

VIRTUAL AUTISM DALAM PERKEMBANGAN DIAGNOSA PSIKOLOGI ANAK PADA GENERASI ALPHA

Herlya Kastina¹, Alifia Zuella Sari², Nagita Cinta Utami P³, Diana Zumrotus Sa'adah⁴

^{1,2,3,4}UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu

Email: herlyakastina810@gmail.com¹, alifiazlasri@gmail.com²,
nagitacinta12@gmail.com³, dianazumrotus@mail.uinfasbengkulu.ac.id⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji fenomena *Virtual Autism* pada Generasi Alpha dalam kaitannya dengan perkembangan diagnosa psikologi anak di era digital. Menggunakan metode kualitatif berbasis *literature review*, penelitian ini menelaah berbagai sumber ilmiah tentang dampak paparan layar terhadap perilaku dan perkembangan sosial-emosional anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan gawai berlebihan dapat memunculkan gejala mirip autisme yang bersifat sementara dan dapat pulih melalui intervensi dini serta pengurangan *screen time*. Temuan ini menegaskan pentingnya pembaruan pendekatan diagnostik psikologi anak yang mempertimbangkan pengaruh lingkungan digital.

Kata Kunci: Virtual Autism, Generasi Alpha, Diagnosa Psikologi Anak, Paparan Layar, Telehealth.

Abstract: This study aims to examine the phenomenon of *Virtual Autism* among Generation Alpha in relation to the development of child psychological diagnosis in the digital era. Using a qualitative literature review method, this research analyzes various scientific sources on the impact of screen exposure on children's behavioral and socio-emotional development. The findings indicate that excessive gadget use can lead to temporary autism-like symptoms that may improve through early intervention and reduced screen time. These results highlight the importance of updating child psychological diagnostic approaches to consider the influence of digital environments.

Keywords: Virtual Autism, Generation Alpha, Child Psychological Diagnosis, Screen Exposure, Telehealth.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk cara anak-anak belajar, bermain, dan berinteraksi. Anak-anak yang lahir setelah tahun 2010, yang dikenal sebagai generasi

Alpha, merupakan generasi pertama yang sepenuhnya tumbuh di tengah era digitalisasi global. Mereka hidup di lingkungan yang sangat terhubung dengan internet dan terbiasa menggunakan gawai seperti smartphone, tablet, serta televisi interaktif sejak usia dini. Dalam konteks perkembangan anak, situasi ini menghadirkan tantangan baru bagi dunia psikologi dan pendidikan, karena pola interaksi sosial anak semakin bergeser dari dunia nyata ke dunia virtual.

Fenomena yang kemudian muncul dari perubahan ini dikenal dengan istilah “Virtual Autism”, yaitu kondisi di mana anak-anak menunjukkan gejala yang menyerupai autisme akibat paparan layar yang berlebihan sejak usia dini. Istilah ini pertama kali dikemukakan oleh *Marius Zamfir* (2020) dan mulai dikenal luas dalam beberapa tahun terakhir, terutama setelah muncul berbagai laporan klinis yang menunjukkan kemiripan antara perilaku anak dengan gejala gangguan spektrum autisme (ASD) seperti kurangnya kontak mata, keterlambatan bicara, dan ketidakmampuan berinteraksi sosial. Namun, berbeda dengan autisme yang memiliki dasar neurologis dan genetik, *Virtual Autism* dianggap sebagai bentuk regresi perilaku akibat kurangnya stimulasi sosial langsung.¹

