

ORIGINAL ARTICLES

HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA ANAK SISWA SISWI KELAS IV DAN V DI SEKOLAH DASAR NEGERI BUKUR KABUPATEN MADIUN

1. Asasih Villasari, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun
2. Fitria Yuliana, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bhakti Husada Mulia Madiun
Korespondensi : fitriayuliana57@gmail.com

Abstrak

Lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi pada prestasi belajar pada anak sekolah dasar karena pertumbuhan dan perkembangan mulai dari bayi sampai lanjut usia memiliki pemahaman yang berbeda. Pada zaman sekarang anak sekolah dasar sudah sering main gadget dan orang tua kurang memberikan perhatian kepada anaknya sehingga prestasi belajar menurun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada anak siswa siswi kelas IV dan V di SDN Bukur Kabupaten Madiun. Penelitian ini menggunakan pendekatan cross-sectional. Sampel pada penelitian sejumlah 41 responden dengan teknik simple random sampling. Uji statistik menggunakan uji korelasi pearson product moment. Hasil penelitian menunjukkan lama penggunaan gadget yang rata-rata 4,50 jam dan prestasi belajar rata-rata 82,96. Hal ini sesuai dengan bahwa $p\text{-value} = 0,293 > 0,05$ artinya H_0 diterima berarti tidak ada hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa di sekolah dasar. Dalam penelitian ini belajar di rumah selama 2 jam dan pada waktu belajar malam mulai pukul 19.00 hingga 21.00 WIB pada saat proses belajar diharapkan tanpa menggunakan gadget. Sehingga lama penggunaan gadget tidak berpengaruh pada prestasi belajar dan disarankan kepada orang tua untuk lebih meningkatkan proses belajar anak dan lebih memperhatikan anaknya.

Keywords : Lama penggunaan gadget, Prestasi belajar

1. Pendahuluan

Penyebab penurunan prestasi belajar yaitu faktor internal (faktor dalam siswa), keadaan jasmani dan rohani dalam diri siswa dan faktor eksternal (faktor dari luar siswa) kondisi lingkungan siswa maupun keluarga siswa. Banyak anak kini menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan memainkan gadget dan orang tua mengizinkan dan melepas anak bermain gadget di dalam rumah, agar anak tidak berlama-lama main di luar rumah. Penggunaan gadget berubah menjadi peralatan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena orang-orang dapat terhubung dengan jaringan gadget secara terus-menerus melalui internet dan tidak lagi sebagai alat untuk bertelepon saja (Beigi, 2016). Data dari Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 menyebut bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68 persen dari 262 juta jiwa penduduk negeri ini, sebelumnya berdasarkan survei yang dilakukan APJII pada tahun 2016 pengguna internet mencapai 132,7 juta jiwa. Penggunaan gadget yang berlebihan pada siswa terkadang sering menimbulkan masalah pada proses belajar sehingga siswa menjadi lebih mengandalkan gadget dari pada harus belajar (Manumpil, 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 07 Januari 2020 di lakukan wawancara di Sekolah Dasar Negeri Bukur Madiun pada kelas V sebanyak 15 responden dengan 10 siswa menggunakan gadget, 5 tidak menggunakan gadget. Dan salah satu siswa juga mengatakan kalau di kelasnya juga punya group kelas. Masing-masing siswa ada yang mempergunakan gadget pada malam hari dan ada pada waktu pulang sekolah buat main ps (games). Lama menggunakan gadget nya pun bisa berjam-jam lebih dari 2 jam buat main ps (games) dan saat main gadget tidak ada pendampingan dari orang tua siswa. Dan diantara 15 responden yang melakukan les ada 5. Waktunya belajar yaitu waktu pulang sekolah, juga ada pada waktu malam hari dan biasanya waktu belajarnya kalau ada PR saja.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengambil judul tentang “ Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dengan Prestasi Belajar Pada Anak Siswa Siswi kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri Bukur Kabupaten Madiun” .

