

***Parental Controls Mode* untuk Memonitoring Anak dalam Menggunakan Perangkat Teknologi Informasi**

I Dewa Ayu Eka Yuliani

STMIK Pontianak
Jln. Merdeka No. 372 Pontianak, 0561-735555
e-mail: dewayu.ekayuliani@gmail.com

Abstrak

Penggunaan perangkat teknologi informasi bukanlah menjadi hal asing lagi bagi anak di era saat ini. Pesatnya perkembangan perangkat teknologi informasi membuat orang tua dituntut untuk dapat melakukan kontrol terhadap mereka agar penggunaan gadget dapat mendatangkan manfaat bagi anak-anak. Monitoring penggunaan gadget tersebut dilakukan dalam upaya menjaga anak supaya tidak terkena dampak negatif yang dapat mengganggu perkembangan mereka dari sisi psikologis, seperti fisik, sosial, emosi, inteligensi, dan moral. Kegiatan seminar telah dilakukan di Aula Kelurahan, Kelurahan Tengah Kota Pontianak pada tanggal 6 april 2019. Peserta berjumlah 35 orang yang terdiri dari bapak dan ibu yang berdomisili di Kelurahan Tengah Kota Pontianak. Kegiatan seminar menggunakan metode ceramah dan diskusi yang berlangsung selama 90 menit. Tujuan dari kegiatan seminar ini adalah memberikan kesadaran bagi orang tua untuk melakukan kontrol terhadap anak-anak mereka dalam penggunaan perangkat teknologi informasi seperti gadget, agar dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang mereka. Hasil dari seminar ini adalah memberikan pengetahuan kepada orang tua dalam menggunakan parental controls mode dengan platform android dan iOS agar dapat memberikan kontrol yang baik terhadap penggunaan perangkat teknologi informasi oleh anak.

Kata kunci: *Perangkat Teknologi Informasi, Parental Controls Mode, Gadget.*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat dan telah memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat[1]. Masyarakat dapat memanfaatkannya untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan dengan mudah[2]. Teknologi informasi telah memberikan ruang bagi setiap orang untuk berkarya dan memperbanyak pengetahuannya lewat informasi yang mudah diakses. Penggunaan teknologi tidak mengenal batas usia, dari anak-anak hingga orang dewasa[3]. Namun, dari kemajuan teknologi informasi tersebut terdapat kekurangan yang tanpa disadari dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap penggunaannya terutama

anak-anak[4]. Salah satu teknologi komunikasi yang popularitasnya sudah sangat melonjak adalah gadget[5]. Sudah bukan hal yang asing lagi ketika melihat anak-anak membawa gadget mahal untuk menghabiskan waktu, baik untuk sekedar mendengar musik, bermain internet, maupun memainkan game yang tersedia didalam aplikasi gadget tersebut.

Perlu orang tua pahami bahwa anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang luar biasa, seperti mengamati dan menceritakan segala sesuatu yang disekitar mereka[6]. Umumnya anak-anak belum mampu memilah aktifitas yang bermanfaat baginya. Mereka mudah sekali terpengaruh oleh lingkungan sosial tanpa adanya pertimbangan terlebihdahulu dampak positif atau negatif yang akan diterima. Penggunaan gadget untuk anak-anak bermain game memiliki dampak positif bagi mereka, ketika digunakan hanya sebagai bentuk hiburan, relaksasi dan mengusir kebosanan[7]. Melalui permainan, membantu pola pikir anak seperti mengatur strategi dalam bermain, kecepatan bermainnya dan membantu meningkatkan kemampuan otak anak[8,9]. Namun ada juga dampak negetif dan ini yang harus diwaspadai dan dikontrol selaku orang tua. Melalui akses gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi fungsi sosial dan emosional mereka[10] dan dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain[11]. Anak menjadi kurang interaktif dan mereka lebih suka sendiri sendiri dengan zona nyamannya bersama gadget.

Menggunakan perangkat gadget untuk mengakses konten internet secara bebas oleh anak-anak cenderung mendatangkan dampak negatif bagi anak-anak karena mereka dapat melihat sesuatu yang tidak layak untuk mereka tonton[12]. Disinilah orang tua dituntut untuk melakukan kontrol terhadap penggunaan gadget oleh anak-anak. Diperlukan perhatian khusus oleh orang tua agar anak-anak dapat menggunakan perangkat gadget dengan benar demi perkembangan mereka yang positif kedepan[13]. Orang tua dapat mengarahkan anak-anak untuk mengakses konten yang bermanfaat. Orang tua juga perlu memahami teknologi lebih mendalam agar mereka dapat mengarahkan anak-anaknya dengan baik.

