

PENGALAMAN MENJADI IBU DI ERA DIGITAL: *INTERPRETATIVE PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS*

Rizky Rahmawati Khuzma, Yohanis Franz La Kahija

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

khuzmacici@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi bagi anak pada saat ini sudah menjadi suatu hal yang lazim. Orang tua sudah memfasilitasi anak-anaknya yang masih berusia dini dengan gadget pribadi. Penggunaan teknologi menghasilkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi anak pada diri ibu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan studi fenomenologi. Partisipan penelitian yaitu ibu dengan anak yang telah dikenalkan gadget pada usia dini dan memiliki gadget pribadi. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ibu telah mengenalkan teknologi pada anak sejak usia dini. Pengenalan gadget pada anak usia dini dilatarbelakangi dengan alasan pemberian gadget dari kakek dan nenek, alasan pekerjaan, dan kepercayaan pada anak. Penggunaan gadget berpengaruh positif dan negatif baik bagi diri anak maupun ibu. Dampak positif penggunaan gadget pada anak yaitu membantu anak dalam belajar, media hiburan, dan penenang bagi anak. Dampak negatif penggunaan gadget bagi anak yaitu anak memunculkan perilaku agresif, konsentrasi dan perhatian anak menurun, serta kesulitan berbicara. Pada diri ibu, dampak positif penggunaan gadget anak yaitu membantu dalam mengasuh anak, kemudahan berkomunikasi dengan anak, dan rasa senang karena anak di rumah. Dampak negatif yang muncul yaitu menjadi objek agresivitas anak, kesulitan menarik perhatian anak, serta kekhawatiran pada anak.

Kata Kunci: Pengenalan teknologi, Penggunaan teknologi, Dampak teknologi

Abstract

The use of technology for children nowadays has been a common thing. Parents have facilitated their children who are still in the early age with personal gadget. The technology's use produces positive and negative impacts to the user. This research aims to identify the effect of the use of children technology to the mother. Meanwhile, the type of this research is qualitative with phenomenology study. The participants are mother with children who have known about gadget in the early age and have the personal gadget. For this study, the writer also used purposive sampling technique. The result shows that mother has introduced technology to the early age children. It is caused by the background of receiving gadget from the grandparents, job, and the trust in children. The use of gadget affects both negative and positive impact for mother and children. The positive impact for the children is helping them to study, to have entertaining media, and to settle down themselves whereas the negative is causing such an aggressive act, the decreasing of children's concentration and attention, and the difficulty of speaking. At the same time, the positive impact for the mother is helping them to take care of children, to communicate easier with children, and to make children staying at home. The negative impact felt by mother is that children put themselves as an object of aggressive act, the difficulty to gain children's attention, and the worry of personal gadget used by children.

Kata Kunci: Technology's introduction, Use of technology, The effect of technology

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat kehidupan manusia menjadi serba mudah, manusia dimanjakan dengan banyak fasilitas yang disediakan oleh teknologi. Perkembangan teknologi memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja individu. Pada saat ini gadget yang paling banyak

digunakan adalah telepon pintar, personal computer tablet atau tablet PC, dan laptop. Hasil survei yang dilakukan oleh Techinasia menunjukkan bahwa penggunaan gadget di tahun 2015, yaitu telepon pintar sebesar 50%, laptop dan desktop 45%, tablet PC 4%, perangkat lain 0% (Wijaya, 2015).

Penggunaan gadget tidak hanya pada individu pada usia dewasa, tetapi juga individu di usia dini. Survei yang dilakukan Uswitch mengungkapkan bahwa 3,5 juta anak di bawah usia 8 tahun sudah kecanduan gadget. Sucipto dan Nuril (2016) mengungkapkan bahwa dari 36 anak, 72% anak sudah dikenalkan atau menggunakan gadget. Sebanyak 27% anak usia dua tahun sudah dikenalkan gadget, dan 54% orangtua membolehkan anak menggunakan gadget di usia 3 hingga 4 tahun. Sucipto dan Nuril (2016) mengungkapkan alasan orangtua mengenalkan gadget kepada anak yaitu agar anak mengenal teknologi canggih sejak dini, agar anak merasa senang atau tidak rewel, dan karena teman-teman anak yang sudah menggunakan gadget.

Terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget. Dampak positif yang didapat dari penggunaan gadget pada anak yaitu memberi banyak peluang kepada anak-anak dalam beragam bentuk aktivitas *online*, seperti hiburan, belajar, partisipasi, kreativitas, ekspresi identitas, komunikasi, serta hubungan sosial (Livingstone & Haddon, 2009). Nurrachmawati (2014) menunjukkan dampak positif dari penggunaan teknologi pada anak yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan mempermudah komunikasi pada anak usia dini.