2. Tinjauan Pustaka

Gadget adalah suatu masa ketika sebagian besar atau seluruh masyarakatnya menggunakan sistem digital, teknologi komputer, dan internet dalam kehidupannya sehari-hari. (Wulansari, 2017). Menurut (Balqis, 2015) Anak sudah paham dan berjanji mematuhi batasan-batasan yang diberikan, namun tetap saja kita harus memberikan batasan atau durasi penggunaan gadget. Hal ini untuk menghindari anak yang dapat membahayakan pertumbuhan dan perkembangan jiwanya. Penggunaan gadget menurut Starburger bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Prestasi belajar adalah kemampuan intelektual siswa saat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajarnya maka perlu dilakukan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung (Marbun, 2018).

Dalam dunia pendidikan menilai merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat ditinggalkan. Menilai/mengukur prestasi belajar merupakan salah satu dari komponen pembelajaran itu sendiri. Mengukur adalah salah satu proses belajar dan mengajar. Sedangkan di Indonesia kegiatan menilai/ mengukur prestasi belajar di rangkum dalam sebuah Transkrip Nilai Siswa. Dari Transkrip nilai dapat dilihat sejauhmana prestasi belajar siswa, siswa tersebut berhasil atau gagal dalam suatu

mata pelajaran. Siswa anak sekolah menurut (Gunarsa, 2008) menyatakan pada masa anak sekolah, anak-anak membandingkan dirinya dengan teman-temannya dimana ia mudah sekali dihindari ketakutan akan kegagalan dan ejekan teman. Dengan memasuki dunia sekolah dan masyarakat, anak-anak di tuntutan sosial yang baru, yang menyebabkan timbulnya harapan- harapan atas diri sendiri (self expectation) dengan lain perkataan akan muncul lebih banyak tuntutan dari lingkungan maupun dari dalam anak sendiri yang kesemuanya ingin di penuhi. Salah satu hal yang penting perlu dimiliki anak sekolah kematangan sekolah tidak saja meliputi kecerdasan dan keterampilan motorik, bahasa, tetapi juga ada hal lain seperti dapat menerima otoritas tokoh lain diluar orang tuanya

3. Metode

Desain penelitian ini adalah korelasional yang bertujuan mengungkapkan hubungan antar variabel. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cross Sectional yaitu variabel independen dan variabel dependen dilakukan pengukuran pada waktu yang sama (Notoatmodjo, 2010). Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV dan V sejumlah 45 orang di Sekolah Dasar Negeri Bukur Kabupaten Madiun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling dan di dapatkan 41 sampel responden.

4. Hasil Penelitian

a. Usia

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Variabel	Mean/ median	Min-max	SD	95% CI
Usia responden	11,03 /11	10 – 14	878	10,73- 11,32

Sumber: Data primer hasil penelitian 2020

Dari hasil penelitian didapatkan usia responden dalam rentang 10,7 - 11,3 tahun

b. Kelas

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

No.	Kelas	Frekuensi	Persentase
1	4	23	56,1%
2	5	18	43,9%
Total		41	100%

Sumber: Data primer hasil penelitian 2020

Dari hasil penelitian didapatkan kelas terbanyak yaitu kelas 4 sejumlah 23 siswa (56,1%)

c. Pekerjaan orang tua

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua

No.	Pekerjaan Orang tua	Frekuensi	Persentase
1	Pns	2	4,9%
2	Petani	3	7,3%
3	Wiraswasta	28	68,3%
4	Swasta	8	19,5%
Total		41	100%

Sumber : Data primer hasil penelitian 2020

Dari hasil penelitian didapatkan di simpulkan bahwa pekerjaan orang tua terbanyak wiraswasta yaitu 28 orang(68,3) dan yang paling sedikit PNS 2 orang (4,9%)

d. Lama penggunaan gadget

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Gadget

Variabel	Mean/ median	Min-max	SD	95% CI
Lama penggunaan gadget	4,50/ 5,00	2 – 7	1,4	4,0 – 4,9

