

Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Keterlibatan Orangtua Terhadap Perilaku Prososial Anak (Studi *Ex Post Facto* pada TK B Kota Pariaman, Sumatra Barat)

Alif Laini

Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) ,Ibnu Sina Batam

aliflaini444@gmail.com

Abstract *This expo facto study aims to see the effect of gadget use and parental involvement on children's prosocial behavior with a sample of 80 parents of children. This research was conducted with data collection techniques used in the study using a questionnaire on each variable X1, X2 and Y. In the X1 variable (gadget use) while the X2 variable (parental involvement) and for the Y variable (prosocial behavior). The data analysis technique in this research is quantitative data analysis. The results show that the overall level of prosocial behavior using low gadgets (A2) is higher than high gadget use (A1), there is an interaction between gadget use and parental involvement on children's prosocial behavior, there are differences in the level of prosocial behavior using low gadgets (A2) parental involvement high (B1) higher than prosocial behavior of high gadget use (A1) high parental involvement (B1), there is a difference in the level of prosocial behavior of low gadget use (A2) high parental involvement (B1) Higher than prosocial behavior of low gadget use (A2) low parental involvement (B1)*

Keywords: *Gadget use; parental involvement; prosocial behavior; expo facto research*

Abstrak *Penelitian ekspo facto ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial anak dengan sampel 80 orangtua anak. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian menggunakan angket pada masing-masing variabel X₁, X₂ dan Y. Pada variabel X₁ (penggunaan gadget) sedangkan variabel X₂ (keterlibatan orangtua) dan untuk variabel Y (perilaku prososial).*

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa secara keseluruhan tingkat perilaku prososial penggunaan gadget rendah (A₂) lebih tinggi daripada penggunaan gadget tinggi (A₁), terdapat interaksi antara penggunaan gadget dengan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial anak, terdapat perbedaan tingkat perilaku prososial penggunaan gadget rendah (A₂) keterlibatan orangtua tinggi (B₁) lebih tinggi daripada perilaku prososial penggunaan gadget tinggi (A₁) keterlibatan orangtua tinggi (B₁), terdapat perbedaan tingkat perilaku prososial penggunaan gadget rendah (A₂) keterlibatan orangtua tinggi (B₁) Lebih tinggi daripada perilaku prososial penggunaan gadget rendah (A₂) keterlibatan orangtua rendah (B₁)

Kata kunci: *Penggunaan gadget, Keterlibatan orangtua, perilaku prososial, penelitian exspo facto*

Pendahuluan

Kemajuan zaman di bidang teknologi dari abad ke 21 berkembang semakin pesat, hal tersebut dilihat dari berbagai jenis-jenis teknologi yang ditemukan pada abad ke 21 misalnya *handphone, smartphone, tablet* dan lain-lain. Berbagai macam penemuan dengan tujuan untuk mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Hal ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga perilaku manusia semakin maju. Sebagai contoh yang banyak berkembang pada saat ini adalah penyempurnaan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell. Penyempurnaan telepon ini semakin meningkat di abad sekarang yang serba modern ini. Dimulai dari munculnya telepon genggam (HP), hingga saat sekarang orang-orang lebih akrab mengenalnya dengan istilah gadget atau *smartphone*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011:132) gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yang selalu memiliki pembaharuan. Artinya gadget merupakan suatu benda yang memiliki fungsi khusus dalam penggunaannya yang dilengkapi dengan fitur dan jenis permainan yang menarik dan selalu ada pembaharuan.

Pendampingan dialogis orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam penggunaan gadget. Penggunaan gadget perlu adanya batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu. Dalam hal ini, orang tua harus memiliki strategi khusus dalam mengurangi dan menghindari anak dalam penggunaan gadget yang berlebihan. Pola kedisiplinan yang konsisten perlu diterapkan oleh para orang tua apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses supaya menghindari anak dari pengaruh negatif penggunaan gadget .

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Patrikakau (2016:20) tentang keterlibatan orangtua dalam penggunaan media dan teknologi yaitu dengan meningkatkan diskusi serta perhatian antara orangtua dan anak dalam pembatasan penggunaan teknologi dapat menyelamatkan anak dari bahaya era digital sehingga anak dapat mempersiapkan perkembangannya di masa depan.

Penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua dalam pendidikan anak berbeda-beda, ketercapaian aspek perkembangan anak juga berbeda. Salah satunya pada perkembangan perilaku prososial anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Nikken and Haan (2006: 3) menyatakan bahwa orangtua membatasi dan mengawasi penggunaan media pada anak karena orangtua tidak menginginkan anak mereka menjadi pasif terhadap lingkungannya dan orangtua selalu menyempatkan waktu untuk bermain bersama dengan anak di rumah.

Berdasarkan observasi awal peneliti melihat bahwa anak kurang dalam bersosialisasi dengan lingkungan karena rendahnya keterlibatan orangtua dalam memberikan pendampingan dan membatasi intensitas penggunaan gadget pada anak serta orangtua selalu menjadikan gadget sebagai suatu alat yang membuat orangtua merasa nyaman dalam beraktifitas. Hal inilah yang membuat orangtua lupa bahwa penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak pada perilaku prososial anak, terutama bagaimana hubungan anak dengan orang lain.

Perilaku Prososial

Perilaku prososial mulai diteliti para pakar psikologi sosial sejak terjadinya peristiwa *The Kitty Genovese Murder di New York*. Kitty Genovese dibunuh oleh seorang yang tidak dikenal di depan apartemennya. Peristiwa yang terjadi di malam hari itu disaksikan oleh 38 orang tetangganya. Namun tidak seorangpun dari mereka yang menolong Kitty Genovese. Sejak saat itu, para

pakar psikologi sosial bergerak melakukan berbagai penelitian tentang perilaku prososial. Apa yang menyebabkan orang tidak mau menolong? ini dasar ketertarikan penelitian. Peneliti penemuann bahwa semakin banyak orang yang berada di tempat maka semakin kecil kemungkinan orang untuk menolong korban.

Menurut Vaughan dan Hogg (2005:11) bahwa prososial dapat merujuk kepada berbagai jenis perilaku, termasuk bekerja sama, berbagi, membantu, memberi, dan percaya. Sedangkan menurut Wrighstman dan Daux (2015:273) menyatakan bahwa perilaku prososial merupakan tindakan yang mempunyai akibat sosial yang positif, yang ditujukan bagi kesejahteraan orang lain, baik secara fisik maupun secara psikologis, dan perilaku tersebut merupakan perilaku yang lebih banyak memberikan keuntungan kepada orang lain dari pada dirinya sendiri. Baron dan Byrne (2005:7) mendefinisikan perilaku prososial sebagai segala bentuk tindakan yang menguntungkan orang lain.

Berdasarkan persamaan antar konsep tersebut, maka perilaku prososial dimaknai sebagai suatu perilaku yang memberikan mamfaat bagi orang lain, baik secara fisik maupun psikis.

Penggunaan Gadget

Dewasa ini perkembangan teknologi khususnya perkembangan gadget memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Kepemilikan barang tersebut sudah sampai ke tangan masyarakat segala usia baik tua dan muda bahkan anak-anak usia dini sudah banyak yang menggunakan gadget.

Menurut Sunarto (2008:6) gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan. Sebagaimana peralatan elektronik yang lain, gadget pun dapat dipergunakan secara positif maupun negatif, banyaknya gadget di kalangan anak-anak merupakan indikasi kemewahan yang secara spesifik, banyaknya anak-anak yang ditinggalkan oleh orang tua nya karena kesibukan orang tua dan orang tua pun lupa akan kehidupan masa depan anak-anaknya.

Hal inilah yang akan terjadi kecemburuan sosial anak terhadap temannya atau seorang anak akan lebih suka meniru orang lain yang dijadikan idolanya dari pada mengikuti orang tuanya.

Secara garis besar pengertian gadget adalah obyek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu, dan sering dianggap

sebagai hal yang baru. *gadget* selalu dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang dirancang secara cerdas melebihi objek teknologi normal yang ada pada saat penciptaannya

Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus menalami pembaharuan (*Upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern.

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah suatu alat yang digunakan dalam kehidupan teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi dan memiliki fungsi khusus yang praktis.

Keterlibatan Orangtua

Orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah, ibu dan anak merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah dapat membentuk sebuah keluarga. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat. Istilah orangtua biasanya menunjukkan setiap orang yang berada dalam peran orangtua dengan anak-anak.