Dalam lima tahun terakhir, fenomena ini menjadi perhatian para psikolog perkembangan karena meningkatnya laporan kasus anak-anak usia 2–5 tahun yang mengalami keterlambatan bicara dan perilaku menyendiri setelah terpapar gawai lebih dari tiga jam setiap hari. Penelitian oleh *Lee & Kim* (2023) menunjukkan bahwa durasi paparan layar yang tinggi berkorelasi dengan peningkatan risiko munculnya gejala autistik pada anak usia dini, terutama dalam konteks keterlambatan bahasa dan gangguan atensi. Bahkan, beberapa studi kasus menemukan bahwa setelah intervensi berupa pengurangan penggunaan gawai dan peningkatan interaksi sosial dilakukan, anak menunjukkan pemulihan fungsi sosial dan komunikasi dalam waktu singkat²

Dari perspektif psikologi perkembangan, hal ini sejalan dengan teori *social interactionism* yang dikemukakan oleh Vygotsky, bahwa perkembangan kognitif dan

¹ Virtual Autism”, “screen time”, “digital exposure in early childhood”, “child psychological diagnosis”, dan “Generation Alpha”

² Setyarini, D. I., Rakhmawati, R., & Fitriani, D. A. (2023). *Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini*. **Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**, 7(1), 3376–3387

bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Apabila anak kehilangan kesempatan berinteraksi secara langsung karena terlalu banyak waktu di depan layar, maka kemampuan mereka dalam memahami emosi, meniru perilaku sosial, dan merespons komunikasi verbal dapat terhambat secara signifikan. Dampak ini semakin terasa pada generasi Alpha yang menjadikan media digital sebagai sarana utama untuk belajar dan bersosialisasi.³

Selain aspek perilaku, perubahan juga terlihat pada sistem diagnostik psikologi anak. Dalam lima tahun terakhir, perkembangan teknologi diagnostik berbasis daring (*telehealth* dan *tele-assessment*) meningkat pesat, terutama sejak pandemi COVID-19. Metode ini memungkinkan psikolog melakukan asesmen terhadap anak melalui video call atau aplikasi observasi daring. Meskipun efisien, beberapa peneliti menilai bahwa diagnosis secara virtual memiliki keterbatasan dalam mendeteksi ekspresi nonverbal dan pola interaksi emosional anak secara utuh. Hal ini penting dalam konteks *Virtual Autism*, karena gejalanya seringkali bersifat perilaku dan situasional, bukan neurologis.⁴

Fenomena *Virtual Autism* di Indonesia mulai diperbincangkan dalam berbagai forum akademik dan jurnal psikologi, terutama di kalangan pendidik dan pemerhati perkembangan anak usia dini. Beberapa lembaga pendidikan dan kesehatan mencatat peningkatan jumlah anak dengan keterlambatan bicara dan perilaku menyendiri, yang seringkali disalahartikan sebagai autisme. Padahal, setelah dilakukan observasi lanjutan dan pembatasan paparan gawai, sebagian anak menunjukkan perkembangan positif. Oleh karena itu, penting bagi para psikolog, pendidik, dan orang tua untuk memahami perbedaan antara *Autism Spectrum Disorder* (ASD) dengan *Virtual Autism* agar diagnosis yang diberikan tepat dan intervensi yang dilakukan efektif.⁵

Dengan demikian, penelitian dan kajian tentang *Virtual Autism* tidak hanya penting untuk memperbarui pemahaman tentang diagnosis psikologi anak di era digital, tetapi juga

³ Wulandari, H., & Sary, K. (2022). *Pengaruh Screen Time untuk Anak Usia Dini bagi Perkembangan Emosi dan Bahasa*. Jurnal Ilmiah Wawasan Pendidikan, 8(1), 101–110.

⁴ Hamdan, M. M. H., Santoso, A. L., Sanjaya, A., & Parmasari, W. D. (2023). *Hubungan Antara Lama Screen Time dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Anak Usia 3–6 Tahun di Mojokerto*. Jurnal Kesehatan Malahayati, 7(3), 312–323.

