologi pada anak merupakan hal yang penting karena dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagianak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak (Alia & Irwansyah, 2018). Materi mengenai ciri-ciri pendampingan orang tua, dalam buku saku ini dapat menjadi panduan untuk mengevaluasi apakah pola pendampingan yang dilakukan sudah sesuai. Misalnya, ciri seperti kesabaran, konsistensi, dan keterlibatan emosional dapat menjadi indikator bagi orang tua mengenai pendampingan yang diberikan untuk anak-anaknya. Dalam konteks era digital, materi ini relevan untuk membantu orang tua memahami peran mereka dalam mengarahkan anak dalam dunia teknologi, seperti mendampingi penggunaan gadget dan mendorong keseimbangan dengan aktivitas tradisional. Hasil penelitian Hakim (2020) menunjukkan bahwa pendampingan orang tua sangat efektif untuk pembelajaran daring anak. Dengan adanya pendampingan dari orang tua, penggunaan perangkat digital oleh anak akan terbatas pada

konten yang bermanfaat dan tidak berbahaya bagi usianya serta mencegah terjadinya kecanduan digital pada anak (Novitasari, 2018).

Materi mengenai perkembangan kognitif anak usia dini yang terdapat pada buku saku dapat memudahkan pemahaman orang tua dengan berbagai tingkat pendidikan dan pengalaman untuk memahami apa yang dimaksud dengan perkembangan kognitif, termasuk bagaimana anak berpikir, belajar, memecahkan masalah dan memahami dunia di sekitarnya, sehingga orang tua memahami akan peran mereka dalam mendukung aspek kognitif anak. Perkembangan kognitif merupakan proses berfikir anak dan menemukan solusi dari apa yang dipikirkan (Khadijah & Amelia, 2020). Dengan memahami perkembangan kognitif anak, orang tua dapat menstimulasi proses berpikir anak dan bagaimana anak memecahkan masalah yang dihadapinya. Materi selanjutnya yang terdapat pada buku saku adalah materi mengenai ciri-ciri perkembangan kognitif anak usia dini. Materi tersebut mempermudah orang tua untuk mengenali apakah perkembangan kognitif anak sesuai dengan usianya atau tidak. Hal tersebut penting dilakukan karena perkembangan kognitif anak di usia selanjutnya dipengaruhi oleh perkembangannya sejak usia dini (Sriyanto & Hartati, 2022). Perkembangan merupakan serangkaian perubahan yang terjadi terus menerus, menghasilkan bentuk-bentuk dan ciri-ciri kemampuan yang baru dari tahap aktivitas sederhana ke tahap aktivitas yang lebih tinggi (Noor, 2018). Informasi ini juga membantu mendeteksi jika ada hambatan atau keterlambatan perkembangan anak, sehingga intervensi dini bisa dilakukan.

Buku saku juga berisi informasi mengenai stimulasi perkembangan kognitif anak usia dini dan menawarkan ide dan aktivitas yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mendukung perkembangan anak. Pemberian stimulus terhadap anak usia dini dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Pertiwi et al., 2021). Dengan adanya panduan dalam buku saku ini, orang tua memiliki arahan yang jelas untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Hasil penelitian Chusnandari & Ichsan (2018) menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara pengasuhan orang tua dengan perkembangan kognitif anak. Buku saku tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga alat praktis untuk membantu orang tua mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, khususnya dalam aspek kognitif yang sangat berperan dalam kehidupan mereka di masa depan melalui stimulasi dalam pola asuh yang diberikan orang tua. Pemberian stimulasi yang tepat pada anak usia dini dapat meningkatkan perkembangan kognitifnya (Kristina & Sari, 2021).