Melalui kegiatan seminar perkembangan teknologi informasi terhadap tumbuh kembang anak, orang tua

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019

SINDIMAS 2019

STMIK Pontianak, 29 Juli 2019

diharapkan dapat melakukan kontrol terhadap anak mereka dalam penggunaan perangkat gadget. Dengan kontrol yang baik dari orang tua, diharapkan anak-anak dapat bertumbuh dan berkembang dengan positif ditengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan seminar telah dilaksanakan di Aula Kelurahan, Kelurahan Tengah, Kota Pontianak pada tanggal 6 april 2019. Kegiatan seminar ini bertujuan untuk memberikan kesadaran bagi orang tua untuk melakukan kontrol terhadap anak-anak mereka dalam penggunaan perangkat telekomunikasi seperti gadget, agar dapat memberikan dampak positif bagi tumbuh kembang mereka.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Aula Kelurahan, Jalan Cendrawasih No. 17, Kelurahan Tengah, Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak pada tanggal 6 April 2018, pukul 13.00 sampai dengan 15.00. Peserta seminar adalah bapak dan ibu rumah tangga yang berdomisili di kelurahan tengah kota Pontianak sebanyak 35 orang peserta, yang terdiri dari 30 orang ibu rumah tangga dan 5 orang kepala keluarga. Kegiatan seminar menggunakan metode ceramah dan diskusi yang berlangsung selama 90 menit. Kegiatan seminar dan diskusi diawaki dengan kata sambutan yang diberikan oleh Lurah Kelurahan Tengah Ibu Ade Marheni Dewi, S.STP., sekaligus membuka kegiatan seminar, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan seminar, dan ditutup dengan doa bersama.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Seminar oleh Lurah Kelurahan Tengah Kota Pontianak

Kegiatan seminar terdiri dari 2 sesi yaitu pemaparan pentingnya memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan cara penjelasan cara penggunaan aplikasi screen time parental control, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi. Penyampaian materi menggunakan presentasi yang dibuat dengan Ms. Office Power Point sebanyak 22 slide dan didukung dengan penggunaan LCD Projector, Setiap peserta juga diperbolehkan menggunakan perangkat gadget, tablet, mobile phone dan sejenisnya yang digunakan mengakses aplikasi *parental controls mode*. Dokumentasi kegiatan berupa foto, video, dan file

materi telah dilengkapi sebagai bukti dari kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

3. Hasil Pelaksanaan

Pemahaman mendasar terhadap peran positif teknologi informasi dibanyak bidang perlu ditanamkan pada peserta, agar mereka memiliki minat untuk mau mempelajarinya. Bagi anak-anak, penggunaan teknologi informasi juga tidak kalah penting dalam masa pertumbuhan mereka. Orang tua hanya butuh bijak dalam melihat kapan anak-anak diperbolehkan untuk menggunakan gadget. Paparan materi yang disampaikan pada awal seminar (Gambar 2) menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada usia dini sangat tidak dianjurkan karena dapat mengganggu proses alami tumbuh kembang anak seperti dalam berkomunikasi dan bersosialisasi[14]. Untuk itu perlu ada batasan dalam penggunaan gadget pada anak dibawah usia 14 tahun, untuk anak usia 2-6 tahun, penggunaan gadget hanya diperbolehkan selama 1 jam per hari, sedangkan untuk anak usia diatas 6 tahun penggunaan gadget maksimal 2 jam per hari[15].



Gambar 2. Slide Show PowerPoint

Peranan dari pola asuh orang tua akan membentuk anak agar bebas dari dampak negatif penggunaan gadget dan menjadi solusi sangat penting dalam membatasi anak-anak bermain dengan gadget tanpa harus membuat mereka benar-benar tidak diperbolehkan menggunakan perangkat tersebut [16]. Mengontrol penggunaa gadget harus disesuaikan juga dengan kondisi, misalnya melarang anak membawa ponsel ketika mau makan dan menentukan jam yang tepat dalam penggunaan ponsel. Orang tua berharap bahwa dengan kontrol yang telah dilakukan akan membuat anak-anak memiliki waktu untuk bersama keluarga, dan waktu tidur yang cukup.