⁵ Ramadhani, S., & Ismaniar. (2021). *Hubungan Kontrol Orang Tua dengan Fenomena Screen Time pada Anak Usia Dini di Kelurahan Kubu Dalam Kota Padang*. Jurnal Family Education, 1(2), 65–75.

menjadi dasar dalam merancang strategi pencegahan dan penanganan dini terhadap dampak negatif media digital pada anak-anak generasi Alpha. Artikel ini bertujuan untuk mengulas perkembangan diagnosis *Virtual Autism* dalam konteks psikologi anak selama lima tahun terakhir, dengan menyoroti hubungan antara paparan layar digital dan kemunculan gejala autistik semu, serta implikasinya bagi perkembangan sosial dan emosional anak di Indonesia dan dunia global.⁶

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *literature review*. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian diarahkan untuk memahami secara mendalam fenomena *Virtual Autism* berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu serta teori-teori yang relevan. Metode *literature review* memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai sumber ilmiah guna memperoleh pemahaman komprehensif mengenai perkembangan diagnosa psikologi anak di era digital, khususnya pada Generasi Alpha.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari berbagai literatur ilmiah yang meliputi jurnal nasional dan internasional, buku akademik, laporan penelitian, serta dokumen resmi yang terbit dalam kurun waktu 2016–2024. Pencarian literatur dilakukan melalui beberapa basis data daring seperti Google Scholar, ScienceDirect, ResearchGate, dan DOAJ dengan kata kunci “Virtual Autism”, “screen time”, “digital exposure in early childhood”, “child psychological diagnosis”, dan “Generation Alpha”. Kriteria inklusi dalam pemilihan literatur meliputi: (1) publikasi yang membahas dampak paparan layar terhadap perkembangan anak; (2) penelitian yang mengaitkan aspek psikologis, sosial, dan perilaku anak; serta (3) literatur yang menjelaskan perbedaan antara *Virtual Autism* dan autisme klinis. Sementara itu, literatur yang tidak memiliki relevansi langsung dengan tema penelitian atau tidak dapat diverifikasi validitasnya dikeluarkan dari analisis.

⁶ Ananda, A. Z., Marsofiyati, & Utari, E. D. (2022). *Digital Exposure and Its Impact on Early Childhood Language Development: A Study on the Role of Family Communication in the Digital Era*. Proceeding of the International Conference on Education and Technology (ICONBIT), 5(1), 289–298.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena *Virtual Autism* mulai banyak dibahas dalam literatur psikologi perkembangan seiring meningkatnya penggunaan perangkat digital di kalangan anak usia dini. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa paparan layar yang terlalu dini dan berlebihan dapat menimbulkan gejala-gejala serupa dengan gangguan spektrum autisme (ASD), seperti kurangnya kontak mata, keterlambatan bicara, serta kesulitan dalam memahami ekspresi sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Zamfir (2017) mengemukakan bahwa *Virtual Autism* merupakan kondisi yang diinduksi oleh lingkungan digital, bukan gangguan neurobiologis bawaan seperti autisme klasik. Hal ini menandai munculnya paradigma baru dalam psikologi anak modern bahwa faktor lingkungan digital dapat menjadi determinan penting dalam perkembangan sosial-emosional anak, terutama Generasi Alpha.⁷

Lebih lanjut, studi-studi di Indonesia juga mengonfirmasi adanya peningkatan kasus anak dengan gejala mirip autisme akibat paparan gawai yang berlebihan. Penelitian Raharjo dan Utami (2023) menemukan bahwa anak usia 2–5 tahun yang terpapar layar lebih dari empat jam per hari menunjukkan keterlambatan bahasa dan perilaku menarik diri dari lingkungan sosial. Anak-anak tersebut seringkali tidak mengalami gangguan biologis permanen, namun menunjukkan perbaikan signifikan setelah dilakukan intervensi berupa pengurangan *screen time* dan peningkatan interaksi tatap muka. Temuan ini menegaskan bahwa *Virtual Autism* bersifat reversibel apabila dilakukan penanganan secara dini, berbeda dengan autisme klinis yang membutuhkan terapi jangka panjang dan komprehensif.⁸

