

## Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran ramah anak di Kabupaten Halmahera Selatan

Kodrat Hi Karim<sup>1</sup>, Eko Purnomo\*<sup>1</sup>, Suhardi Kasim<sup>2</sup>, Rasmi Hi Panu<sup>3</sup>  
\*ekop6990@gmail.com

<sup>1</sup>Dosen Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar, Universitas Khairun

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Khairun

<sup>3</sup>Dosen Biologi, Universitas Nahdlatul Ulama Maluku Utara

Received: 18 October 2023

Accepted: 06 November 2023

Online Published: 31 December 2023

DOI: 10.29408/ab.v4i2.23176

**Abstrak:** Pembelajaran ramah anak merupakan pembelajaran yang dirancang dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga anak dapat belajar dengan efektif dalam suasana yang aman, tanpa ancaman dan memberikan semangat. Pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan pemanfaatan *smartphone* pada siswa di Sekolah Dasar Negeri 244 HALSEL, Gintang, dengan konsep yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa agar penggunaan *smartphone* lebih tepat guna dan berdampak pada capaian pembelajaran. Kegiatan, dilakukan pada bulan September 2023 dengan melibatkan 30 siswa dari kelas 3 hingga 6. Metode yang digunakan adalah ceramah dan demonstrasi untuk mengedukasi siswa tentang penggunaan *smartphone* secara bijak dan ramah anak. Hasil penelitian menunjukkan perubahan signifikan dalam penggunaan *smartphone* setelah sosialisasi. Rata-rata penggunaan harian berkurang dari 4 jam menjadi 3 jam, dengan persentase penggunaan untuk hiburan menurun dari 75% menjadi 50%, sementara penggunaan untuk pembelajaran meningkat dari 25% menjadi 50%. Skor rata-rata tes kosakata bahasa Inggris siswa meningkat dari 60 menjadi 75, menandakan efek positif penggunaan *smartphone* yang terarah. Kesadaran siswa tentang penggunaan yang bertanggung jawab meningkat dari 40% menjadi 80%, dan penggunaan aplikasi pembelajaran meningkat dari rata-rata 1 menjadi 3 aplikasi per siswa. Interaksi antara tim dan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akun media sosial dan menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua. Kegiatan ini meningkatkan motivasi dan minat belajar di kalangan siswa, memperkuat pemahaman tentang penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran, serta menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya penggunaan dengan bijak. Pengabdian ini menekankan pentingnya edukasi dan kerjasama antara sekolah, guru, dan orangtua dalam mengatur penggunaan *smartphone* oleh anak-anak di sekolah dasar untuk memastikan manfaat maksimal dari teknologi ini dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Edukasi Digital, Pembelajaran Ramah Anak, Pemanfaatan *Smartphone*

**Abstract:** Child-friendly learning is designed to create a conducive learning environment, enabling children to learn effectively in a safe, non-threatening, and encouraging atmosphere. This project aims to optimize *smartphone* use among students at Public Elementary School 244 HALSEL, Gintang, utilizing concepts that are engaging and easy for students to grasp. This ensures more effective and impactful use of *smartphones* in achieving learning outcomes. The activities, conducted in September 2023, involved 30 students from grades 3 to 6. The methods employed were lectures and demonstrations to educate students on wise and child-friendly *smartphone* usage. The study reveals significant changes in *smartphone* usage post-socialization. The average daily use decreased from 4 hours to 3 hours, with the percentage for entertainment dropping from 75% to 50%, while usage for learning purposes increased from 25% to 50%. The average scores in English vocabulary tests rose from 60 to 75, indicating the positive effects of directed *smartphone* use. Students' awareness of responsible usage increased from 40% to 80%, and the average number of learning apps used per student rose from 1 to 3. Interactions between the team and students showed that most students owned social media accounts and used *smartphones* without parental supervision. These activities enhanced students' motivation and interest in learning, strengthened their understanding of *smartphone* usage in education, and cultivated awareness of the importance of wise usage. This project underscores the necessity of education and collaboration among schools, teachers, and parents in managing *smartphone* use by elementary school children, ensuring maximum benefits of this technology in learning.