Peserta seminar dibekali dengan pengetahuan fungsi sebagai seorang *parental control*, yaitu penyaringan konten, pembatasan penggunaan, manajemen kontak, perlindungan privasi dan pemantauan (Gambar 3). Penyaringan konten adalah hal yang paling sering dimasukkan dalam *parental controls mode*, khususnya kemampuan untuk membatasi tipe tertentu dari situs web yang dianggap tidak pantas untuk anak-anak. Penyaringan konten juga termasuk dalam konsol game

untuk membatasi akses ke video game dewasa, serta pemutar media untuk membatasi akses ke musik dengan lirik eksplisit [17].



Gambar 3. Foto Presentasi Materi Workshop

Pembatasan penggunaan adalah pembatasan di mana fitur atau program dari perangkat anak dapat digunakan. Pembatasan penggunaan internet dapat mencakup aplikasi memblokir seperti *e-mail* atau pesan instan. Manajemen kontak memungkinkan orang tua untuk mengontrol siapa yang dapat menghubungi anak melalui metode komunikasi seperti ponsel, *e-mail*, *instant messaging*, atau jejaring sosial. Konten penyaringan dan Manajemen Kontak difokuskan mengenai pemblokiran informasi yang masuk, perlindungan privasi fokus pada pemblokiran informasi keluar. Pemantauan memungkinkan orang tua untuk merekam informasi tentang kegiatan anak disaat online. Fungsi pemantauan dapat mencakup rekaman kunjungan situs, daftar panggilan ponsel, *e-mail* atau transkrip pertukaran pesan instan, dan bahkan rekaman lengkap “*screen capture*” secara detail setiap aktivitas online anak.

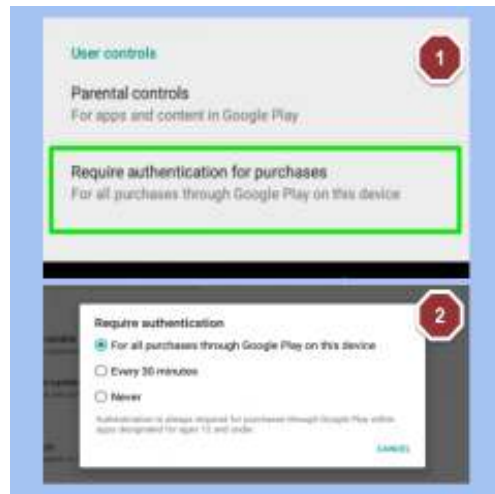


Gambar 4. Parental Controls di Android

Peserta seminar begitu mencermati apa yang telah dipaparkan oleh narasumber karena mereka merasa perlu melakukan kontrol terhadap perangkat gadget karena ini semua demi kebaikan anak-anak mereka. Pada sesi berikutnya peserta seminar diajarkan bagaimana mengaktifkan *Parental Controls* pada *platform Android*. Pada materi ini perangkat ponsel dengan sistem operasi *Android* dijadikan sebagai pilihan karena banyak dari orang tua dan anak-anak mereka yang menggunakan

android. Mengaktifkan *Parental Controls* di *Android* bisa dimulai dengan mengatur batasan browsing pada Google Play. Tekan ikon menu pada Google Play, tekan Settings, tekan Parental Control dan pada bagian Parental Control aktifkan On. Berikutnya adalah Masukkan dan konfirmasi PIN untuk mengakses, kemudian ubah pengaturan kontrol pada tablet. Untuk setiap jenis konten, tekan peringkat untuk pengizinan akses (Gambar 4).

Bagi kalangan peserta seminar mungkin ada yang belum begitu memahami soal autentikasi untuk pembelian. Pada perangkat android, bisa terjadi pembelian yang tidak disengaja jika fitur autentikasi tidak diaktifkan. Oleh karenanya mengaktifkan autentikasi bertujuan untuk membantu dalam mencegah pembelian yang tidak disengaja di perangkat dari aplikasi dan game yang tersedia di luar bagian keluarga. Pada umumnya aplikasi dan game di bagian keluarga otomatis mewajibkan autentikasi sebelum Anda melakukan pembelian. Langkah dalam mengaktifkan autentikasi untuk pembelian aplikasi adalah dengan cara membuka *Settings* pada *Google Play* dan tekan *Require authentication for purchases*. Berikutnya pilih seberapa sering ingin *Google* untuk bisa meminta autentikasi pembelian dari *Google*. Perhatikan bahwa *Google* akan selalu membutuhkan Anda untuk mengotentikasi pembelian jika app untuk anak-anak berusia 12 tahun atau kebawah (Gambar 5).



