

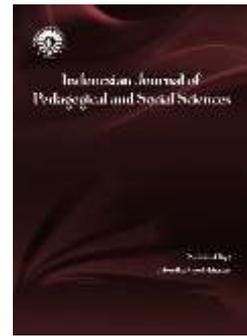
Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Kognitif Anak Usia Dini di Kota Makassar

Muhammad Zulfadhli¹, Ahmad Hilal Alimuddin², Nurfadilah³

Program Studi Statistika

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: muhammadzulfadhli23@gmail.com



Received: 1 March 2023

Revised: 12 April 2023

Published: 25 May 2023

Abstrak. Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Kognitif Anak Usia Dini di Kota Makassar. Penelitian ini bermaksud menjelaskan penelitian tentang pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini di Kota Makassar. Analisis dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik observasi dan wawancara. Analisis dilakukan dengan tahapan pencarian data, skrining data, penilaian kualitas (kelayakan) data, dan menentukan hasil. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh uji t diketahui nilai signifikan untuk pengaruh X terhadap melakukan identifikasi pertanyaan penelitian, menyusun protokol penelitian, dan menyusun strategi pencarian, dan ekstraksi data. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh uji t diketahui nilai signifikan untuk pengaruh X terhadap Y sebesar $0,416 > 0,05$ artinya nilai signifikan lebih besar dari 0,05 atau nilai t hitung $-0,154 < r$ tabel 0,361 artinya nilai t hitung lebih kecil dari t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y. Hasilnya bisa kita ketahui bersama bahwa media sosial TikTok sebagai variabel X tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku kognitif anak usia dini sebagai variabel Y.

Keywords: Media Sosial, TikTok, Anak Usia Dini, Perilaku Kognitif Anak Usia Dini.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini membuat adaptasi dan responsibilitas dari manusia bergantung pada teknologi. Seperti halnya masyarakat kecanduan dalam menggunakan *smartphone* di era modern ini. (Cahyono, 2018). Jumlah populasi di negara Indonesia terdapat 256,4 juta orang dan 130 juta orang atau sekitar 49 persen diantaranya merupakan pengguna aktif media sosial (Puspitarini & Nuraeni, 2019). Internet merupakan teknologi baru yang menjadikan segala kebutuhan manusia dapat terpenuhi, mulai dari kebutuhan untuk bersosialisasi, mengakses informasi sampai kepada pemenuhan kebutuhan hiburan seperti media sosial (Solihah, 2015).

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual (Cahyono, 2016). Media sosial melahirkan banyak manfaat diantaranya dapat menambah teman dan memberikan kemudahan dalam mencari materi pembelajaran. Namun, media sosial juga memiliki dampak negatif diantaranya dapat membuat lalai terhadap hal yang tidak penting dan sering mendapatkan teman dengan obrolan-obrolan yang tidak bermanfaat sehingga menghabiskan banyak waktu (Fitri, 2017).

Terdapat dampak buruk yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone* khusus jaringan pada media sosial, yaitu anak-anak bisa terkena pengaruh buruk dari internet termasuk rentan menjadi korban predator, atau *bullying* (kekerasan) di dunia maya, perkembangan otak dan fisik dapat terhambat karena anak menjadi malas bergerak, perkembangan kesehatan mental dan sosialnya juga dapat terganggu karena biasanya anak yang kecanduan internet tidak mampu bersosialisasi dengan baik (Tenplay, 2017). Anak-anak menjadi sulit diajak berkomunikasi, ketika mereka mulai menggunakan *smartphone*. Selain itu mereka juga menjadi tidak peduli, mudah marah sering tidak mendengarkan nasehat orang tua (Anggrahini, 2013). Anak yang telah kecanduan *smartphone* dan bermain di media sosial, akan menganggap *smartphone* adalah bagian dari hidupnya (Iswidharmanjaya & Agency, 2014).

TikTok merupakan salah satu dari media sosial yang ada di *smartphone*. Indonesia menempati peringkat ketujuh dengan rata-rata waktu yang dihabiskan di TikTok sebanyak 23,1 jam/bulan (Annur, 2022). Dua tahun dari TikTok di blokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, kini TikTok menjadi trend baru dan budaya populer di Indonesia. Budaya Populer merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang dan tidak terikat dengan kelas sosial tertentu, budaya populer saat ini semakin besar dampaknya di era digital saat ini, karena kemudahan akses ke informasi memiliki dampak signifikan pada budaya populer yang ada di suatu negara (Sorrels, 2015).