Sumber: Data primer hasil penelitian 2020

Dari hasil penelitian didapatkan penggunaan gadget rata rata 4,50 jam dengan waktu terendah 2 jam dan paling lama 7jam.di yakini benar pengguna gadget dalam rentang 4 jam 4,9jam

e. Prestasi belajar

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Prestasi Belajar

Variabel	Mean/median	Min-max	SD	95% CI
Prestasi belajar	82,96 / 83,25	76 - 95	5,5	81 – 84

Sumber: Data primer hasil penelitian 2020

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa rata rata prestasi belajar 82,96 dengan nilai terendah 76 dan paling tinggi 95 rata rata presentasi belajar di yakini dengan nilai 81-84

f. Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Siswi di SDN Bukur Kabupaten Madiun

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Siswi di SDN Bukur Kabupaten Madiun

Variabel	r	R ²	Persamaan garis	p-value
Lama penggunaan gadget	0,192	0,03	Q prestasi belajar (0,83 – 0,05) prestasi belajar	0,293

Sumber: Data primer hasil penelitian 2020\

Dari hasil penelitian hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar hubungan lemah ($r = 0,192$) dan berpola negative artinya semakin lama menggunakan gadget semakin menurun nilai prestasi belajar. Nilai koefisien determinasi 0,03 artinya persamaan garis regresi yang diperoleh dapat menerangkan 3% variasi nilai prestasi belajarnya. Hasil uji statistic didapatkan (nilai $p = 0,293 > 0,05$) kesimpulan bahwa tidak ada hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar.

5. Pembahasan

a. Lama Penggunaan *Gadget* Pada Siswa Siswi Kelas IV dan V di SDN Bukur Kabupaten Madiun

Berdasarkan hasil penelitian ini rata-rata menggunakan gadget dalam waktu 4,50 jam dapat dikategorikan tinggi dimana siswa siswi hanya mengetahui menggunakan gadget tapi sebagian belum mengetahui dampak menggunakan gadget bahwa rata-rata usia 11 tahun. Berdasarkan karakteristik pekerjaan orang tua bahwa sebagian besar wiraswasta 28 (68,3%) karena berpengaruh pada pengasuh anak dalam menggunakan gadget. Rata-rata 29 (70,7%) responden sering menggunakan gadget untuk mengakses video di buat untuk menonton, mendownload, video call. 19 (46,3%) responden sering menggunakan gadget untuk mengakses media sosial di buat untuk mengirim pesan, menerima pesan, mengupload foto. Sebagian sering menggunakan gadget untuk mendownload musik, mendengar musik sebanyak 24 (58,5%) responden. Sebanyak 23 (56 %)

sering menggunakan gadget untuk mendownload games, bermain games. Dan sebagian sebanyak 15 (36,6%) responden tidak sering menggunakan gadget untuk membaca berita, mengunduh berita pada gadget.

Berdasarkan teori hal yang diperoleh seharusnya orang tua harus mempertimbangkan berapa banyak waktu yang diperbolehkan untuk anak usia sekolah SD dalam menggunakan gadget, karena total lama penggunaan gadget dapat mempengaruhi prestasi belajar anak (Ainamulyana, 2016). Asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa anak usia 6-18 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 2 jam perhari akan tetapi faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan (Permata, 2015). Gadget juga akan berpengaruh pada sulit berkonsentrasi saat belajar karena menulis, membaca, tidak seasyik saat bermain gadget maka hal itu akan berdampak pada penurunan prestasi belajar Menurut (Wijanarko & Setiawati, 2016).

Peneliti beramsumsi pendampingan dari orang tua sangat diperlukan untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, mengarahkan untuk membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya melihat anaknya yang sedang bermain *gadget*.

b. Prestasi Belajar Pada Siswa Siswi Kelas IV dan V di SDN Bukur Kabupaten Madiun

Prestasi belajar rata-rata 82.96 dapat dikategorikan sedang. Sebanyak 20 (55,6%) responden belajar di rumah 2 jam.

Hal ini sesuai dengan penelitian Maya Ferdinan Rozalla tahun 2017 yang berjudul hubungan intesitas pemanfaat gadget dengan prestasi belajar menunjukkan bahwa dari 215 siswa kelas V di SDN Se-Gugus VIII Kecamatan Blimbing Kota Malang sebagian mempunyai nilai cukup 71% dikarenakan pemanfaatan gadget oleh siswa dalam menggunakan gadget untuk hiburan, sebagai alat komunikasi dan siswa dapat menggunakan gadget untuk tugas rumah, serta untuk mengakses sosial media yang dimiliki oleh siswa.