Gambar 5. Autentikasi Pembelian Aplikasi Google Play

Selain pada perangkat *Android*, *parental controls* juga bisa dilakukan pada perangkat seperti *iPhone*, *iPad*, dan *iPod touch* anak. Seminar ini memberikan praktek diberbagai jenis perangkat dengan tujuan beragamnya perangkat yang dipergunakan untuk mengakses konten. Cara menggunakan pengawasan orangtua di *iPhone*, *iPad*, dan *iPod touch* anak dimulai dengan membuka *Settings*, *General* dan selanjutnya *Restrictions*. Ketuk Aktifkan Pembatasan, buat *password* pembatasan dan

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019

SINDIMAS 2019

STMIK Pontianak, 29 Juli 2019

Anda memerlukan *password* pembatasan untuk mengubah pengaturan atau menonaktifkan pembatasan. Konfigurasi disetiap jenis ponsel dan sistem operasinya memiliki perbedaan dalam hal pengaturan, gambar 6 menunjukkan cara untuk menyalakan atau mematikan *Parental Controls* di iOS.



Gambar 6. Parental Controls pada Platform iOS

Industri musik kini semakin maju dalam satu minggu saja di *Spotify* dan *iTunes Music* memperkenalkan minimal 30 musik baru dari luar negeri dan dalam negeri. Tidak semua musik memiliki lirik yang layak konsumsi, kalimat vulgar kadang terselip dalam setiap lirik bahkan mungkin semua isi lirik memiliki konten yang tidak pantas untuk didengarkan oleh anak-anak. Lalu pertanyaan siapakah yang menjaga konten-konten tersebut. Orang tua harus bisa memastikan dapat mencegah anak-anak untuk memiliki akses ke konten eksplisit dan nilai konten di *iOS*. Orang juga dapat mengatur pembatasan yang mencegah pemutaran musik dengan konten eksplisit serta film atau acara TV dengan nilai tertentu. Aplikasi juga memiliki nilai yang dapat dikonfigurasi menggunakan pengawasan orang tua (Gambar 7).



Gambar 7. Mencegah Konten Eksplisit dan Nilai Konten

Hal yang tidak kalah pentingnya dari paparan materi dalam seminar ini adalah memberikan pengetahuan kepada orang tua anak-anak tentang pemasangan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk melakukan kontrol. Diperlukan perangkat lunak yang dapat mencegah anak-anak sengaja atau tidak sengaja membuka dan/atau melihat berbagai gambar yang tak layak (pornografi, sadisme, dan sebagainya) yang terdapat di situs internet. Kebutuhan perangkat lunak juga memudahkan orang tua ataupun pengasuh untuk memonitor aktivitas anak selama online dengan berbagai variasi metode pengawasan. Diperlukan juga perangkat lunak yang dapat dipergunakan untuk membatasi jumlah atau durasi

waktu anak dalam menggunakan internet. Termasuk untuk pengaturan hari dan jam tertentu sehingga komputer dapat atau tidak dapat digunakan oleh anak untuk berinternet. Beberapa aplikasi parental controls yang bisa membantu orang tua dalam memonitor, memfilter, dan menjadwalkan penggunaan gadget pada anak antara lain *Kakatu*, *Qustudio*, *Net Nanny*, *Kiddle*, dan *Screen Time Parental Control*.

Internet punya sisi baik dan buruk dari akses konten online, berbagi dan interaksi. Pengaksesan internet oleh anak membuat orang tua akan khawatir bagaimana cara memonitoring dan mengatur batasan akses internet untuk anak mereka. Terdapat beberapa software yang dapat membantu orang tua untuk membatasi akses internet anak dan menghindarkan anak dari kejahatan dunia maya[17]. *Software browser* adalah yang menjadi perantara utama antara internet dengan komputer yang digunakan. *Browser* anak secara umum telah dirancang untuk semaksimal mungkin menyaring berbagai situs, gambar atau teks yang tak layak diterima anak. *Browser* anak juga didesain untuk menarik dan mudah digunakan oleh anak. sekarang sudah mesin pencari internet khusus dibuat untuk anak-anak, yaitu *Kiddle.co*. *Kiddle* tampil dengan desain yang "imut" agar lebih menarik perhatian anak-anak. Tak seperti desain polos berwarna putih ala *Google*, *Kiddle* memiliki gambar latar bertemakan luar angkasa dengan warna yang cerah. Terdapat juga hiasan gambar planet dan karakter robot di bawah kotak pencarian (Gambar 8).