Pengaruh aplikasi TikTok juga sangat memengaruhi kehidupan sosial anak. Anak-anak merasa jika menggunakan aplikasi tersebut, mereka dianggap gaul oleh teman-temannya karena mengikuti perkembangan zaman. Tidak hanya itu, ketika mereka bermain bersama teman-temannya, mereka membahas dengan sangat antusias video-

video yang dibuat oleh *creator* tersebut serta diiringi dengan canda tawa. Bahkan mereka mempraktikkan gerakan-gerakan dan hafal musik-musik yang mereka tonton dalam video di aplikasi TikTok (Riani, 2021). Hal negatif tersebut dapat mengganggu perilaku dan kedekatan anak dengan orang tua, lingkungan, dan teman sebayanya.

Data yang dikeluarkan juga oleh UNICEF bahwa, sembilan dari sepuluh anak dan remaja (89%) berkomunikasi secara online dengan teman-teman, sementara kelompok-kelompok yang lebih kecil juga berinteraksi dengan keluarga mereka (56%) atau guru mereka (35%) melalui internet. Tentunya hal tersebut membuat adanya transisi perubahan komunikasi. Pengamat media sosial Anwar Abugaza menyatakan bahwa "Berdasarkan hasil pengamatan ada 380 ribu lebih atau 30% orang menggunakan internet di Makassar dan Sulsel 1,5 juta orang, 70% nya menggunakan media sosial untuk berbagi informasi" (Rusdin & Gafar, 2016).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas dampak penggunaan media sosial pada anak usia dini. Salah satunya adalah penelitian yang berjudul "Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak di Bawah Umur di Indonesia" oleh Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Penelitian tersebut memusatkan perhatian kepada fenomena aplikasi berbagi video yang saat ini tengah mewabah di kalangan masyarakat melalui salah satu aplikasi berbasis telepon pintar, yaitu TikTok. TikTok memiliki banyak celah yang dapat menimbulkan bahaya bagi pengguna berusia anak-anak di bawah umur. Diantaranya adalah kontrol usia yang longgar bagi pengguna (Damayanti & Gemiharto, 2019).

Penelitian lainnya terinspirasi dari karya Khoiriyati dan Saripah tahun 2018 tentang manfaat media sosial sebagai pembawa perubahan baik pada kepribadian, kreatifitas, sosialisasi, kecerdasan dan lainnya. Penelitian Khoiriyati dan Saripah menunjukkan bahwa Pemberian stimulasi berupa hiburan pada anak usia dini dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi, rasa ingin tahu, daya ingat, imajinasi, kreativitas, dan bahasa pada anak usia dini. Untuk itu, media sosial yang berupa hiburan dapat dinyatakan sebagai bentuk stimulus dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Dari beberapa permasalahan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini di Kota Makassar. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini, khususnya di Kota Makassar dan sekitarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis metode penelitian yang sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang didasarkan pada paham positivism (Mulyadi, 2011). Paham positivism digunakan dalam meneliti populasi atau sampel tertentu, dimana pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis yang bersifat kuantitatif serta bertujuan untuk menguji

hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Metode pendekatan deskriptif merupakan metode yang memusatkan dalam membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat terkait hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nasir, 2014, dalam Hamdi & Baharuddin).

Metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini dengan melakukan observasi anak usia dini yang menggunakan TikTok di Kota Makassar. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua anak tersebut.

1) Tahapan dan Prosedur Penelitian

Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan penelitian ini, diantaranya:

- a. Identifikasi pertanyaan penelitian
- b. Menyusun protokol
- c. Menyusun strategi pencarian
- d. Ekstraksi data

2) Teknik Pengumpulan Data

Pencarian data mengacu pada informan yang akan diambil sampel. Tentunya informan yang diambil merupakan informan yang telah dipilih sesuai kriteria sebelumnya. Adapun kriteria informan diantaranya:

- a. Memiliki anak usia dini usia 1-5 tahun.
- b. Intensitas pemberian *smartphone* kepada anak ialah setiap hari.
- c. Mempunyai aplikasi/media sosial Tiktok dalam *smartphone* tersebut.

Data yang digunakan untuk penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara selama 4 bulan dengan menggunakan instrumen penelitian. Pencarian dibatasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

3) Analisis Data

Adapun tahapan analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan instrument penelitian
- b. Uji validasi ahli instrument penelitian
- c. Menentukan populasi dan sampel penelitian
- d. Mengumpulkan data
- e. *Cleaning* data
- f. Melakukan analisis deskriptif
- g. Penyajian hasil penelitian dalam laporan penelitian

4) Cara Penafsiran

Bila nilai signifikansi $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila nilai signifikansi $t > 0.05$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

5) **Penyimpulan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian akan dianalisis dan akan dinilai oleh dua orang peninjau secara kritis kemudian ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada bagian ini, peneliti mendeskripsikan secara rinci hasil Penelitian tentang pengaruh media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini. Hasil penelitian diuraikan sesuai dengan masalah yang telah ditentukan. Uraian hanya dibatasi pada rumusan masalah yang telah ditentukan. Adapun Hasil penelitian diuraikan sesuai dengan masalah yang telah ditentukan. Uraian hanya dibatasi pada rumusan masalah yang telah ditentukan. Berikut paparan dari hasil penelitian yang telah diperoleh:

1) **Uji Validitas Variabel X**

Pada Uji validitas digunakan untuk menguji kevalidan angket. Rumusnya nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel. Bila r hitung lebih besar dari nilai r tabel maka angket dinyatakan valid. Begitupun sebaliknya. Nilai r tabel untuk kuesioner ini adalah 0,220 dengan nilai signifikansi 5%. Hasil uji validitas diperoleh semua item uji validitas variabel X nilainya lebih besar dari r tabel. Kesimpulannya 8 item data kuesioner variabel X dinyatakan valid.

2) **Uji Reliabilitas Variabel X**

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat konsistensi angket. Rumusnya adalah nilai α lebih besar dari nilai r tabel. Bila nilai α lebih besar dari nilai r tabel maka angket dinyatakan reliabel. Dari hasil uji reliabilitas didapatkan hasil nilai α lebih besar dari nilai r tabel, yakni nilai α 0,567 lebih besar dari r tabel 0,361. Maka kesimpulannya 6 item data kuesioner variabel X dinyatakan reliabel.

3) **Uji Validitas Variabel Y**

Nilai r tabel untuk kuesioner ini adalah 0,361 dengan nilai signifikansi 5%. Dari hasil uji validitas didapat semua item nilainya lebih besar dari r tabel. Maka kesimpulannya 7 item data kuesioner variabel Y dinyatakan valid.

4) **Uji Reliabilitas Variabel Y**

Dari hasil uji reliabilitas didapatkan hasil nilai α lebih besar dari nilai r tabel, yakni nilai α 0,851 lebih besar dari r tabel 0,361. Maka kesimpulannya data kuesioner variabel Y dinyatakan reliabel.

5) **Uji Korelasi**

Setelah uji validitas dan reliabilitas variabel X dan Y maka selanjutnya penulis melakukan uji analisis korelasi person. Rumusnya bila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat korelasi, begitu pun sebaliknya bila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat korelasi.

Rumusnya :

- Jika nilai signifikansi < 0.05 artinya ada korelasi
- Jika nilai signifikansi > 0.05 artinya tidak ada korelasi

Berikut hasil uji korelasi dengan menggunakan *software* statistika :

Correlations

		VAR00001	VAR00002
VAR00001	Pearson Correlation	1	-.154
	Sig. (2-tailed)		.416
	N	30	30
VAR00002	Pearson Correlation	-.154	1
	Sig. (2-tailed)	.416	
	N	30	30

Dari hasil uji korelasi didapatkan nilai signifikansi 0,416 lebih besar dari 0,05 artinya tidak ada korelasi antara media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini. Hasil dari uji korelasi bisa dipahami bahwa TikTok tidak selalu berpengaruh negatif seperti makin buruknya perilaku kognitif anak usia dini.

6) Uji Hipotesis

nilai signifikansi $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen. Apabila nilai signifikansi $t > 0.05$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.

t hitung	t tabel
-0,154	0,361

Dalam uji t diketahui nilai signifikan untuk pengaruh X terhadap Y sebesar 0,416 $> 0,05$ artinya nilai signifikan lebih besar dari 0,05 atau nilai t hitung $-0,154 < r$ tabel 0,361 artinya nilai t hitung lebih kecil dari t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y. Hasilnya bisa kita ketahui bersama bahwa media sosial TikTok tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku kognitif anak usia dini.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, anak masih mampu mengontrol perilaku kognitifnya ketika bermain TikTok. Beberapa anak masih dapat diajak berkomunikasi dengan orangtuanya ketika bermain TikTok, anak masih mampu memilih bermain dengan teman, dan porsir waktu tidur anak tidak terganggu karena bermain TikTok. Selain itu anak tidak lupa aktifitas lainnya ketika bermain TikTok.

Konten positif pada beranda TikTok yang sering dilihat oleh anak, mampu membangun aspek kognitif dari anak tersebut. Misalnya dalam video tutorial tertentu, terkadang anak punya sifat ingin mencoba hal tersebut. Semakin sering anak mencoba, maka semakin terbuka wawasannya dalam aspek tersebut. Hal ini dipertegas oleh Veronica (Veronica, 2018) bahwasannya perkembangan kognitif pada anak bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan dan mengembangkan logika. Kiftiyah dkk juga menegaskan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir manusia termasuk didalamnya perhatian, daya ingat, penalaran, imajinasi, kreativitas, dan bahasa (Kiftiyah et al., 2017).