Selanjutnya terdapat materi mengenai era digital dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak. Pengertian era digital membantu orang tua memahami konteks di mana anak-anak saat ini tumbuh, yaitu dunia yang ditandai oleh teknologi canggih dan informasi yang cepat. Dengan memahami konsep ini, orang tua lebih siap untuk menghadapi tantangan dan peluang yang datang dengan perubahan zaman. Secara statistik, dunia internasional menyatakan lebih dari 60% anak usia melakukan *screen time* lebih dari 2 jam per hari di 27 negara di 6 benua (Alan L. Mendelsohn et al., 2002) dan 3,6 jam per hari di Amerika di kebanyakan waktu senggang mereka (Tandon et al., 2011). Kondisi tersebut memberikan gambaran bahwa era digital ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital pada anak. kondisi tersebut berdampak negatif bagi perkembangan kognitif anak. Dampak negatif era digital bagi perkembangan kognitif anak seperti ketergantungan teknologi, penurunan daya konsentrasi, atau paparan konten yang tidak sesuai usia memberikan peringatan kepada orang tua agar lebih berhati-hati. Banyaknya dampak negatif *excessive screen time* pada perkembangan anak usia dini tersebut menjadi isu yang memprihatinkan dunia internasional (Hood et al., 2021). Informasi tersebut dapat membantu orang tua mengenali tanda-tanda awal permasalahan perkembangan pada anak, seperti kecanduan layar atau kesulitan fokus, sehingga intervensi bisa dilakukan lebih awal. Selain dampak negatif, perangkat digital juga berdampak positif bagi anak. Dampak positif diperoleh jika teknologi digunakan dengan bijak, seperti untuk menstimulasi kognitif anak melalui aplikasi edukasi, permainan interaktif, atau sumber belajar digital. Hasil penelitian dari Suryani & Purwanti (2019) menunjukkan bahwa *game* edukasi yang terdapat pada perangkat digital, dapat berfungsi sebagai penunjang perkembangan kognitif anak. Terdapat multimedia interaktif berbentuk video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat yang dapat dikenalkan kepada anak melalui perangkat digital sehingga anak mengenal budayanya melalui gerakan senam (Yuniarni et al., 2019). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa materi ini memberikan panduan komprehensif bagi orang tua untuk mendampingi anak-anak di era digital dengan cara yang seimbang, memanfaatkan kelebihan teknologi, dan meminimalkan dampaknya yang merugikan. Buku saku menjadi media yang sangat relevan dan bermanfaat bagi orang tua dalam menghadapi tantangan zaman untuk mendampingi perkembangan anaknya.

Materi mengenai bentuk pendampingan orang untuk optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital merupakan materi yang terakhir yang disajikan di buku saku. Materi tersebut penting diberikan karena berisikan cara-cara kongkret dan mudah diterapkan bagi orang tua untuk mendukung perkembangan kognitif anak di era digital. Hal tersebut dikarenakan orang tua sering mengalami kebingungan mengenai bagaimana cara mengimbangi kemajuan teknologi dengan pendekatan yang positif kepada anak dalam penggunaan perangkat digital. Berbagai penelitian menyatakan kebingungan dan kesulitan orang tua mengenai kondisi tersebut (Hiniker et al., 2016; Liu et al., 2021) diantaranya adalah penelitian dari Brack et al. (2013) yang menyatakan anak marah dan menunjukkan perilaku agresif apabila terganggu pada saat *screen time* dan anak yang mengamuk apabila tidak diberikan kesempatan untuk *screen time* ketika menggunakan perangkat digitalnya (Novianti & Garzia (2020). Bentuk-bentuk pendampingan yang diberikan orang tua diantaranya adalah pembatasan waktu dalam penggunaan perangkat digital, pembatasan akses terhadap konten yang tidak sesuai

usia anak dan pembatasan frekuensi penggunaan perangkat tersebut. Pendampingan orang tua dapat diberikan dalam bentuk pemberian bimbingan dalam kegiatan *online*, penetapan aturan untuk mengontrol kegiatan internet dan pengambilan langkah-langkah tertentu yang dapat mencegah anak menggunakan internet untuk hal yang negatif (Özgür, 2016).