Selain dampak positif, terdapat dampak negatif yang didapatkan anak dari penggunaan gadget. Pada tahun 2010 Norton Online Family Report, mengungkapkan bahwa di Indonesia sebanyak 55% anak usia 10 hingga 17 tahun telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan (Wulandari, 2016). Iswidharmanjaya dan Beranda Agency (2014) menunjukkan dampak negatif yang dapat dijumpai dari penggunaan gadget, seperti menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, dan ancaman *cyberbullying*. Nurrachmawati (2014) mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak yaitu perkembangan kognitif, fisik-motorik, sosio-emosional, dan kemampuan berbahasa anak terhambat, anak mudah merasa puas, kesehatan dan proses pembelajaran pada diri anak terganggu, berpengaruh pada perilaku anak, anak rawan mendapatkan tindak kejahatan, dan menjadi malas untuk berkegiatan.

Penggunaan gadget pada anak-anak alangkah baiknya jika dalam pengawasan orangtua. Orangtua merupakan pemegang kendali penggunaan gadget pada anak, mereka dapat menentukan durasi, jenis gadget, serta konten apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses anak. Livingstone dan Haddon (2009) menunjukkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti bertanya aktivitas apa yang dilakukan anak dengan gadgetnya, berada di dekat anak, serta duduk bersama ketika anak sedang menggunakan gadget. Nurrachmawati (2014) mengungkapkan beberapa upaya yang dapat dilakukan orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak, seperti menemani dan membimbing dalam penggunaan gadget, membatasi penggunaan gadget, mengontrol isi atau data-data di dalam gadget anak, memberikan hukuman ringan pada anak dengan

pendekatan, tidak memarahi anak ketika melakukan kesalahan, memahami kemampuan anak dengan

meluangkan waktu untuk menilai seberapatajam anak memilah hal-hal baru, menciptakan lingkungan belajar sesuai keinginan anak, beresabar dan aktif dalam mendidik anak, serta meluangkan banyak waktu untuk anak.

Anak pada era digital seperti saat ini sudah tidak asing lagi dengan perangkat teknologi terutama gadget. Banyak orangtua yang telah mengenalkan dan memberikan gadget ketika anak masih di usia dini. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian terkait dengan pengalaman seorang ibu di era digital seperti saat ini. Peneliti ingin mengetahui alasan ibu mengenalkan dan memberikan gadget pada anak di usia dini, pengaruh dari penggunaan gadget pribadi anak terhadap diri ibu, dan upaya pengawasan yang dilakukan ibu terhadap penggunaan gadget pribadi anak. Pendekatan fenomenologis khususnya *interpretative phenomenological analysis* (IPA) dipilih peneliti agar dapat memahami secara mendalam mengenai pengalaman menjadi ibu di era digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologis dengan pendekatan pendekatan *interpretative phenomenological analysis* (IPA). IPAm merupakan pendekatan yang berusaha mengeksplorasi pengalaman personal serta menekankan pada persepsi atau pendapat personal seorang individu terhadap objek (Smith, 2009). Peneliti IPA ingin secara detail menganalisis bagaimana subjek penelitian mempersepsi dan membangun pemahaman mengenai sesuatu yang terjadi pada dirinya. Fokus penelitian ini adalah untuk memahami pengalaman hidup partisipan sebagai seorang ibu dengan anak yang telah memiliki gadget pribadi. Pemilihan partisipan ditentukan dengan *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan metode *depth interview*. Wawancara dilakukan kepada tiga orang partisipan yang mengenalkan gadget pada anak di usia dini, serta memberikan anak gadget pribadi. Berikut tabel demografi partisipan yang bergabung dalam penelitian ini.