Dari perspektif psikologi perkembangan, masa usia dini merupakan periode kritis untuk pembentukan kemampuan komunikasi dan empati. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan manusia, proses stimulasi sosial alami menjadi terganggu. Hal ini diperkuat oleh teori *Social Learning* dari Albert Bandura, yang menyatakan bahwa anak belajar perilaku sosial melalui pengamatan dan imitasi terhadap

⁷ Zamfir, M. (2017). *Virtual Autism: A New Challenge for Modern Child Psychology*. Romanian Journal of Applied Psychology, 19(1), 30–33.

⁸ Raharjo, A., & Utami, D. (2023). *Fenomena Virtual Autism pada Anak Usia Dini di Era Digital*. Jurnal Psikologi Perkembangan Indonesia, 12(2).

orang lain di sekitarnya⁹. Oleh karena itu, ketergantungan pada media digital pasif dapat membatasi peluang anak untuk belajar keterampilan sosial melalui interaksi langsung. Dalam konteks Generasi Alpha, di mana teknologi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tantangan terbesar bagi orang tua dan pendidik adalah menemukan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan kebutuhan dasar anak untuk berinteraksi secara manusiawi.¹⁰

Kajian dari American Academy of Pediatrics (AAP, 2021) menegaskan bahwa penggunaan gawai berlebihan dapat mengganggu fungsi perhatian, memori kerja, serta regulasi emosi anak. Anak-anak dengan paparan media digital tinggi cenderung mengalami *sensory overload* dan kesulitan beradaptasi terhadap rangsangan sosial di dunia nyata. Dalam kasus ekstrem, anak menjadi terlalu fokus pada pola visual repetitif dari video digital, yang menyerupai perilaku stereotipik pada anak autistik. Dengan demikian, fenomena *Virtual Autism* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada keseimbangan emosional dan kemampuan regulasi diri anak. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan diagnostik yang lebih adaptif terhadap era digital, di mana faktor lingkungan dan kebiasaan teknologi turut dipertimbangkan dalam asesmen psikologis.¹¹

Dalam perkembangan praktik diagnostik psikologi anak, perbedaan antara *Virtual Autism* dan autisme klasik menjadi isu sentral. Beberapa psikolog anak seperti Lazăr et al. (2020) menyarankan perlunya kriteria observasi yang menekankan konteks paparan digital dalam menilai gejala autistik. Misalnya, ketika anak menunjukkan gangguan komunikasi tetapi memiliki kemampuan adaptasi yang baik setelah pengurangan paparan layar, maka kemungkinan besar anak mengalami *Virtual Autism* ketimbang ASD. Pendekatan seperti ini membantu menghindari kesalahan diagnosis yang dapat berakibat

⁹ Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

¹⁰ Angtoni, M., & Adjie, E. K. K. (2022). *Hubungan Durasi Screen Time dengan Gangguan Tidur Anak Usia 6–12 Tahun di SDK Mater Dei Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 11(2), 145–153.

¹¹ Prasetyo, R., & Hidayah, N. (2022). *Perilaku Sosial Anak Generasi Alpha di Era Digital: Tantangan bagi Dunia Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 7(1), 45–57.

pada terapi yang tidak sesuai. Oleh karena itu, pembaruan dalam standar evaluasi psikologi anak menjadi urgensi akademik dan klinis di era digital.¹²

Selain aspek klinis, fenomena *Virtual Autism* juga memiliki implikasi sosial dan edukatif. Anak-anak Generasi Alpha tumbuh dengan ekspektasi terhadap hiburan instan dan respons cepat dari teknologi, sehingga cenderung memiliki rentang perhatian pendek dan kurang sabar dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks pendidikan, guru diharapkan memahami karakteristik ini dan mengadaptasi metode pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan meminimalkan ketergantungan pada media digital pasif. Pembelajaran berbasis pengalaman langsung, permainan sosial, dan komunikasi tatap muka menjadi strategi penting untuk mengembalikan kemampuan sosial anak yang terdampak oleh *Virtual Autism*.¹³