**Keyword:** Diagnostic Assessment, Merdeka Curriculum Implementatio, Three-Tier Diagnostic Test

## PENDAHULUAN

Keterlibatan siswa terhadap penggunaan *smartphone* menimbulkan polemik bahkan di beberapa sekolah yang awalnya tidak mengizinkan penggunaan *smartphone* terpaksa membuat peraturan baru untuk mengaktifkan penggunaan *smartphone* untuk keperluan pembelajaran daring atau hybrid. Kebijakan yang tidak didampingi oleh pengarahan dan pembimbingan guru menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap penguasaan *smartphone* untuk kebutuhan belajar. Sari & Mitsalia, (2016) melaporkan bahwa anak usia dini cenderung menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan bermain game dan menonton animasi sehingga diperlukan pengawasan orangtua. Padahal, penggunaan *smartphone* yang sesuai dengan kebutuhan anak dapat memberikan dampak positif misalnya perkembangan sosial anak. Heni & Mujahid, (2018) menjelaskan penggunaan *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial ini sangat penting pada perkembangan anak terutama saat berinteraksi dengan orang lain. Menurut data pada tahun 2014 dilaporkan pengguna *smartphone* sekitar 47,6 juta dan sekitar 79,5 % terdiri dari anak-anak dan remaja.

Masalahnya penggunaan *smartphone* cenderung pada bermain game dan kegiatan menonton youtube tanpa pengawasan, di sisi lain sekolah memberlakukan kebijakan yang melarang siswa menggunakan *smartphone* selama di sekolah. Hal ini menjadi boomerang karena siswa tidak diarahkan untuk menggunakan *smartphone* dalam mendapatkan pengetahuan. Padahal, Tuntutan penggunaan Teknologi informasi dan teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran sebetulnya bukan merupakan hal baru namun saat ini dunia memasuki Era Digital 4.0 yang memaksa guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Di Era Industri 4.0 ini atau biasanya disebut era digital menjadikan kondisi masyarakat lebih maju dari segi pengetahuan dalam hitungan menit melalui koneksi internet, baik melalui media komputer, android atau *handphone*. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mendorong terciptanya beragam media pembelajaran yang bisa dipilih guru untuk digunakan dalam pembelajarannya. Ide untuk menggunakan mesin-belajar, membuat simulasi dan animasi untuk proses-proses yang rumit dan sulit dideskripsikan, sangat menarik praktisi pembelajaran. Selain itu juga adanya kemajuan di bidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan *e-learning* (Ainiyah & Puspasari, 2015).

Pandemi Covid19 menjadi salah satu fenomena yang cukup mengguncang peradaban manusia. Manusia dipaksa berhenti dari rutinitas kehidupannya sehari-hari dan diminta berdiam diri di rumah. Pandemi Covid-19 memaksa kebijakan *social distancing*. Kita tidak boleh berkerumun dengan orang banyak dan bahkan kita harus menjaga jarak fisik (*Physical Distancing*) untuk mencegah persebaran Covid-19 (Nopitasari & Indriana, 2020). Persebaran virus corona di berbagai negara membuat perubahan-perubahan besar, seperti bidang ekonomi, teknologi dan tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pemerintah pusat hingga daerah mengeluarkan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan, seluruh Lembaga Pendidikan dari mulai PAUD sampai Perguruan Tinggi diwajibkan oleh pemerintah untuk menggunakan sistem belajar dari rumah atau daring. Pembelajaran daring menjadi metode alternatif dalam pembelajaran di tengah masa pandemi Covid-19. Daring yang merupakan kependekan dari “dalam jaringan” yang dimana penggunaannya memanfaatkan jaringan internet Isman dalam (Dewi, 2020). Guru dan siswa tidak melakukan pembelajaran

tatap muka secara langsung, melainkan pembelajaran yang dihubungkan melalui sebuah aplikasi.