Tabel 1 Demografi Partisipan

Karakteristik	Subjek #1 Martha	Subjek #2 Tasya	Subjek #3 Rani
Usia	33 tahun	31 tahun	32 tahun
Pekerjaan	Ibu Rumah Tangga	Ibu Rumah Tangga	Karyawan Swasta
Usia anak dikenalkan gadget	2,5 tahun	Anak ke-1: ± 3 tahun Anak ke-2: sejak bayi	Anak ke-1: ± 2 tahun Anak ke-2: ± 2 tahun Anak ke-3: ± 2 tahun
Usia anak diberikan gadget	4 tahun	Anak ke-1: ± 3 tahun	Anak ke-1: ± 7 tahun Anak ke-2: ± 7 tahun

HASIL DAN PEMBAHSAN

Terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data yang telah didapatkan yaitu (1) Membaca ulang transkrip, (2) pencatatan awal (*initial noting*) yaitu peneliti memberikan komentar eksploratoris, (3) mengembangkan tema emergen berdasarkan atas komentar eksploratoris yang telah dibuat, (4) mengembangkan tema super-ordinat yaitu mengumpulkan tema emergen yang saling berkaitan, (5) beralih ke transkrip subjek berikutnya, (6) menemukan pola antar subjek yang berarti peneliti menggabungkan tema super-ordinat yang saling berkaitan sehingga menjadi tema induk.

Tabel 3 Tema Induk

No	TEMA INDUK		TEMA SUPER-ORDINAT
1	Penggunaan teknologi dalam keluarga	1	Peranan teknologi dalam keluarga
		2	Hasil penggunaan teknologi dalam keluarga
2	Dinamika pada penggunaan gadget anak	1	Sebab kepemilikan gadget pribadi anak
		2	Efek gadget pribadi anak pada diri
		3	Usaha pengawasan gadget pada anak
3	Hubungan dengan anak	1	Peran diri dalam keluarga
		2	Respons terhadap perilaku negatif anak

Penggunaan teknologi dalam keluarga

Teknologi dalam keluarga MF digunakan teknologi sebagai media belajar bahasa Inggris pada anak. Anak MF terbiasa menonton video bahasa Inggris melalui Youtube. Kebiasaan mengakses konten berbahasa Inggris, membuat kemampuan bahasa Inggris anak MF meningkat. Keluarga TN memanfaatkan teknologi sebagai sarana hiburan bagi anak. Teknologi akan diberikan TN ketika anak tidak dapat bermain bersama teman-temannya di luar rumah. RR memanfaatkan teknologi untuk mengasuh anak. RR merasa jika teknologi dapat membuat anak menjadi tenang ketika dirinya tidak mendampingi kegiatan anak.

Hasil penggunaan teknologi dalam keluarga

Penggunaan teknologi membuat anak MF menjadi agresif. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh anak MF yaitu seperti menendang, dan memukul. MF merasa jika perilaku agresif tersebut diketahui dan dicontoh oleh anak melalui tayangan video yang telah diunduh dari internet. Penggunaan teknologi pada keluarga, membuat TN menjadi kesulitan ketika memanggil anak yang sedang menggunakan gadget pribadinya. Anak tidak terlalu mengindahkan panggilan TN dan lebih fokus pada gadget pribadinya. Penggunaan teknologi dirasakan sebagai kerugian oleh RR. Kerugian tersebut RR rasakan ketika anak telah memiliki gadget pribadi. Anak menjadi lebih sibuk dengan gadget pribadinya, sehingga membuat interaksi antara RR dan anak menjadi berkurang.

Sebab kepemilikan gadget pribadi anak

Kepemilikan gadget pada anak MF karena pemberian dari orangtua MF. Orangtua MF memberikan gadget tersebut sebagai hadiah ulang tahun. MF hanya bisa pasrah ketika orangtuanya memberikan gadget untuk anaknya. Pada anak TN, kepemilikan gadget pribadi karena alasan pekerjaan orangtua. Pemberian gadget pribadi anak karena TN dan suami yang bekerja. Pemberian gadget pribadi pada anak RR dilandaskan atas rasa percaya untuk anaknya. RR merasa jika anak sudah mampu membedakan antara yang baik dan buruk.

Efek gadget pribadi anak pada diri

Pengaruh buruk gadget dirasakan oleh MF yaitu anak menjadi menampilkan perilaku agresif. Anak menjadikan MF sebagai objek dalam melakukan perilaku agresif tersebut. Pengaruh buruk gadget pribadi anak pada diri TN adalah kesulitan dalam mendapatkan perhatian anak. TN merasa jika anak menjadi tidak peka ketika dipanggil, hal ini disebabkan karena fokus anak hanya ke gadget. Pengaruh negatif gadget pribadi anak pada diri RR yaitu perasaan khawatir. RR merasa

khawatir apabila dirinya memfasilitasi paket data pada gadget anak. RR khawatir jika gadget pribadi anak disediakan paket data sehingga anak bisa mengakses internet di luar rumah, akan dipergunakan anak untuk mengakses konten yang buruk bersama teman-temannya.