Peneliti beramsumsi bahwa pada siswa yang termasuk dalam kelompok pengguna gadget tinggi dengan hasil prestasi buruk, cenderung memiliki rata-rata nilai dengan perbedaan yang cukup besar dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siswa yang tergolong memiliki lama penggunaan gadget tinggi dengan hasil prestasi baik terlihat hasil prestasi dengan range yang tidak terlalu besar diatas nilai KKM. Sebaliknya pada kelompok siswa yang termasuk dalam kelompok lama penggunaan gadget rendah dengan prestasi baik, cenderung memiliki rata-rata nilai dengan range yang cukup besar di atas nilai KKM.

c. Hubungan Lama Penggunaan Gadget dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Siswi Kelas IV dan V di SDN Bukur Kabupaten Madiun

Hasil uji korelasi pearsoan product moment menunjukkan (nilai $p > 0,293 > 0,05$) kesimpulan tidak ada hubungan lama penggunaan gadget pada siswa siswi kelas IV dan V di SDN Bukur. Hal ini sesuai dengan lama penggunaan gadget yang kategori tinggi rata-rata menggunakan gadget 4,50 jam dan prestasi dikategorikan sedang yaitu rata-rata nilainya 82,96.

Hal ini dalam dunia keperawatan tidak hanya membahas soal fisik akan tetapi membahas soal psikologis, perawat bisa mengetahui batas waktu yang wajar dalam menggunakan gadget selain dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Menurut wijinarko dan setiawan (2016) membahas tentang penggunaan gadget yang berlebihan dan berdampak buruk buat kesehatan, seperti mata, gangguan tidur, tulang belakang, kerusakan otak dan tangan terganggu karena semakin lama memegang gadget menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan mengalami cedera.

Hal ini sesuai dengan penelitian Manupil Beauty, Dkk 2015 yang berjudul hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden gadget lebih tinggi perhari dan gadget digunakan untuk browsing bahkan paling banyak untuk bermain game online dan mengakses berbagai media sosial yang ada dan siswa tidak berkonsentrasi dan menyebabkan pada nilai akademik siswa.

Peneliti menyimpulkan faktor turunnya nilai belajar tidak hanya gadget tetapi ada faktor lain yang menyebabkan kesulitan belajar yaitu keberadaan teman bermain yang saat ini digantikan oleh gadget yang siswa tersebut cenderung mengajak bermain terus menerus pada saat pulang sekolah, sehingga kegiatan belajar jarang dilakukan dan bisa jadi berkurangnya perhatian dari orang terdekat dan kurangnya pola asuh orang tua. Setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Seorang siswa bisa saja memiliki tingkat kecedasan lebih tinggi dari teman sebayanya tergantung masing-masing dalam mengembangkannya.

6. Kesimpulan

- a. Lama penggunaan gadget pada siswa siswi kelas IV dan V di SDN Bukur dapat disimpulkan bahwa rata rata menggunakan gadget dalam waktu 4,50 jam dalam kategori tinggi.
- b. Prestasi belajar pada siswa siswi kelas IV dan V di SDN Bukur dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar rata rata nilainya 82,96 kategori sedang.
- c. Tidak ada Hubungan lama penggunaan gadget dengan prestasi belajar pada siswa siswi kelas IV dan V di SDN Bukur Kabupaten Madiun (p -value: 0,293)

7. Saran

- a. Diharapkan kepada siswa siswi ditingkatkan belajarnya. Pada waktu belajar malam anak usia tujuh tahun hingga 18 tahun mulai pukul 19.00 hingga 21.00 WIB pada saat proses belajar diharapkan tanpa menggunakan gadget.
- b. Hasil penelitian ini belum sempurna karena keterbatasan peneliti, diharapkan dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat dikembangkan di tempat lain dengan menggunakan faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa atau dapat di lakukan observasi penelitian pada orang tua

Daftar Pustaka

- Ainamulyana. 2016. Prestasi Belajar Siswa, Pengertian Dan Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa, <http://ainamulyana.com> (Diakses pada tanggal 22 desember 2018).
- APJII. 2017. Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Retrieved from apjii.or.id: di akses 20 desember 2018.