Menurut Epstein dalam Kwong (2013:2) yaitu “...identified six types of parental involvement; parenting, communication, volunteering, learning at home, decision making, and collaboration with the community.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterlibatan orangtua dikonseptualisasikan sebagai segala bentuk partisipasi orangtua dalam proses pendidikan anak yang mampu mendukung pencapaian perkembangan anak secara optimal, adapun bentuk partisipasi tersebut meliputi: pengambilan keputusan terhadap anak, hubungan orang tua-sekolah dan tanggung jawab orangtua dalam pembelajaran anak di rumah.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ex post facto*. Sebagaimana dikemukakan oleh Kerlinger dalam Emzir (2009:119) mengatakan bahwa penelitian kausal komparatif yang disebut juga sebagai penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis dimana ilmuwan tidak mengendalikan variable bebas secara langsung karena eksistensi dari variable telah terjadi, atau karena variable tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi. Alasan penggunaan metode *ex post facto*

ialah karena variabel bebas (independent) tidak dimanipulasi atau tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini memiliki variabel bebas yang tidak dapat dimanipulasi. Variabel bebas hanya dapat dilihat secara alamiah atau apa adanya saat penelitian berlangsung. Variabel yang diteliti yaitu variabel bebas (X1) adalah penggunaan gadget dan (X2) adalah keterlibatan orangtua, sedangkan variabel terikat (Y) adalah perilaku prososial. Oleh karena itu, metode penelitian yang tepat adalah metode *ex post facto*.

Desain penelitian ini menggunakan desain *treatment by level 2 x 2*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1
Desain penelitian “ Treatment by level 2x2”

Penggunaan Gadget \ Keterlibatan Orangtua	Penggunaan gadget Tinggi (A_1)	Penggunaan gadget Rendah (A_2)
Keterlibatan Orangtua tinggi (B1)	A_1+B_1	A_2+B_1
Keterlibatan Orangtua rendah(B2)	A_1+B_2	A_2+B_2

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh orangtua kelompok B taman kanak-kanak di Kota Pariaman Tahun Ajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 1.233 orangtua di Taman Kanak-kanak kelompok B dikecamatan Pariaman Tengah Kota Pariaman. teknik sampling yang digunakan dalam penelitian dalam penelitian ini adalah *Probability sampling/ random sampling* (pengambilan sampel secara acak). Sehingga jumlah sampel yang di ambil di seluruh kota pariaman terdapat 80 orangtua yang terdiri dari 4 TK B yang ada di Kota Pariaman. Handini mengatakan sampel adalah sevgagian dari populasi dimana penelitian dilakukan.

Adapun jenis instrumen yang digunakan dalam penggunaan data pada setiap variabel adalah menggunakan kuesioner. Kuesioner berisi serangkaian pernyataan yang membahas tentang masing-masig variabel.

Untuk menganalisa data yang terkumpul, digunakan teknik analisis varians (ANOVA) dua arah pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ persyaratan yang diperlukan dalam analisis varians adalah uji normalitas dan homogenitas. Uji

normalitas menggunakan uji Lilifors. Sedangkan untuk uji homogenitas menggunakan uji Barlet. Apabila terdapat interaksi akan dilanjutkan dengan uji Tukey.

Hasil Penelitian

1. Secara Keseluruhan Tingkat Perilaku Prososial Penggunaan Gadget Rendah (A_2) lebih tinggi dari pada penggunaan gadget tinggi (A_1)

Penggunaan gadget mempengaruhi keadaan lingkungan anak termasuk perkembangan anak dalam keluarga maupun dilingkungannya. Dalam hasil penelitian Starburger (2011:223), berpendapat bahwa seorang anak usia dini hanya boleh berada di depan layar kurang dari 1 jam setiap harinya. Dalam hal ini tentunya harus dalam keterlibatan orangtua didalamnya agar penggunaan gadget pada anak bisa terkontrol sehingga perilaku prososial anak menjadi lebih baik tentunya.