Dalam Penelitian Amalia tahun 2022 yang membahas mengenai TikTok sebagai dampak positif terhadap perilaku anak usia dini. Dari penemuan dalam penelitian tersebut, terbukti dapat memberikan hasil dampak positif bagi anak, yang dimana dampak positif tersebut juga memerlukan usaha serta pengawasan dari orang tua untuk menghindarkan anak dari konten-konten yang bersifat negative. Dengan adanya pengawasan maka peluang anak untuk mendapatkan dampak positif lebih besar dan terhindar dari dampak negative yang terdapat dalam aplikasi TikTok.

Hal ini dapat dimengerti bahwa perilaku anak yang tidak mendapatkan perhatian dari orangtua tentu berbeda dengan mereka yang mendapatkan pengontrolan dari orangtua. Kita ketahui bersama usia setingkat anak usia dini tentu masih perlu pengontrolan dari orang tuanya. Sehingga kemungkinan kecil mereka banyak menghabiskan waktunya untuk menggunakan media sosial dengan aktifitas yang positif. Walaupun mereka menggunakan waktunya di media sosial TikTok mungkin ukurannya karena butuh akan hiburan tersebut bukan sekedar keinginan. Apalagi seusia mereka tentu butuh banyak hiburan tidak seperti mereka yang sudah berusia dewasa.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial TikTok tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku kognitif anak usia dini. Pengontrolan lebih dari orangtua dan kebutuhan hiburan yang tidak terlalu banyak, boleh jadi menjadi alasannya. Meskipun hal tersebut tidak bisa dijadikan patokan utama. Karena boleh jadi anak usia dini sering menggunakan media sosial TikTok. Artikel ini hanya melihat melihat media sosial TikTok sebagai rujukan utama dari perilaku kognitif anak usia dini. Masih banyak faktor lain yang bisa di uji untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi pendorong media sosial TikTok terhadap perilaku kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P. R. *Recreate Cooking Sebagai Dampak Positif Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Anak Usia Dini*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Anwar, A. A. (2019). *Tindak Tutur Siswa XI SMA Negeri 22 Makassar Pada Situasi Formal*. Universitas Negeri Makassar
- Anggrahini, S. A. (2013). *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Smartphone*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Yogyakarta.
- Annur, C. M. (2022). *Daftar Negara Pengguna Tiktok Durasi Terlama, Indonesia Nomor Berapa?*. URL:<https://databoks.katadata.co.id/datapublish>. Diakses tanggal 22 Maret 2022.
- Bulele, Y. N. (2020). Analisis fenomena sosial media dan kaum milenial: studi kasus tiktok. *In Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 565-572.

- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 11(1), 89-99.
- Damayanti, T., & Gemiharto, I. (2019). Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak di Bawah Umur di Indonesia. *Communication*, 10(1), 1-15.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai Sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1 (1).
- Ernie, M., & Yoyon Y. (2014). Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Menerapkan Perilaku Disiplin terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1 (2).
- Fitri, S. (2017). Dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak: dampak positif dan negatif sosial media terhadap perubahan sosial anak. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 118-123.
- Gifary, S. (2015). Intensitas penggunaan smartphone dan perilaku komunikasi (Studi pada pengguna smartphone di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Socioteknologi*, 14(2), 41719.
- Hasiholan, T. P., Pratami, R., & Wahid, U. (2020). Pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media kampanye gerakan cuci tangan di indonesia untuk mencegah covid-19. *Communiverse: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 70-80.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Smartphone*. Yogyakarta.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 199-208.
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49-60.
- Plimbi, E. (2012). *Tahukah Anda Apa itu Pengertian Smartphone*. Diakses dari <http://www.plimbi.com/article/7000/tahukah-anda-apa-itu-pengertian-smartphone> pada tanggal 20 Januari 2021.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71-80.
- Rusdin, F. R., & Gafar, A. (2016). Media Sosial Dan Pola Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Makassar. *Jurnal Komunikasi KAREBA Januari --- Juni*, 5(1).
- Riani, A. F. (2021). *Pengaruh Aplikasi TikTok pada Anak-anak Zaman Now*. Diakses dari <https://kumparan.com/fiya-amel> pada tanggal 22 Maret 2022.
- Soliha, S. F. (2015). Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1-10.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).

- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.
- Tenplay. (2017). *Bill Gates reveals the 'safe' minimum age for kids to get a smartphone*. Diakses dari <https://tenplay.com.au/news/national/april-2017/bill-gates-reveals-the-safe-minimum-age-for-kids-to-get-a-smartphone> pada tanggal 4 Februari 2021.
- The Asian Parent Indonesia. (2017). Usia Terbaik Memberikan Smartphone Pada Anak Menurut Bill Gates. Diakses dari <https://id.theasianparent.com/memberikan-smartphone-pada-anak/> pada tanggal 4 Februari 2021.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49.
- Wijaya, M. H. (2020). Konsumsi Media Sosial Bagi Kalangan Pelajar: Studi Pada Hyperrealitas TikTok. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(2), 170-191.