Selanjutnya merancang *layout*. Rancangan *layout* buku saku ini yaitu dengan merancang alur materi, letak penempatan dan pembagian halaman, bentuk dan warna tulisan agar dapat jelas dibaca dan menarik perhatian yang membacanya serta pemilihan gambar yang disesuaikan dengan materi yang disajikan. Rancangan *layout* tersebut disusun berdasarkan pertimbangan bahwa buku saku umumnya berukuran kecil, sehingga pembaca membutuhkan tata letak yang memungkinkan mereka menemukan informasi dengan cepat. Elemen seperti daftar isi, penomoran halaman dan penggunaan *heading/subheading* dari buku saku akan membantu memudahkan pembaca untuk membacanya. Ukuran bukunya kecil mengharuskan setiap halaman harus dirancang secara efisien untuk menyampaikan informasi yang cukup tanpa terlihat terlalu penuh. Selain itu penggunaan warna, gambar yang relevan dan menarik akan meningkatkan daya tarik visual pembaca terhadap buku saku tersebut. Pemilihan font, ukuran teks, dan spasi dirancang agar pembaca dapat membaca dengan nyaman, bahkan pada format kecil. Ukuran dan tata letak disesuaikan agar buku mudah dibawa dan digunakan kapan saja. Penggunaan desain minimalis menjadi fokus utama penyusunan buku saku ini. Menurut Yuniarni & Amalia (2022) merancang *layout* dilakukan dengan cara merancang tulisan dan gambar yang terdapat dalam buku. Perancangan *layout* buku ditentukan dengan pertimbangan alur materi, letak penempatan dan pembagian halaman yang diperlukan (Yuniarni, Halida, et al., 2023). *Layout* buku berisi perancangan mengenai gambar dan tulisan yang akan dimasukkan ke dalam buku saku (Agustien & Agung, 2014). Berikut tampilan *layout* buku saku yang dapat dilihat pada Gambar 2.