Kebijakan tersebut memberikan tekanan berat pada semua pihak terutama guru dan siswa. keterbatasan sarana prasarana, kemampuan guru terhadap IT dan penguasaan siswa terhadap platform pembelajaran yang ditargetkan pada pembelajaran E-learning. Pemerintah memenuhi kebutuhan pemahaman guru melalui pelatihan dan sosialisasi. Masalahnya, target tujuan pembelajaran dapat tercapai jika hasil belajar dan kebutuhan siswa terpenuhi. Untuk itu, diperlukan Sosialisasi pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Sosialisasi ini perlu disesuaikan dengan target mitra karena kebutuhan penggunaan *smartphone* berbeda-beda. Heni & Mujahid, (2018) menjelaskan anak usia di bawah 5 tahun jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget. Terlebih di usia ini, yang utama bukan gadget-nya, tapi fungsi orang tua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak. Sedangkan pada anak usia di bawah 5 tahun boleh diberikan *smartphone* dengan durasi pemakaian yang terpantau oleh orangtua.

Pada pengabdian ini, target mitra adalah siswa sekolah dasar sehingga sosialisasi yang direncanakan adalah yang ramah terhadap anak. Pembelajaran berbasis ramah anak adalah pembelajaran yang menjunjung hak-hak siswa, pembelajaran yang anti diskriminatif, pembelajaran yang menyenangkan siswa sehingga mereka bersemangat untuk belajar dan berproses tanpa ada paksaan dan ketakutan. Sebagaimana yang dikemukakan Arismanto dalam Yulianto, (2016) bahwa pembelajaran ramah anak adalah pembelajaran yang dirancang dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga anak dapat belajar dengan efektif dalam suasana yang aman, tanpa ancaman dan memberikan semangat. Pola pembelajaran ramah anak akan melahirkan siswa-siswa yang cerdas secara intelektual dan juga nuraninya (Muchsin dkk., 2010).

Desa Gitang merupakan salah satu desa yang terletak pada wilayah terluar Provinsi Maluku Utara. Desa ini jauh dari kabupaten kota maupun ibu kota provinsi. Akses transportasi menggunakan *speedboat* yang hanya beroperasi sehari sekali dengan waktu tempuh sekitar 3 jam. Kualitas jaringan internet 3G. kondisi sekolah yang memiliki sarana perpustakaan yang belum lengkap dengan akses transportasi dan sumber belajar lain yang kurang memadai sehingga pemanfaatan *smartphone* menjadi salah satu solusi untuk akses pembelajaran tanpa batas dan terbaru agar anak-anak tidak ketinggalan banyak informasi belajar. Berdasarkan hasil wawancara, pada masa pandemi bahkan sekolah terpaksa harus meliburkan anak-anak karena keterbatasan pengetahuan tentang pemanfaatan digital *smartphone* untuk pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan mengoptimalkan pemanfaatan *smartphone* pada anak SD dengan konsep yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa agar penggunaan *smartphone* lebih tepat guna dan berdampak pada capaian pembelajaran

## **METODE PELAKSANAAN**

### **Waktu dan tempat**

Penelitian ini dilakukan pada bulan September Tahun 2023 di Sekolah Dasar Negeri 244 HALSEL, Gitang kecamatan Pulau Makian Kabupaten Halmahera Selatan. Jumlah siswa yang dilibatkan sebagai mitra berjumlah 30 orang yang dipilih dari kelas 3, 4, 5 dan 6. Pengabdian ini menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penggunaan *smartphone* bukan merupakan hal yang tabu saat ini bahkan anak-anak sejak balita telah menggunakan *smartphone* sebagai sarana bermainnya. Marsal & Hidayati (2017) menjelaskan perkembangan teknologi *smartphone* hingga perkembangan jaringan internet dari 2G-4G memberikan kenyamanan bagi pengguna *smartphone* dalam mengakses apapun menggunakan *smartphone* tidak terkecuali anak-anak terutama usia prasekolah, menurut hasil yang ditemukan bahwa penggunaan *smartphone* ini memberikan pengaruh negatif terhadap pola interaksi anak. Hidayah et al., (2021) juga menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* pada anak tidak dapat dihindari padahal dapat berdampak pada tumbuh kembang anak. Berbagai dampak negatif akan ditimbulkan pada penggunaan *smartphone* tanpa pengawasan orang tua. Namun, meskipun demikian penggunaan *smartphone* dengan pengawasan yang baik dapat memberikan manfaat pada penggunanya. Listiana & Guswanti (2020) melaporkan bahwa penggunaan gadget dengan rentan waktu sekitar 3,5 jam per-hari dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan pengetahuan anak terhadap penggunaan gadget, peningkatan kosakata bahasa inggris, kemampuan berhitung dan pelafalan lagu. Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan manfaat jika digunakan secara bijak dan dalam pengawasan.