Dari perhitungan anava dapat dilihat bahwa F_o antar kolom (FA)= 8,29 mempunyai lebih besar dari F tabel yaitu 3,97 ($F_o = 8,29 > F_t = 3,98$). Sedangkan H_o ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan terdapat perilaku prososial yang signifikan antara penggunaan gadget rendah dengan penggunaan gadget tinggi. Dengan kata lain bahwa perilaku prososial penggunaan gadget rendah lebih tinggi ($\bar{X} = 44,25$ dan $s = 3,30$) daripada penggunaan gadget tinggi ($\bar{X} = 42,68$ dan $S = 3,18$). Secara keseluruhan tingkat perilaku prososial anak penggunaan gadget rendah lebih tinggi.

2. Terdapat Interaksi antara Penggunaan gadget dengan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial anak.

Keterlibatan orangtua dalam penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku prososial anak. Hal ini diperkuat dari pendapat Honby (2011:1) tentang keterlibatan orangtua, yaitu "*...parental participation in the education processes and experiences of their children*". Keterlibatan orangtua adalah proses pendidikan dan pengalaman anak-anak mereka yaitu dengan meningkatkan diskusi serta perhatian antara orangtua dan anak dalam pembatasan penggunaan teknologi ternyata dapat menyelamatkan anak dari bahaya era digital. Artinya keterlibatan keluarga dalam penggunaan teknologi sangat penting dalam pembentukan perilaku prososial anak.

Berdasarkan rangkuman hasil perhitungan anava di atas, diperoleh harga F_{hitung} interaksi F (AXB) = 26,5 dan $F_{tabel} = 3,96$, tampak $F_{hitung} > F_{tabel}$, sehingga hipotesis H_0 yang menyatakan tidak ada interaksi antara penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial dan H_1 diterima.

Dengan kata lain dapat dinyatakan bahwa perilaku prososial dipengaruhi oleh penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua.

Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh skor rata-rata perilaku prososial penggunaan gadget rendah dengan keterlibatan orangtua tinggi sebesar $\bar{X} = 57,25$ dan kelompok penggunaan gadget tinggi dengan keterlibatan orangtua rendah sebesar $\bar{X} = 57,20$, untuk skor rata-rata perilaku prososial penggunaan gadget tinggi sebesar $\bar{X} = 54,20$ dan perilaku prososial penggunaan gadget rendah dengan keterlibatan orangtua rendah $\bar{X} = 57,20$.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat interaksi antara penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial teruji signifikan.

3. Perbedaan tingkat perilaku prososial penggunaan gadget rendah keterlibatan orangtua tinggi lebih tinggi dari perilaku prososial penggunaan gadget tinggi keterlibatan orangtua tinggi.

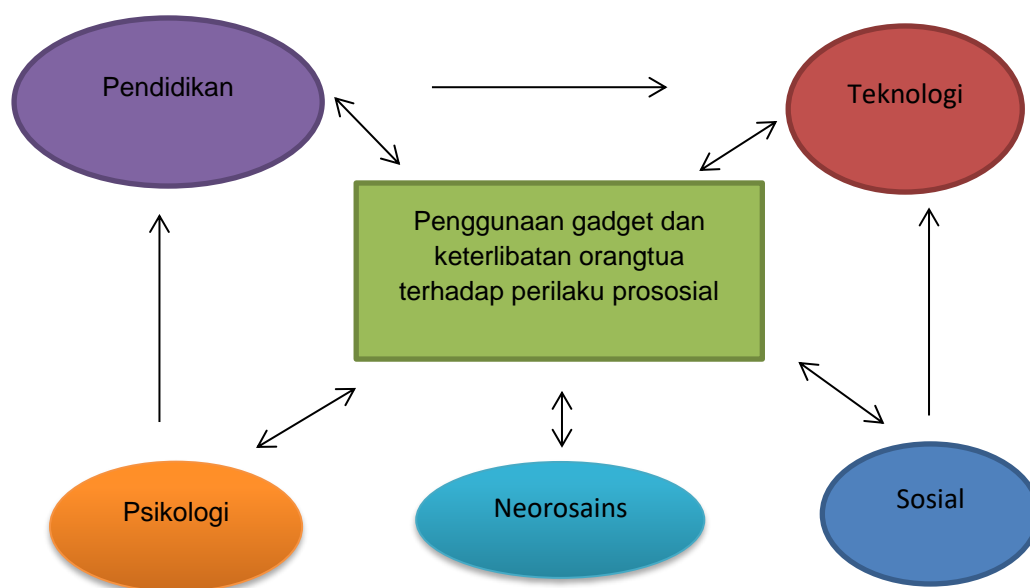
Menurut Hornby (2011:1) yaitu.. *parental participation in the educational processes and experiences of their children.*” keterlibatan orangtua yaitu dalam proses pendidikan dan pengalaman anak-anak mereka.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa harga $Q_{hitung} = 10,70$ lebih besar dari $Q_{tabel} = 4,94$ atau $Q_h > Q_t$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya bahwa perilaku prososial penggunaan gadget rendah yang keterlibatan orangtua tinggi (A2B1 $\bar{X} = 46,40$ dan $s = 2,85$) lebih tinggi dari pada perilaku prososial penggunaan gadget tinggi yang keterlibatan orangtua tinggi (A1B1 $\bar{X} = 40,55$ dan $S = 2,60$) hal ini berarti hipotesis H_a yang menyatakan perilaku prososial penggunaan gadget rendah dengan keterlibatan orangtua tinggi lebih tinggi dari penggunaan gadget tinggi yang keterlibatan orangtua tinggi, ditolak.