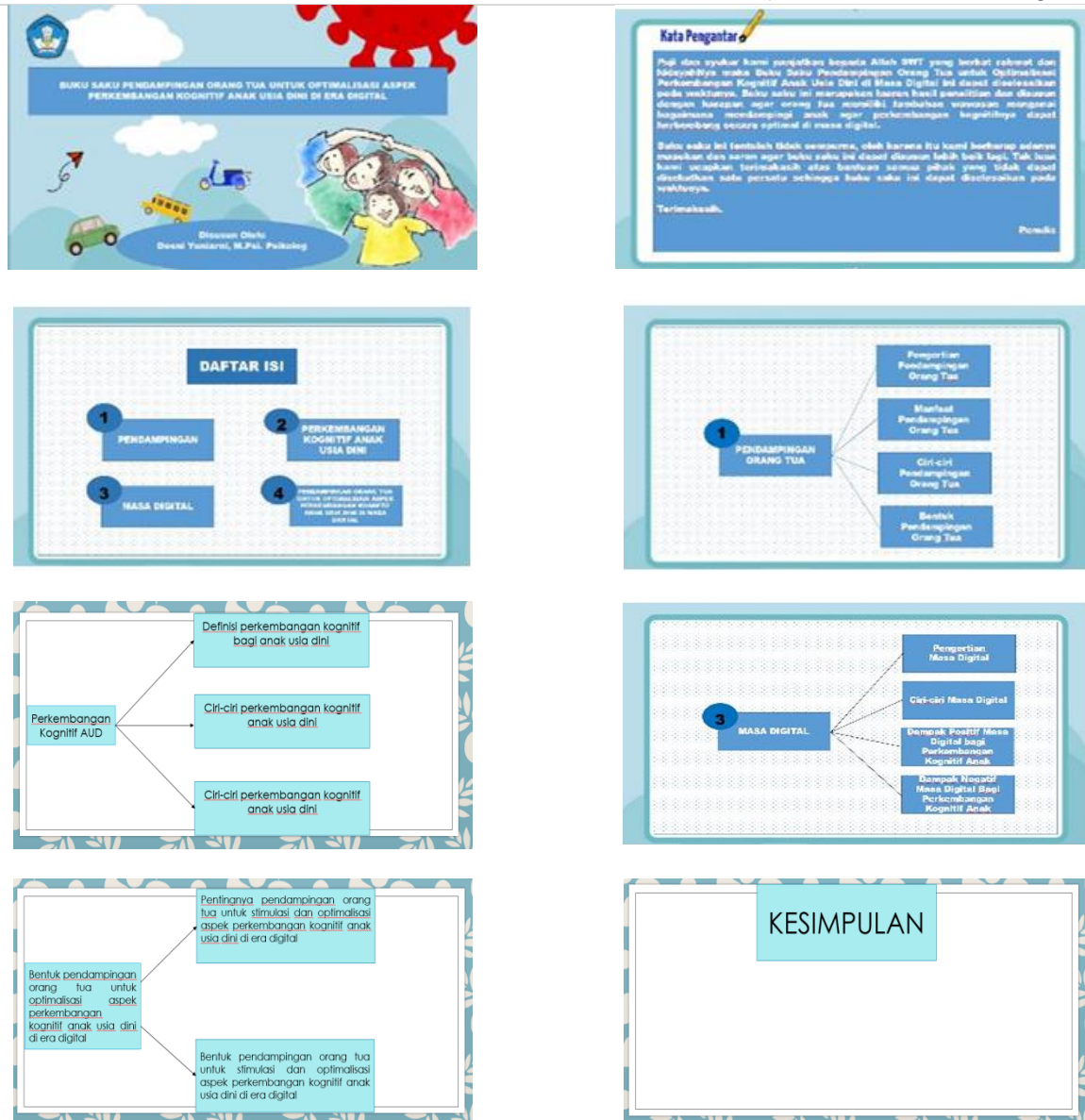
Tahap Pengembangan

Tahapan ketiga adalah tahap pengembangan, yaitu tahap memperoleh validasi buku oleh ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi adalah 2 orang dosen yang mengajar PAUD. Berdasarkan kategori hasil validasi dengan 4 kriteria, maka diperoleh skor total sejumlah 3,8 artinya materi yang dikembangkan oleh peneliti tersebut dinilai sangat layak untuk dimasukkan kedalam buku saku pendampingan orang tua untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini di era digital. Masukan dari beberapa validator mengenai materi yang terdapat di buku saku tersebut adalah perlu ditambahkan informasi bagaimana kendala-kendala yang biasa dihadapi orang dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini di era digital. Selanjutnya dilakukan validasi media oleh dua orang guru PAUD. Berdasarkan kategori hasil validasi dengan 4 kriteria, maka diperoleh skor total sejumlah 3,6 artinya media yang dikembangkan oleh peneliti tersebut dinilai layak sebagai buku saku pendampingan orang tua untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini di era digital.

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dilakukan revisi terkait masukan dari validator. Menurut Yuliani & Herlina (2015), revisi dilaksanakan berdasarkan rekomendasi atau saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Sebelum melakukan uji coba, buku saku yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dengan menggunakan angket penilaian untuk ahli materi (Waruwu & Gulo, 2023). Validasi ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar materi yang terdapat pada buku saku sesuai dengan tujuan pembuatan buku saku (Waruwu & Gulo, 2023).

Setelah divalidasi oleh validator, dilakukan uji coba buku dilakukan pada kelompok kecil yaitu kepada orang tua yang menyekolahkan anaknya di PAUD. Orang tua yang dilibatkan dalam uji coba kelompok kecil ini sejumlah 20 orang. Tujuan dari uji coba produk buku panduan ini adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aspek materi dan media yang diberikan maupun dari tampilan buku saku tersebut. Ujicoba kelompok kecil ini dilakukan dengan metode wawancara yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Hasil uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap buku saku yang telah dirancang. Setelah dilakukan revisi dari hasil uji coba kelompok kecil dilakukan ujicoba pada kelompok yang lebih besar. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan cara wawancara kepada 30 orang guru yang mengajar di PAUD. Tujuan dari uji coba buku saku ini adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aspek materi dan media yang diberikan maupun dari tampilan buku saku tersebut. Hasil ujicoba kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 4.



Gambar 2. Layout Buku Saku

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Persentase	Hasil Uji Coba
1.	100	Orang tua menyatakan kelebihan buku saku terletak pada tampilan buku yang menarik dan berwarna.
2.	100	Orang tua menyatakan kelebihan buku saku lainnya terletak pada isi buku yang memberikan informasi yang diperlukan orang tua mengenai pendampingan untuk anak dalam optimalisasi perkembangan kognitif di era digital.
3.	5	Kelemahan buku saku terletak pada kurangnya gambar yang memperjelas materi yang disampaikan di dalam buku
4.	10	Kelemahan buku saku lainnya adalah kurangnya informasi mengenai apa yang harus dilakukan orang tua apabila perkembangan kognitif anak tidak sesuai dengan usianya

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Persentase	Hasil Uji Coba
-----	------------	----------------