Pengabdian ini didesain untuk memberikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar Gitang untuk bijak dalam menggunakan *smartphone* sehingga dapat menerima manfaat dari perkembangan teknologi *smartphone*. Pada sesi pemberian materi, tim PKM memberikan materi tentang dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone*, manfaat dan fungsi *smartphone*, aplikasi-aplikasi yang paling sering digunakan pada tingkat anak-anak, peraturan dan batasan-batasan penggunaan *smartphone* pada anak. Materi yang disampaikan dalam bentuk PPT dan video animasi sebagai demonstrasi penggunaan *Smartphone* ramah anak. Pada sesi pemberian materi oleh tim PKM, semua siswa sangat antusias karena materi dikemas sesuai usia sehingga siswa dapat memahami penjelasan pemateri bahkan beberapa siswa berhasil mengerjakan tugas untuk mensearching materi belajar lewat google dan youtube. Pada saat interaksi tim selama materi disampaikan ditemukan fakta bahwa semua siswa telah mampu menggunakan *smartphone* bahkan sebagian besar memiliki akun media sosial seperti FB, instagram bahkan tiktok. *Smartphone* yang digunakan adalah milik orangtua dan biasanya digunakan tanpa pengawasan. Penggunaan *smartphone* juga cenderung untuk hiburan dan jarang digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru bahwa di sekolah, anak-anak tidak diijinkan menggunakan *smartphone* karena arah penggunaannya masih belum terkontrol dan belum ada regulasi tertentu atau desain pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* sehingga dikhawatirkan justru mengganggu proses belajar anak.



**Gambar 1.** Sesi ceramah dan demonstrasi (pemberian materi dari tim PKM)

Sosialisasi pemanfaatan *smartphone* yang ramah anak ini diharapkan memberikan edukasi yang menyenangkan tentang manfaat-manfaat *smartphone* selain dari hiburan, seperti penggunaan *smartphone* untuk akses belajar, buku online, aplikasi belajar seperti canva, akses internet sesuai usia, dan video-video pembelajaran yang dapat memudahkan dalam belajar. Materi yang disampaikan ini memberikan gambaran kepada anak agar paham kebutuhan dan dampak yang akan dirasakan jika tidak menggunakan *smartphone* sesuai dengan usianya. Respon yang diberikan saat materi berlangsung menunjukkan rata-rata siswa tidak memahami jika terdapat batasan usia dan akses belajar melalui *smartphone*. Akses yang diajarkan adalah cara mencari materi atau tugas menggunakan google, youtube dan ilustrasi pembelajaran online via zoom di sekolah dasar. Penyampaian materi ini memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih memahami cara penggunaan *smartphone* untuk belajar. Antusiasme dan rasa ingin tahu ini ditunjukkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh siswa kepada pemateri. Adapun pertanyaan yang disampaikan oleh beberapa siswa diantaranya tentang apakah semua pelajaran dapat dicari di google? apakah guru tidak marah jika mereka mencari tugas di HP? Apakah video belajar dari youtube bisa dipakai saat belajar di kelas? Apakah zoom itu akan ada di semua sekolah? Kenapa sekolah tidak mengizinkan bawa HP?