Usaha pengawasan gadget pada anak

Usaha yang dilakukan MF untuk mengawasi penggunaan gadget pribadi anak berupa mendampingi anak ketika menggunakan gadget pribadinya. MF akan duduk bersama ketika anak sedang menggunakan gadget pribadinya. Berbeda dengan MF, upaya pengawasan yang dilakukan oleh TN yaitu dengan membatasi penggunaan gadget pribadi anak. TN mengizinkan anak menggunakan gadget pribadinya pada sore hari. Upaya pengawasan gadget yang dilakukan RR sejalan dengan yang dilakukan oleh TN. RR juga membatasi penggunaan gadget bagi anak-anaknya. Pembatasan yang dilakukan yaitu melarang penggunaan gadget di waktu tidur anak.

Peran diri dalam keluarga

Peran MF bagi anak adalah sebagai seorang penasihat. MF biasa memberikan nasihat terkait dengan penggunaan gadget pribadi anak. TN memiliki peran sebagai seorang *role model* bagi anak. TN merasa perlu memberikan contoh yang baik bagi anak sebagai orangtua. Peran sebagai *role model* ditunjukkan TN dengan memberikan contoh dalam penggunaan gadget dan menepati janji. RR menilai bahwa dirinya merupakan individu yang terbuka. Keterbukaan RR membuat dirinya bersedia menjadi pendengar bagi anak. RR bersedia menjadi pendengar bagi cerita anak.

Respons terhadap perilaku negatif anak

MF menyikapinya dengan cara memukul. Pemukulan dilakukan apabila anak sudah tidak bisa dikontrol atau sangat nakal. Respons TN pada perilaku negatif anak adalah mengancam pengambilan gadget pribadi anak. Pengancaman dilakukan agar anak tidak malas belajar. Berbeda dari MF dan TN, RR menanggapi perilaku buruk anak dengan memaklumi perilaku tersebut. RR memaklumi perilaku buruk anak tersebut karena menurutnya anak sedang dalam masa ingin tahu mengenai banyak hal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan tujuh tema super-ordinat yang kemudian dikategorikan menjadi tiga tema induk. Tema pertama yaitu fokus pada penggunaan teknologi dalam keluarga, yang terdiri dari dua tema super-ordinat yaitu (1) peranan teknologi dalam keluarga dan (2) hasil penggunaan teknologi dalam keluarga. Tema kedua berfokus pada dinamika penggunaan gadget anak, yang terdiri dari tiga tema super-ordinat yaitu (1) sebab kepemilikan gadget pribadi anak, (2) efek gadget pribadi anak pada diri, dan (3) usaha pengawasan gadget pada anak. Tema ketiga berfokus pada hubungan dengan anak, yang terdiri dari dua tema super-ordinat yaitu (1) peran diri dalam keluarga dan (2) respons terhadap perilaku negatif anak.

SARAN

1. Bagi partisipan penelitian, peneliti memberi saran untuk tetap mengawasi penggunaan gadget pada anak, dan tidak memberikan hukuman fisik apabila anak melakukan perilaku yang buruk.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mampu untuk mengungkap pikiran dan perasaan ibu terhadap anak yang telah memiliki gadget pribadi, serta mengungkap bagaimana interaksi ibu dengan anak yang telah memiliki gadget pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., & Hawadi. (2001). Psikologi perkembangan anak: Mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak. Jakarta: Grasindo.
- Anonim.(2015). Indonesia raksasa teknologi digital Asia. Diunduh dari https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media
- Anonim.(2015). Jumlah tablet di Indonesia melebihi PC, analisa IDC. Diunduh dari <http://www.silanghati.com/jumlah-tablet-di-indonesia-melebihi-pc-analisa-idc/#>
- Anonim.(2016). Mobile phone radiation. Diunduh dari <https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-phone-radiation/>
- Basrowi,& Suwandi. (2008). Memahami penelitian kualitatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanindita, M. (2015). Play and learn. Diunduh dari https://books.google.co.id/books?id=8Y_1DQAAQBAJ&pg=PA41&dq
- Herdiansyah, H. (2012). Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial. Jakarta: Salemba Humanika.
- Herwibowo, Y., & Toni Hendroyono.(2004). Internet for kids- Panduan mengajarkan internet pada anak. Diunduh dari https://books.google.co.id/books?id=r_RvKThYNYcC&pg=PR7&dq
- HIMPSI.(2010). Kode etik psikologi Indonesia. Jakarta: Pengurus Pusat Himpunan Psikologi Indonesia.
- Iswidharmanjaya, D., & Beranda Agency.(2014). Bila si kecil bermain gadget. Diunduh dari https://books.google.co.id/books?id=t_uBQAAQBAJ
- Jawa Pos. (2016). Gadget perbanyak kasus gangguan mata balita.Diunduh dari <https://www.pressreader.com>
- Kartono, K. (2007). Psikologi wanita 2 mengenal wanita sebagai ibu & nenek. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Leggett, J. (2014). 3.5 m children under 8 own a tablet, survey laws bare kids' gadget addiction. Diunduh dari <https://www.Uswitch.com/mobiles/news.2014/01/3-5m-children-under-8-own-tablet-survey-laws-bare-kids-gadget-addiction>
- Livingstone, S., & Leslie, H. (2009). Kids online: opportunities and risks for children. Diunduh dari <https://books.google.co.id/books?id=aPsXzcjf9vMC>
- Mulyadi.(2007). Sistem perencanaan dan pengendalian manajemen. Diunduh dari <https://books.google.co.id/books?id=UKBxNmEi4CEC&=PA287&dq>