4) Perbedaan tingkat perilaku prososial penggunaan gadget tinggi keterlibatan orangtua rendah lebih rendah lebih rendah dari perilaku prososial penggunaan gadget rendah keterlibatan orangtua rendah

Penggunaan gadget berkaitan terhadap perkembangan anak yaitu perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak berkaitan dengan perilaku prososial, dimana anak dapat berinteraksi, menolong, bekerjasama, empati, terhadap teman sebaya anak. Menurut Jeynes (2011:19) “ *The highest expression of family involvement takes place when a mother and father are present to offer their support and assistance*”. Dapat diartikan ekspresi tertinggi dari keterlibatan keluarga terjadi ketika seorang ibu dan ayah yang hadir untuk menawarkan dukungan dan bantuan mereka. Hal tersebut saling berhubungan antara orangtua, anak, dan lingkungan.

Dari pendapat dia atas, menjelaskan bahwa keterlibatan orangtua mempengaruhi perilaku anak. Oleh sebab itu, orangtua harus menjadi teladan bagi anaknya terutama pada perilaku prososialnya. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa harga $Q_{hitung} = 3,96$ lebih kecil dari $Q_{tabel} = 4,94$ atau $Q_h < Q_t$ pada taraf nonsignifikan $\alpha = 0.05$ dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya bahwa perilaku prososial penggunaan gadget tinggi yang keterlibatan orangtua rendah ($A_1B_2 \bar{X} = \text{dan } s =$) lebih rendah ($A_2B_2 \bar{X} = \text{dan } S =$). Hal ini berarti hipotesis H_a yang menyatakan perilaku prososial penggunaan gadget tinggi lebih rendah dari perilaku prososial penggunaan gadget rendah, diterima meskipun tidak signifikan karena $Q_h < Q_t$.



Gambar 1 . Kajian pengaruh penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial anak berdasarkan beberapa disiplin ilmu terkait

Ditinjau dari segi pendidikan, orangtua merupakan tempat dimana anak mendapat pendidikan. Pendidikan anak dimulai dari pendidikan keluarga, dalam hal ini adanya keterlibatan orangtua. Dalam keluarga hal inilah menjadi interaksi yang akan terjalin di antara anggota keluarganya sehingga peran orangtua menjadi pusat dalam perkembangan perilaku prososial anak.

Ditinjau dari segi sosial, sosial adalah sebuah bidang yang berkaitan dengan nilai-nilai dalam upayanya untuk memahami sifat perilaku sosial dan pemikiran sosial. Sejak lahir manusia selalu berinteraksi dengan orang lain, hal ini menunjukkan bahwa manusia selalu berinteraksi dengan orang lain, hal ini menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa pertolongan orang lain dalam menjalani kehidupan. Perilaku sosial anak dalam halnya perilaku prososial harus dibentuk sejak usia dini. Apakah seseorang anak memiliki perilaku sosial yang baik, maka akan berdampak sampai mereka dewasa dan begitupun sebaliknya.