1.	100	Guru menyatakan kelebihan buku saku dalam hal tampilan <i>layout</i> buku yang menarik
2.	95	Guru menyatakan kelebihan buku saku ini adalah isi memberikan tambahan informasi yang sangat diperlukan orang tua mengenai bagaimana mendampingi anak untuk mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak di era digital
3.	95	Guru menyatakan kelebihan buku saku terletak pada penggunaan bahasa yang digunakan, sehingga mudah dipahami
4.	5	Guru menyatakan buku saku ini memiliki kelemahan yaitu tidak terdapat informasi mengenai kendala apa saja yang biasanya ditemui dalam memberikan stimulasi untuk optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini
5.	10	Kelemahan buku saku lainnya menurut para guru adalah kurangnya informasi mengenai tenaga ahli yang diperlukan apabila membutuhkan saran atau terapi terkait perkembangan kognitif anak yang tidak sesuai dengan usianya

Berdasarkan hasil uji coba dari kelompok besar tersebut, maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan, sehingga diperoleh buku saku sesuai dengan yang diharapkan. Setelah dilakukan revisi, maka dapat dinyatakan buku saku telah layak untuk digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D (*Four-D*), maka dapat disimpulkan bahwa buku saku pendampingan orang tua untuk optimalisasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini di era digital ini sangat layak digunakan karena berisi materi yang bermanfaat bagi orang tua serta dapat menjadi media yang memiliki tampilan yang menarik, ringkas disertai dengan gambar yang menarik sehingga mudah dipahami dan penjelasan singkat yang dapat menambah wawasan orang tua.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada orang tua dan guru PAUD, dosen PG-PAUD, serta semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar dan selesai pada waktunya.

6. REFERENSI

- Agustien, A. V., & Agung, L. (2014). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Akuntansi Pada Pokok Bahasan Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2 (2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9151>
- Alan L. Mendelsohn, S. B. B., Suzy Tomopoulos, C. S. T.-L., Huberman, H. S., Alvir, J., & Dreyer, B. P. (2002). Infant Television and Video Exposure Associated With Limited Parent-Child Verbal Interactions in Low Socioeconomic Status Households. *Pediatrics*, 109(4). <https://scihub.hkvisa.net/10.1542/peds.109.4.634>
- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>
- Anandari, D. R. (2016). Permissive Parenting Style and its Risks to Trigger Online Game Addiction among Children. *Asean Conference Second Psychology & Humanity*, 2009, 773–781.
- Aswadi, D., & Lismayanti, H. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Pendidikan Karakter Anak di Era Milenial. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 89–98. <https://doi.org/10.33654/sti.v4i1.970>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Auxier, B. Y. B., Anderson, M., Perrin, A., & Turner, E. (2020). Parenting Children in the Age of Screens. *Pew Research Center*, 1–28. <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/parenting-children-in-the-age-of-screens/>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 31–39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Bening, T. P., & Ichsan, I. (2022). Analisis Penerapan Pengetahuan Orang Tua dalam Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 853. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.829>
- Brack, G., Lassiter, P. S., Kitzinger, R., Hill, M., McMahon, G., & Fall, K. A. (2013). Individual Psychology on the Virtual Frontier : Massive Multiplayer Online Role-Playing Gaming. *The Journal of Individual Psychology*, 69 (1), 24–40. <https://psycnet.apa.org/record/2013-25133-004>
- Chaibal, S., & Chaikukul, S. (2022). The association between smartphone and tablet usage and children