Gambar 8. Search Engine untuk Anak

Orang tua punya keterbatasan dalam mengawasi secara langsung dan secara rutin terhadap anak-anak mereka dalam menggunakan gadget untuk mengakses konten di internet. Namun orang tua juga tidak boleh lepas kontrol sekalipun ada kesibukan dan keterbatasan waktu dalam mengontrol anak secara langsung. Sekarang ini banyak aplikasi yang dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu orang tua mengontrol anak secara langsung. Dengan adanya aplikasi tersebut, orang tua tidak perlu terlalu khawatir dengan anak ketika menggunakan gadget untuk mengakses internet.

Parental controls seperti *K9 Web Protection* (www.k9webprotection.com) bisa diandalkan untuk memonitor aktivitas anak di dunia maya, tanpa sepengetahuan anak dan tidak perlu memblokir akses. Frekuensi waktu online anak bisa dibatasi dengan

mengatur hari dan jam tertentu untuk ia mengakses internet. Orang tua juga dapat mengevaluasi catatan penelusuran situs web apa saja yang dikunjungi anak. *Browser* pengatur *proxy server*, seperti *UC Browser*, <http://id.ucweb.com>. *Browser* ini terhubung dengan layanan *Nawala* untuk menyaring konten pornografi. Aplikasi ini gratis dan tersedia untuk *platform Symbian*, *Windows Mobile*, dan *Java*. Memblokir konten negatif di komputer. Salah satunya *DNS Nawala Project* (www.nawala.org). Layanan aplikasi ini sejenis dengan *NetNanny* dan dapat digunakan di *Blackberry*, *Windows Mobile*, *Symbian*, dan *Android*. Selain memantau lalu lintas aktivitas ponsel, orang tua bisa mengecek daftar aplikasi yang di-install di ponsel anak dan foto yang diambil dengan kamera atau diterima oleh ponsel tersebut.

Berbagai permasalahan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan penggunaannya oleh anak-anak melalui perangkat *gadget* telah disampaikan oleh Narasumber selama kegiatan ceramah berlangsung. Kejelasan dan ketidakjelasan peserta menangkap dari setiap materi pasti ada dan oleh karenanya kegiatan seminar ini dilengkapi dengan tanya jawab. Kegiatan tanya jawab direspon dengan baik oleh para ibu rumah tangga yang kebanyakan secara langsung bertanggung jawab dalam kontrol anak dirumah maupun diluar. Peserta lebih banyak mendiskusikan beberapa hal yang terkait dengan teknik seperti pengaturan pada perangkat *gadget* dan pemasangan aplikasi. Pada umumnya mereka memahami pentingnya kontrol dan penguasaan terhadap teknologi agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi (Gambar 9).



Gambar 9. Kegiatan Diskusi Dan Tanya Jawab

Kegiatan seminar yang dilaksanakan telah berhasil memberikan pemahaman baru kepada peserta seminar dalam rangka melakukan kontrol terhadap anak-anak dalam penggunaan teknologi. Orang tua perlu melakukan pembatasan bagi anak-anak terhadap pemakaian teknologi terutama *gadget* karena hal tersebut dapat mengganggu pertumbuhan mereka. Pengetahuan orang tua dalam memahami terhadap setiap perangkat *gadget* yang dipergunakan oleh anak-anak menjadi kendala bagi mereka dalam melakukan pengaturan

terhadap fitur yang dimiliki oleh perangkat. Oleh karena hal tersebut, maka orang tua perlu mempelajarinya agar tidak kalah pengetahuannya dengan anak. Pengetahuan terhadap aplikasi dan web yang dapat dipergunakan untuk *parental controls* juga menjadi kendala bagi orang tua dalam memberikan batas akses kepada anak-anak. Perlu pelatihan khusus agar setiap orang tua dapat memiliki banyak pengetahuan terhadap perangkat lunak dan dapat menggunakannya dengan baik.