Ditinjau dari segi teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Sedangkan gadget adalah sebuah istilah yang

berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis

Dari pembahasan diatas, teknologi jelas mempengaruhi perkembangan anak. Karena sebuah perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif. Dengan adanya tampilan gambar yang bisa berjalan, efek suara atau nyanyian membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi sangat disukai oleh anak-anak.

Ditinjau dari segi naourosains, semua yang kita lakukan, rasakan, bayangkan, atau ciptakan mencerminkan aktivitas di dalam otak kita. Otak berfungsi dalam merasakan senang ataupun sedih.

Ditinjau dari psikologi, para ilmuwan menemukan berbagai macam alat yang digunakan untuk mempelajari kejadian otak. Otak berperan dalam fungsi logika atau berfikir rasional, juga berfungsi dalam proses menganalisis. System kerja otak sangat berpengaruh erat terhadap berprilaku.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, hasil pengujian hipotesis dan hasil pembahasan penelitian yang telah diperoleh maka dapat dijelaskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, tingkat perilaku prososial yang penggunaan gadget rendah lebih tinggi dari pada penggunaan gadget tinggi.
2. Terdapat interaksi antara penggunaan gadget dan keterlibatan orangtua terhadap perilaku prososial.
3. Penggunaan gadget rendah dengan keterlibatan orang tua tinggi tingkat perilaku prososial lebih tinggi daripada penggunaan gadget tinggi dengan keterlibatan orangtua tinggi.
4. Anak yang penggunaan gadget tinggi dengan keterlibatan orangtua rendah tingkat perilaku prososialnya lebih rendah dari anak yang penggunaan gadget tinggi dengan keterlibatan orangtua tinggi.

Daftar Pustaka

Ariel Knafo Noam. (2015). *Prosocial Behavior*, Journal, The Hebrew University of Jerusalem.

- Crain William. (2007). *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daniel Bartal, (2015) *Sequential Development of Helping-Behavior A Cognitive Learning Approach*, Tel-Aviv University.
- Declerck, Carolyn and Christophe Boone. (2016), *Neuroeconomic Of Prosocial Behavior The Compassionate Egoist*, USA: Academic Press.
- Dedikbut. (2008) *Kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai pustaka.
- Derry Iswidharmanjaya and Beranda Agency, (2015), *Bila Si kecil Bermain Gadget*, Jakarta: Alfabeta,
- Desforges, Charles and Alberto Abouchaae. (2003), *The Impact Of Parental Involvement and Adjustment; A Literature Review*, Queen's Printer.
- Edward Everett Hale, (2012), "*Importance of Parental Involvement in their Children's Learning*" journal Center for Child Well Being.
- Emzir. (2009), *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Handani, Myrnawati Crie. (2014), *Metodologi Penelitian untuk Pemula*, Jakarta; Fip Press.
- Ho, Esther Sui-Chu, Wai-Man Kwong. (2013), *Parental Involvement on Children's Education What Works in Hong Kong*, London: Springer.
- Hogg, Michael A, and Graham M. Vaughan. (2005), *Introduction To Social Psychology*, Sidney: Pearson Prentice Hall.
- Hornby, Garry. (2011), *Parental Involvement In Childhood Education: Building Effective School- Family Partnership*, London: Springer.
- Jeynes, William H. (2011), *Parental Involvement and Academic Success*, New York: Routledge.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2011), *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kememtrian Pendidikan dan Kebudayaan*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa),
- Mat Saruji Mira Adila (2017) *Impact of ICT and electronic among young children in education a conceptual model*, *Universiti Tenaga Nasional, Malaysia*.
- Patrikakou Eva N. (2016), *Parent Involvement, Techonology, and Media; Now What?*. *School Community Journal*, vol, 26, No 2
- Peter Nikken and Jos de Haan, (2015), "Guiding young children's internet at home: Problems that parents experience in their parental mediation and the need for parenting support", vol, 31, No 2,
- Steven B. Silven, Peter A. Williamson. (2014) *The effect of video game play on young children's aggression fantasy, and prosocial behavior, journal of applied development psychology*.
- Sunarto,S.Kom. (2008), *Teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Grasindo.
- Wijanarko Jarot dan Setiawati, (2016), *Pengaruh Gadget pada perilaku dan kemampuan anak menjadi orangtua bijak di era digital*, Jakarta: Grasindo