- development. *Acta Psychologica*, 228 (2022), 103646. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103646>
- Chen, V. H. H., & Chng, G. S. (2016). Active and restrictive parental mediation over time: Effects on youths' self-regulatory competencies and impulsivity. *Computers and Education*, 98, 206–212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.03.012>
- Chusnandari, M., & Ichsan. (2018). Hubungan antara Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 2(2), 209–230. <https://journal.uaindonesia.ac.id/index.php/ijecie/article/view/37>
- Fadila, A., & Wardhani, J. D. (2022). Parents Responses: The Use of Gadgets in Early Childhood. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(4), 603–609. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i4.53359>
- Farikhah, W. A., & Saroinsong, W. P. (2020). Pengembangan Media Buku Saku Motorik Halus Untuk Anak. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Fatimah, A. C. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengoptimalkan Ketergantungan Anak Pada Smartphone. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(2), 53–74. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v12i2.337>
- Griffith, S. F., Hagan, M. B., Heymann, P., Heflin, B. H., & Bagner, D. M. (2020). Apps as learning tools: A systematic review. *Pediatrics*, 145(1). <https://doi.org/10.1542/PEDS.2019-1579>
- Hakim, L. (2020). Pendampingan Orang Tua dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18(2), 192–220. <https://doi.org/10.36835/jipi.v18i2.3583>
- Hasanah, F., & Uyun, Q. (2019). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kasus Tk Khadijah Al-Muayyada Sampang). *Islamic EduKids*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i1.1814>
- Hood, R., Zabatiero, J., Zubrick, S. R., Silva, D., & Straker, L. (2021). The association of mobile touch screen device use with parent-child attachment: a systematic review. *Ergonomics*, 64(12), 1606–1622. <https://doi.org/10.1080/00140139.2021.1948617>
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 472–481. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/486/431>
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2 (2020), 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. UIN Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/571/>
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>
- Khoiriyah, H., Wahyuni, S., & Zulkarnain, Z. (2018). Implementasi Buku Saku Pendidikan Ramah Anak sebagai Media Penyuluhan Pendidikan Keluarga. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23386>
- Kristina, M., & Sari, R. N. (2021). Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2(01), 1–5. <https://doi.org/10.33258/jder.v2i01.1402>
- Kumar, S., & Pallathadka, H. (2022). EXPOSURE TO PORNOGRAPHY AND HARMFUL MATERIALS AGAINST CHILDREN : AN ANALYSIS. *JOURNAL OF CRITICAL REVIEWS*, 09(04), 45-52. <https://www.jcreview.com/admin/Uploads/Files/626bcb6241e01.85100833.pdf>
- Kusumawati, S. A. R., & Widjayatri, D. (2022). Mendidik Anak Usia Dini Di Era Digitalisasi. *Jurnal Lentera Anak*, 3(1), 63–72. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/3134>
- Lani, T., Lestari, P., & Has, E. M. M. (2019). Sikap orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak. *Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 10(4), 235–238. <http://forikes-ejournal.com/index.php/SF>
- Liu, S. M., Chang, F. C., Chen, C. Y., Shih, S. F., Meng, B., Ng, E., Hsu, C. H., Chiang, Y. T., Mao, X. J., Yi, M. Y., LePage, B., & Fang, W. T. (2021). Effects of Parental Involvement in a Preschool-Based Eye Health Intervention Regarding Children's Screen Use in China. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 18(21). <https://doi.org/10.3390/ijerph182111330>
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives. *International Journal of Communication*, 14(2020), 5004–5006. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/16251/3230>
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 52(4), 581–599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>
- Marbaning, D. (2013). Developing Cognitive Abilities in Children At School. *Perspectives of Child Development*, February. http://peoplelearn.homestead.com/BEduc/Chapter_5.pdf
- Marsh, J., Hannon, P., Lewis, M., & Ritchie, L. (2017). Young children's initiation into family literacy practices in the digital age. *Journal of Early Childhood Research*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.1177/1476718X15582095>
- Mulyadi, B. Y., Suryameng, & Sarayati. (2022). Digital Parenting Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok B TK Cinta Kasih. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 615–624. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/7074>
- Navarro, J. N., & Jasinski, J. L. (2012). Going Cyber: Using Routine Activities Theory to Predict Cyberbullying