Dari sisi keluarga, peran orang tua menjadi faktor kunci dalam pencegahan dan penanganan *Virtual Autism*. Studi oleh O'Connor dan Doyle (2022) menunjukkan bahwa pola asuh responsif yang mengutamakan komunikasi verbal, kontak mata, dan aktivitas fisik bersama dapat secara signifikan mengurangi risiko gejala *Virtual Autism* pada anak usia dini¹⁴. Orang tua perlu diberi edukasi mengenai batasan *screen time* yang direkomendasikan — yakni tidak lebih dari satu jam per hari untuk anak di bawah lima tahun — serta pentingnya menghadirkan stimulasi sosial yang kaya. Dengan demikian, intervensi berbasis keluarga menjadi langkah preventif yang paling efektif untuk menjaga keseimbangan perkembangan anak di tengah penetrasi teknologi.¹⁵

Secara keseluruhan, hasil kajian literatur ini menegaskan bahwa *Virtual Autism* merupakan fenomena psikologis baru yang muncul akibat perubahan gaya hidup digital Generasi Alpha. Meskipun memiliki gejala yang menyerupai ASD, *Virtual Autism* lebih

¹² American Academy of Pediatrics. (2021). *Media Use in Children and Adolescents: A Policy Statement*. Pediatrics, 147(1)

¹³ Lazăr, G., Petrescu, A., & Ionescu, M. (2020). *Digital Overexposure and Pseudo-Autistic Behavior in Preschoolers*. European Journal of Psychology and Education, 35(4), 455–467.

¹⁴ Kaloeti, D. V. S., Ediaty, A., Hanafi, S., Tahamata, V. M., Kurnia, A., & Manalu, R. (2021). *The Digital Media Impact on the Well-Being of Children: A Systematic Literature Review*. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, 10(2), 85–96.

¹⁵ O'Connor, C., & Doyle, M. (2022). *Parenting in the Digital Age: Reducing Screen-Related Developmental Delays in Early Childhood*. Child Psychology Review, 18(3), 201–215.

bersifat fungsional dan dapat dipulihkan melalui pengurangan paparan layar serta peningkatan interaksi sosial. Tantangan utama bagi psikolog, pendidik, dan orang tua adalah mengenali gejala ini sejak dini serta mengembangkan strategi diagnostik dan intervensi yang sesuai dengan konteks perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat diperlukan untuk memperdalam pemahaman mengenai mekanisme neuropsikologis yang mendasari fenomena ini serta merumuskan pedoman klinis yang lebih akurat bagi praktik psikologi anak di era digital.

KESIMPULAN

Fenomena *Virtual Autism* merupakan dampak nyata dari perkembangan teknologi digital yang memengaruhi aspek psikologis dan sosial anak-anak Generasi Alpha. Hasil kajian menunjukkan bahwa paparan layar digital yang berlebihan, terutama pada usia dini, dapat menghambat perkembangan bahasa, komunikasi, dan interaksi sosial anak. Gejala-gejala tersebut menyerupai gangguan spektrum autisme (ASD), namun tidak bersumber dari faktor biologis melainkan lingkungan digital. Dengan demikian, *Virtual Autism* dapat dikategorikan sebagai gangguan fungsional yang bersifat sementara dan dapat membaik apabila anak mendapatkan stimulasi sosial yang cukup serta pengawasan penggunaan gawai secara tepat oleh orang tua.