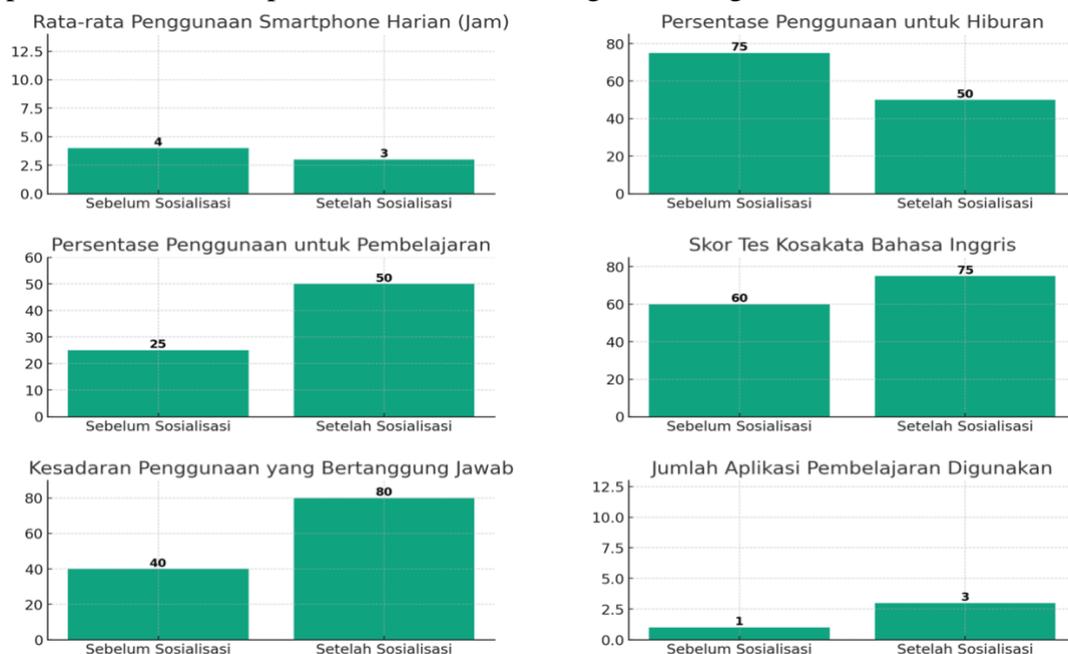
**Gambar 2.** Antusiasme siswa pada sesi tanya jawab.

Berikut beberapa data yang diperoleh dari hasil kegiatan:

**Table 1.** Data penggunaan *smartphone* siswa

No.	Parameter	Sebelum Sosialisasi	Setelah Sosialisasi
1.	Rata-rata Penggunaan <i>Smartphone</i> Harian (Jam)	4	3
2.	Persentase Penggunaan untuk Hiburan (%)	75	50
3.	Persentase Penggunaan untuk Pembelajaran (%)	25	50
4.	Skor Tes Kosakata Bahasa Inggris (Rata-rata)	60	75
5.	Kesadaran Penggunaan yang Bertanggung Jawab (%)	40	80
6.	Jumlah Aplikasi Pembelajaran Digunakan (Rata-rata)	1	3

Data pada table di atas dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 3.** Grafik data penggunaan *smartphone* siswa

Data di atas mengungkapkan perubahan signifikan dalam penggunaan *smartphone* oleh anak-anak sekolah dasar setelah mengikuti sesi sosialisasi. Sebelum sosialisasi, penggunaan *smartphone* harian rata-rata adalah 4 jam, mayoritas (75%) untuk hiburan. Namun, setelah sosialisasi, durasi penggunaan berkurang menjadi 3 jam per hari, dengan penggunaan untuk hiburan dan pembelajaran masing-masing menjadi 50%, menunjukkan pergeseran yang seimbang antara hiburan dan kegiatan edukatif. Skor rata-rata dalam tes kosakata bahasa Inggris mengalami peningkatan dari 60 menjadi 75, mengindikasikan dampak positif penggunaan *smartphone* yang terarah untuk pendidikan. Lebih jauh, tingkat kesadaran siswa tentang penggunaan *smartphone* yang bertanggung jawab meningkat signifikan dari 40% menjadi 80%, menunjukkan efektivitas sosialisasi dalam mengedukasi mereka tentang penggunaan teknologi secara bijak. Terakhir, penggunaan aplikasi pembelajaran naik dari rata-rata 1 menjadi 3 aplikasi per siswa, mencerminkan peningkatan variasi dan pemanfaatan aplikasi edukatif setelah sosialisasi. Keseluruhan data menunjukkan perubahan positif dalam perilaku dan pemahaman siswa terhadap penggunaan *smartphone*, dengan penekanan yang lebih besar pada aspek pembelajaran dan penggunaan yang bertanggung jawab.