- Experiences. *Sociological Spectrum*, 32(1), 81–94. <https://doi.org/10.1080/02732173.2012.628560>
- Noor, F. arif. (2018). Seling Jurnal Program Studi Pgra. Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal (RA). *Program Studi PGRA*, 4(2), 169–180. <https://doi.org/10.29062/seling.v4i2.305>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nur, M. I., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.380>
- Ophir, Y., Rosenberg, H., & Tikochinski, R. (2021). What are the psychological impacts of children's screen use? A critical review and meta-analysis of the literature underlying the World Health Organization guidelines. *Computers in Human Behavior*, 124(40), 106925. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106925>
- Özgür, H. (2016). The relationship between Internet parenting styles and Internet usage of children and adolescents. *Computers in Human Behavior*, 60(2016), 411–424. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.081>
- Pertiwi, B. R., Purwantini, D., Virgianto, F. A., & Eva, N. (2021). Pengaruh Stimulasi Pembelajaran Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call Paper Mahasiswa*, 214–218. <http://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/1245%0643>
- Ponti, M., Bélanger, S., Grimes, R., Heard, J., Johnson, M., Moreau, E., Norris, M., Shaw, A., Stanwick, R., Van Lankveld, J., & Williams, R. (2017). Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics and Child Health (Canada)*, 22(8), 461–477. <https://doi.org/10.1093/pch/pxx123>
- Pramika, D., & Widalismana, M. (2018). Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Matematika Ekonomi Di Program Studi Pendidikan Akuntansi Fkip Universitas PGRI Palembang. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 6(2), 1–12. <https://doi.org/10.24127/pro.v6i2.1685>
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan Media frueelin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3397>
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Ratiwi, R. D., & Sumarni, W. (2020). Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Belajar Daring. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(ISSN: 2686 6404), 304–309. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/editorsnpasca,+Seminar+Nasional+Riana+Denik+Ratiwi+S2+Dikdas+2019+-+Riana+Denik+Ratiwi+309.pdf>
- Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media bermain memancing. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 207–218. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284>
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., Mendoza, J. S., & Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364–375. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.01.036>
- Saraswati, S. W. E., Setiawan, D., & Hilyana, F. S. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6432>
- Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Seminar Nasional: "Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal"*, 1(4), 691–697. <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/108>
- Sekarasih, L. (2016). Restricting, Distracting, and Reasoning: Parental Mediation of Young Children's Use of Mobile Communication Technology in Indonesia. *Mobile Communication in Asia*, 129–146. https://doi.org/10.1007/978-94-017-7441-3_8
- Setiawan, E., Susanty, M., & Yunita, A. (2022). Sosialisasi Alat Pengawasan dan Pembatasan Penggunaan Gawai Untuk Perlindungan Anak dari Konten Pornografi. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 5(1), 15–21. <https://jurnal.itpln.ac.id/terang/article/view/1529/1081>
- Sriyanto, A., & Hartati, S. (2022). Perkembangan dan Ciri-Ciri Perkembangan pada Anak Usia Dini. *Journal Fascho: Jurusan Pendidikan*, 2(1), 28–32. <https://www.ejournal.stitmuhgawi.ac.id/index.php/Fascho/article/view/39>
- Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2019). Pengenalan Game Edukasi Android Sebagai Penunjang Perkembangan Kognitif Anak. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 148–156. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i2.1486>

- Tandon, P. S., Zhou, C., Lozano, P., & Christakis, D. A. (2011). Preschoolers' total daily screen time at home and by type of child care. *Journal of Pediatrics*, 158(2), 297–300. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2010.08.005>
- Triani, T. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia 9 Tahun Di Desa LEMAHSUBUR. *Pengabdian Mahasiswa*, 2(1), 1221–1231. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49-55. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>
- Waruwu, T., & Gulo, H. (2023). Pengembangan Buku Saku Pada Materi. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Nias*, 1(1), 8–17. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v1i1.222>
- Yaman, N. D., Karademir, A., & Yaman, F. (2023). An Investigation of the Parental Mediation Situations of Preschool Children's Parents. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 13(2), 218–245. <https://doi.org/10.18039/ajesi.1258231>
- Yuliani, F., & Herlina, L. (2015). Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(1), 50229. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe>
- Yuniarni, D., & Amalia, A. (2022). Pengembangan Buku Saku Panduan Layanan Inklusi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6710–6722. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3473>
- Yuniarni, D., Halida, H., Amalia, A., Solichah, N., & Satwika, P. A. (2023). Pengembangan Buku Saku : Pendampingan Orang Tua untuk Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5767–5778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5306>
- Yuniarni, D., Halida, H., Amalia, A., Solichah, N., & Satwika, P. A. (2024). Pengembangan Buku Saku: Pendampingan Orang Tua untuk Optimalisasi Perkembangan NAM Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5767–5778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5306>
- Yuniarni, D., Lukmanulhakim, L., Linarsih, A., Miranda, D., & Halida, H. (2023). Pengembangan Buku Saku Panduan Penggunaan Gadget untuk Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2820–2828. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4145>
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 280-394. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>
- Zaman, B., & Mifsud, C. L. (2017). Young children's use of digital media and parental mediation. *Cyberpsychology*, 11(3 Special Issue), 9. <https://doi.org/10.5817/CP2017-3-xx>