4. Kesimpulan

Mewaspada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah hal yang sangat penting bagi setiap orang. Banyak manfaat yang bisa didapatkan dengan perkembangan teknologi informasi, baik itu hal yang sifatnya pribadi maupun untuk organisasi. Setiap orang tidak bisa menghindari dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi bukan hanya sekedar memberikan pengaruh bagi orang dewasa, akan tetapi berdampak juga bagi anak-anak. Walaupun teknologi informasi memberikan kemudahan dan keuntungan, namun dibalik itu semua teknologi juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Dalam penggunaan *gadget*, anak-anak berada pada posisi yang sangat rawan terhadap hal-hal yang negatif. Pertumbuhan mental anak dapat terganggu jika menggunakan *gadget* secara berlebihan. Oleh karena itu orang tua wajib melakukan kontrol terhadap perilaku anak dalam menggunakan perangkat *gadget*. Orang tua perlu memahami cara melakukan konfigurasi terhadap perangkat ponsel agar bisa melakukan batasan terhadap akses konten. Orang tua juga perlu memahami perangkat lunak yang dapat melakukan pemblokiran situs-situs yang tidak layak anak-anak tonton. Dengan memahami itu semua, kontrol terhadap anak akan semakin baik dan teknologi dapat dimanfaatkan secara positif oleh anak-anak. Kedepannya perlu melakukan pelatihan secara mendalam terutama dalam menggunakan perangkat lunak *parental controls*.

Daftar Pustaka

- [1]. P. Hanafizadeh, S. Ghandchi, & M. Asgarimehr, "Impact of Information Technology on Lifestyle: A Literature Review and Classification," *International Journal of Virtual Communities and Social Networking (IJVCSN)*, Vol. 9, No. 2, pp. 1-23, 2017.
- [2]. S. Deb, "Information technology, its impact on society and its future," *Advances in Computing*, Vol. 4, No. 1, pp. 25-29, 2014
- [3]. J. M. Vaterlaus, R. M. Jones, & S. Tulane, "Perceived differences in knowledge about interactive technology between young adults and their parents," *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, Vol. 9, No. 4, pp. 1-16, 2015.
- [4]. E. H. Woo, P. White, & C. W. Lai, "Impact of information and communication technology on child health," *Journal of paediatrics and child health*, Vol. 52, No. 6, pp. 590-594, 2016
- [5]. M. Sundus, "The impact of using gadgets on children," *Journal of Depression and Anxiety*, Vol. 7, No. 1, pp. 1-3, 2018
- [6]. N. Nirwana, A. M. Mappapoleonro, & C. Chairunnisa, "The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability," *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, Vol. 7, No. 2, pp. 85-90, 2018
- [7]. I. D. P. Eskasasanda, "Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in

Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2019

SINDIMAS 2019

STMIK Pontianak, 29 Juli 2019

- Malang East Java,” *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, Vol. 9, No. 2, pp. 191-202, 2017
- [8]. P. Fissler, I. T. Kolassa, & C. Schrader, “Educational games for brain health: revealing their unexplored potential through a neurocognitive approach,” *Frontiers in psychology*, Vol. 6, pp. 1-6, 2015.
- [9]. M. Palaus, E.M. Marron, R. Viejo-Sobera, D. & Redolar-Ripoll, “Neural basis of video gaming: A systematic review,” *Frontiers in human neuroscience*, Vol. 11, pp. 1-40, 2017
- [10]. A. S. Wahyuni, F. B. Siahaan, M. Arfa, I. Alona, & N. Nerdy, “The Relationship between the Duration of Playing Gadget and Mental Emotional State of Elementary School Students,” *Open access Macedonian journal of medical sciences*, Vol. 7, No. 1, pp. 148-151, 2019
- [11]. M. Suhana, “Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development,” In *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*. Atlantis Press, Vol. 169, pp. 224-227, 2017
- [12]. R. H. Puspita, & D. Rohedi, “The Impact of Internet Use for Students,” In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Vol. 306, No. 1, pp. 1-7, IOP Publishing, 2018.
- [13]. C. Fuller, E. Lehman, S. Hicks, & M. B. Novick, “Bedtime use of technology and associated sleep problems in children,” *Global pediatric health*, Vol. 4, pp. 1-8, 2017
- [14]. T. P. Sari, A. A. Mitsalia, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin,” *Profesi*, Vol. 13, No. 2, pp. 72-78, 2016
- [15]. Heni, A. J. Mujahid, “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Pra-Sekolah,” *Jurnal Keperawatan Silampari*, Vol. 2, No. 1, pp. 330-342, 2018
- [16]. T. Alia, Irwansyah, “Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital,” *Polyglot*, Vol. 14, No. 1, pp. 65-78, 2018
- [17]. Tarma, U. Hasanah, “Workshop Parental Control Berbasis Android untuk Mencegah Akses Konten Pornografi pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Cililin Kecamatan Cililin Kabupaten Bandung Barat,” *Jurnal Sarwahita*, Vol. 14, No. 2, pp. 145-150, 2017.