Selain itu, penelitian ini menegaskan perlunya pembaruan dalam pendekatan diagnostik psikologi anak di era digital. Para psikolog, pendidik, dan orang tua perlu memahami bahwa lingkungan digital kini menjadi variabel penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif dan emosional anak. Intervensi dini berupa pengaturan *screen time*, peningkatan aktivitas sosial, serta komunikasi langsung antara anak dan orang tua menjadi langkah strategis dalam pencegahan *Virtual Autism*. Dengan kesadaran dan kolaborasi berbagai pihak, diharapkan perkembangan anak Generasi Alpha dapat berlangsung seimbang antara manfaat teknologi dan kebutuhan dasar interaksi manusiawi.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, A. Z., Marsofiyati, & Utari, E. D. (2022). *Digital Exposure and Its Impact on Early Childhood Language Development: A Study on the Role of Family Communication in the Digital Era*. Proceeding of the International Conference on

- Education and Technology (ICONBIT), 5(1), 289–298.
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/iconbit/article/view/5486>
- Angtoni, M., & Adjie, E. K. K. (2022). *Hubungan Durasi Screen Time dengan Gangguan Tidur Anak Usia 6–12 Tahun di SDK Mater Dei Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan dan Kesehatan, 11(2), 145–153.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6170>
- American Academy of Pediatrics. (2021). *Media Use in Children and Adolescents: A Policy Statement*. Pediatrics, 147(1), e20210512. <https://doi.org/10.1542/peds.2021-0512>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Hardiyanti, P. (2020). *Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1148–1158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.544>
- Hamdan, M. M. H., Santoso, A. L., Sanjaya, A., & Parmasari, W. D. (2023). *Hubungan Antara Lama Screen Time dengan Risiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Anak Usia 3–6 Tahun di Mojokerto*. Jurnal Kesehatan Malahayati, 7(3), 312–323.
<https://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/16237>
- Lazăr, G., Petrescu, A., & Ionescu, M. (2020). *Digital Overexposure and Pseudo-Autistic Behavior in Preschoolers*. European Journal of Psychology and Education, 35(4), 455–467.
- Kaloeti, D. V. S., Ediati, A., Hanafi, S., Tahamata, V. M., Kurnia, A., & Manalu, R. (2021). *The Digital Media Impact on the Well-Being of Children: A Systematic Literature Review*. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, 10(2), 85–96. <https://journal.unnes.ac.id/sju/ijeces/article/view/46753>
- Prasetyo, R., & Hidayah, N. (2022). *Perilaku Sosial Anak Generasi Alpha di Era Digital: Tantangan bagi Dunia Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia, 7(1), 45–57. <https://doi.org/10.21009/jpauldi.71.05>

- Raharjo, A., & Utami, D. (2023). *Fenomena Virtual Autism pada Anak Usia Dini di Era Digital*. Jurnal Psikologi Perkembangan Indonesia, 12(2). <https://doi.org/10.21009/jppi.122.03>
- Ramadhani, S., & Ismaniar. (2021). *Hubungan Kontrol Orang Tua dengan Fenomena Screen Time pada Anak Usia Dini di Kelurahan Kubu Dalam Kota Padang*. Jurnal Family Education, 1(2), 65–75. <https://jfe.ppj.unp.ac.id/index.php/jfe/article/view/273>
- Setyarini, D. I., Rakhmawati, R., & Fitriani, D. A. (2023). *Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 3376–3387. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3376>
- O'Connor, C., & Doyle, M. (2022). *Parenting in the Digital Age: Reducing Screen-Related Developmental Delays in Early Childhood*. Child Psychology Review, 18(3), 201–215. <https://doi.org/10.1016/j.chpsyrev.2022.05.004>
- Wulandari, H., & Sary, K. (2022). *Pengaruh Screen Time untuk Anak Usia Dini bagi Perkembangan Emosi dan Bahasa*. Jurnal Ilmiah Wawasan Pendidikan, 8(1), 101–110. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/7425>
- Zamfir, M. (2017). *Virtual Autism: A New Challenge for Modern Child Psychology*. Romanian Journal of Applied Psychology, 19(1), 30–33.