- Nikken, P., & J. Jansz. (2006). Parental mediation of children's video game playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media & Technology*, 31, 181—202. Diunduh dari <http://www.digra.org>
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. Diunduh dari <https://id.scribd.com/doc/229536069>
- Nuryanto, H. (2012). Sejarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Diunduh dari [https://books.google.co.id/books?id=LIFNT1ER4scC&printsec=frontcover&dq](https://book.google.co.id/books?id=d5j)DAAAQBAJPalfrey, J., & Urs G. (2008). Born digital understanding the first generation of digital natives. Diunduh dari <a href=)
- Pebriana, P.H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi 1* (1). Diunduh dari Journal.stkiptam.ac.id
- Pratiwi, P.S. (2015). Bila anak terlalu sering “diasuh” gadget. Diunduh dari <http://travel.kompas.com/read/2015/03/27/105057323/Bila.Anak.Terlalu.Sering.Diasuh.Gadget>
- Santrock, J.W. (2012). *Life-span development perkembangan masa-hidup*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Sari, P.T., & Amy A.M. (2016)., Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi 13* (2). Diunduh dari <http://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/download/124/111>
- Setiawan, S.R.D. (2015). Orangtua sibuk dengan “gadget”, anak merasa tidak dibutuhkan. Diunduh dari <http://lifestyle.kompas.com/read/2015/07/03/071000120/Orangtua.Sibuk.dengan.Gadget.Anak.Merasa.Tidak.Dibutuhkan>
- Sari, P.T., & Amy A.M. (2016)., Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi 13* (2). Diunduh dari <http://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/download/124/111>
- Shin, Y.J. (2014). *Mendidik anak di era digital*. Diunduh dari <https://books.google.co.id/books?id=zVGqCgAAQBAJ>
- Smith.(2009). *Psikologi kualitatif panduan praktis metode riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Smith, J.A., Paul F., & Michael L. (2009). *Interpretative phenomenological analysis*. London: SAGE.
- Sucipto.,& Nuril H. (2016). Pola bermain anak usia dini di era gadget siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Fenomena 3* (6), 274-347. Diunduh dari fkip.unitomo.ac.id
- Surayya, N. (2015). “Children Go Online” di Indonesia, Apa dan Bagaimana?. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Diunduh dari <https://www.researchgate.net/>
- Thomas, M. (2011). *Deconstructing digital natives young people, technology and the new literacies*. Diunduh dari <https://books.google.co.id/books?id=z8Kahia4IQEC&printsec=frontcover&dq>
- Uhls, Y.T. (2015). *Menjadi orang tua bijak di era digital, media moms and digital dady*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2007). Preadolescents' and adolescents' online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, 43, 267-277. Doi: 10.1037/0012-1649.43.2.267
- Wijanarko, J., & Ester S. (2016). *Parenting era digital pengaruh gadget dan perilaku terhadap kemampuan anak*. Diunduh dari <https://books.google.co.id/books?id=RGPADQAAQBAJ&pg=PA67&dq>
- Wijaya, K. K. (2015). *Berapa jumlah pengguna website, mobile, dan media sosial di Indonesia?*. Diunduh dari <https://id.techinasia.com/laporan-pengguna-website-mobile-media-sosial-indonesia>
- Wikanjati, A. & Tim Saujana Media. (2012). *Kamus Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Wulandari, P.Y. (2016). *Anak asuhan gadget*. Diunduh dari <http://health.liputan6.com/read/2460330/anak-asuhan-gadget>