- Balqis, U. 2015. Bukan Ibu Biasa. Jakarta. Qultum Media.
- Beigi, A. M. 2016. Sleep quality in medical student; the impact of over use of mobile cell-phone and social networks. *9 res health SCI*, 16 (1): 46-50. [www. Ncbi. Nlm. Nih. Gov](http://www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov) (Diakses 20 desember 2018).
- Damayanti, H. 2007. Internet. Dampak Penggunaan Telepon Seluler (HandPhone). [www. Jurnal. Uinsyiah.ac.id](http://www.Jurnal.Uinsyiah.ac.id) (di akses 20 desember 2018).
- Dewi, R.C., & Oktawati, A., & Saputri, L.D. 2015. Teori & Konsep Tumbuh Kembang Bayi. Toddler, Anak Dan Usia Remaja. Yogyakarta: huha medika.
- Fadilah, A. 2011. Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri 66 Jakarta Selatan Jakarta : Pendidikan agama islam FTIK Universitas Islam negeri Syarif Hidayatullah, repository.uinjkt.ac.id (Diakses pada tanggal 20 desember 2018).
- Firdianti, A. 2018. Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. Lampung. CV. Gre publishing.
- Fitria. 2014. Bahaya Tersembunyi Dari Radiasi Handphone, eprints. Umpo.ac.id (diunduh pada 20 Desember 2018).
- Gunarsa, S.D. 2006. Psikologi Perkembangan Anak Dan Dewasa. Jakarta: Gunung Mulia.
- Gunarsa, S.D. 2008. Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hery, N. 2012. Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Cetakan 1. Jakarta Timur: Balai Pustaka (Persero).
- Hidayat, A.R & Junianto, E. 2017. Pengaruh gadget terhadap prestasi siswa SMK yayasan Islam tasikmalaya dengan metode TAM/ Hidayat/ jurnal informatika, *jurnal informatika*, 4(2), 163-173. [https:// ejournal. Bsi. Ac.id](https://ejournal.Bsi.Ac.id) (Diakses 20 desember 2018).
- Hidayat. 2011. Metodologi Penelitian Teknik Analisa Data. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, E. B. 2010. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Ahli Bahasa Istiwidayanti Dkk. Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Iswidharmanjaya, D & Agency, B. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta. Bisakimia.
- Juditha, C. 2011. Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM* 13 (1): 1-23.
- Manupil, B. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Universitas Sam Ratulangi*. [https:// ejournal. unsrat.ac.id](https://ejournal.unsrat.ac.id) (Diakses 15 Oktober 2018).
- Marbun, S. M. 2018. Psikologi Pendidikan. Ponorogo. Uwais inspirasi indonesia
- Maulida, H.O. 2013. Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Nazir. 2011. Metode Penelitian. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Notoatmodjo, S., 2010. Promosi Kesehatan Teori Dan Aplikasinya. Cetakan 2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. 2013. Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pendekatan Praktis, Ed. 3. Jakarta: Salemba Medika.
- Prastowo, A. 2018. Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah. Depok. Prenadamedia Group. Digilib.uin-suka.ac.id (Diakses 9 November 2018)
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana, N. 1998. Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung. PT . Remaja Rosda Karya.
- Sudrajat, A. 2008. Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik Dan Model Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono, S. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. 2016. Monitoring and Coordinating Education Development. Diakses Pada Tanggal 20 Desember 2018.
- Wijanarko, J & Setiawati, E. 2016. Pengaruh Gadget Pada Perilaku Dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital. Jakarta selatan. Institut Keluarga indonesia bahagia.
- Wulansari, N.M.D. 2017. Didiklah Anak Sesuai Zamannya. Jakarta Selatan. PT. Vismedia Pustaka.