## PEMBAHASAN

Pemanfaatan *smartphone* dalam belajar dapat memberikan dampak yang positif jika digunakan dengan bijak dan sesuai dengan usia pada anak. Beberapa hasil penelitian telah melaporkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak positif. (Putra & Patmaningrum, 2018) menjelaskan terdapat pengaruh yang signifikan antara *smartphone* terhadap komunikasi interpersonal anak. *Smartphone* juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak sekolah dasar (Widanengsih, 2016). Antusiasme anak-anak saat mengetahui bahwa terdapat banyak manfaat yang akan mereka dapatkan jika penggunaan *smartphone* secara bijak. Dampak-dampak yang disampaikan oleh tim PKM pun dipahami dengan baik sehingga untuk mengetahui apakah terdapat dampak yang signifikan pada anak-anak yang telah diberikan pembimbingan diperlukan sebuah penelitian lebih lanjut. Li et al. (2018) menjelaskan dalam temuan penelitiannya bahwa penggunaan *smartphone* ramah anak diperlukan pengawasan orangtua dengan memberikan batasan usia pada pengaturan sehingga anak hanya dapat mengakses aplikasi berdasarkan usianya. Cho & Lee (2017) menjelaskan kecanduan *smartphone* dapat diatasi jika orang tua mampu mengatasi dirinya untuk mengontrol perilaku menggunakan *smartphone* di depan anak. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *smartphone* ramah anak sangat memerlukan kerjasama dan kontrol orangtua untuk selalu melakukan pengawasan pada anak agar anak tidak kecanduan dan mendapatkan manfaat dari penggunaan teknologi.

Penggunaan *smartphone* pada saat ini sulit untuk dihindarkan sehingga pendampingan tentang pemanfaatan *smartphone* yang ramah anak sangat penting dengan tujuan untuk peningkatan kualitas pemahaman pada anak. Hal yang tidak diinginkan lainnya adalah terjadi fenomena mendadak yang mengharuskan sekolah untuk beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran digital yang membuat sekolah yang tidak terlatih terpaksa meliburkan pembelajaran termasuk pada sekolah dasar inpres Gitang. Hal ini tentu saja tidak diinginkan karena merugikan anak. Sejalan dengan pengabdian ini, Januariyansah & Rohmantoro (2018) menjelaskan bahwa pemanfaatan digital dalam pembelajaran tidak lagi dapat dihindarkan. Pemanfaatan digital dalam pembelajaran sangat bermanfaat bagi anak karena saat ini siswa dituntut untuk mengolah informasi yang sulit dengan cepat dan ini sulit untuk dicapai

hanya melalui pembelajaran konvensional. Pada pendapat lain, Santos et al. (2020) melakukan sebuah uji coba terhadap aplikasi ramah anak yang digunakan untuk belajar membaca dan mengeja pada anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aplikasi tersebut sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif dalam mengeja bacaan karena anak-anak lebih interaktif, termotivasi tanpa tekanan dengan pelajaran yang monoton dan memunculkan keceriaan belajar melalui permainan.

Pengabdian ini diharapkan memberikan nilai-nilai yang positif kepada anak-anak melalui penanaman manfaat dan dampak buruk terhadap penggunaan *smartphone* sehingga anak dapat memahami tujuannya menggunakan *smartphone* selain dari sekedar hiburan melainkan juga dapat digunakan untuk pembelajaran. Keterbatasan akses pembelajaran di sekolah dasar Inpres Gitang ini dapat diantisipasi dengan penggunaan *smartphone* untuk keperluan pembelajaran meskipun terdapat banyak faktor pendukung yang perlu diperhatikan seperti kesiapan guru dan fasilitas namun hal ini tidak menjadi penghalang untuk memulai pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk akses belajar yang tidak terbatas pada anak.

## SIMPULAN

Pemanfaatan *smartphone* yang ramah anak dibutuhkan untuk perkembangan kualitas proses belajar anak. Masih banyak faktor yang perlu ditingkatkan seperti kesiapan guru, fasilitas, peraturan sekolah tentang penggunaan *smartphone* dan paling utama adalah keterlibatan orang tua untuk memastikan akses handphone yang terkontrol pada anak mulai dari pengaturan usia anak, aplikasi-aplikasi yang ramah anak dan kontrol waktu penggunaan.

## PERNYATAAN PENULIS

Pengabdian ini merupakan karya orisinal dari para author dan belum pernah di publish pada jurnal online maupun offline manapun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, Z., & Puspasari, D. (2015). Penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran otomatisasi perkantoran di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Unesa*, 151(2), 43–44.
- Cho, K.-S., & Lee, J.-M. (2017). Influence of smartphone addiction proneness of young children on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using smartphones. *Computers In Human Behaviors*, 66, 303–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.063>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. [https://doi.org/10.31. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2\(1\), 55–61.](https://doi.org/10.31. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 55–61.)
- Heni, H., & Mujahid, A. J. (2018). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan personal sosial anak usia pra-sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2(1), 330–342. <https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>

- Hidayah, N., Nashoih, A. K., Asyari, T. R., & Chumaidi, A. (2021). Sosialisai edukasi *smartphone* terhadap anak “dampak positif dan negatif penggunaan *smartphone* pada anak.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 23–26.
- Januariyansah, S., & Rohmanto, D. (2018). The role of digital classroom facilities to accommodate learning process of the Z and Alpha Generations. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, 1994*(April), 1–12.
- Li, X., Malebary, S., Qu, X., Ji, X., Cheng, Y., & Xu, W. (2018). ICare: Automatic and user-friendly child identification on *smartphones*. *HotMobile 2018 - Proceedings of the 19th International Workshop on Mobile Computing Systems and Applications, 2018-Febru*, 43–48. <https://doi.org/10.1145/3177102.3177119>
- Listiana, A., & Guswanti, N. (2020). Dampak positif penggunaan *smartphone* pada anak usia 2-3 tahun dengan peran aktif pengawasan orang tua. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 97–111.
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh *smartphone* terhadap pola interaksi sosial pada anak balita di lingkungan keluarga pegawai UIN Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84.
- Muchsin, H. M. B., Sulthon, H. Moh., & Wahid, H. A. (2010). *Pendidikan Islam Humanistik: Alternatif Pendidikan Pembebasan Anak*. Refika Aditama.
- Nopitasari, L. K., & Indriana, D. (2020). Peran guru dan orang tua dalam mendidik anak selama masa pandemi Covid-19. Dalam *Serang: Media Madani*. Media Madani.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di *smartphone* terhadap perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159–172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Santos, A. S., Silva, A. F., Garrido, C., Marques, C., Santos, R., Carneiro, J. F., Abreu, P., & Restivo, T. (2020). Child friendly app for spelling training. *International journal of online and biomedical engineering*, 16(4), 82–90. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v16i04.12315>
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi*, 13, 72–78.
- Widanengsih, E. (2016). Pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan anak, motivasi dan prestasi belajar pada anak SD di Kecamatan Ciputat Timur. *Simnasiptek*, 2014, 9.
- Yulianto, A. (2016). Pendidikan ramah anak studi kasus SDIT Nur Hidayah Surakarta. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 1(2), 137. <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v1i2.192>