



## **Pemanfaatan *Gadget* sebagai Teknologi Digital sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini**

**Ariyani Ramadhani<sup>1</sup>, Sandra Fitria Wardani<sup>2</sup>, Samsiar<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura  
e-mail: [ariyani.er@fkip.untan.ac.id](mailto:ariyani.er@fkip.untan.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak pemanfaatan gadget sebagai teknologi digital terhadap potensi berbahasa anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi digital, termasuk penggunaan *gadget* seperti *smartphone* dan tablet. Oleh karena itu, perlu dipahami bagaimana pemanfaatan *gadget* dapat diintegrasikan sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Kajian pustaka dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkini tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada perkembangan berbahasa anak usia dini. Penelusuran literatur mencakup studi empiris, teori-teori perkembangan berbahasa, serta pendekatan dan strategi pembelajaran yang telah diimplementasikan melalui teknologi digital. Analisis terhadap kajian pustaka menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget dapat berperan sebagai strategi efektif dalam meningkatkan potensi berbahasa anak usia dini. Teknologi digital mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, personalisasi, dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak. Dalam konteks ini, penting untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu seperti durasi penggunaan, jenis konten, dan pendekatan pendidikan yang diimplementasikan untuk memaksimalkan hasil positif dan meminimalkan potensi risiko.

**Kata Kunci:** *Pemanfaatan Gadget, Teknologi Digital, Kemampuan Berbahasa, Anak Usia Dini.*

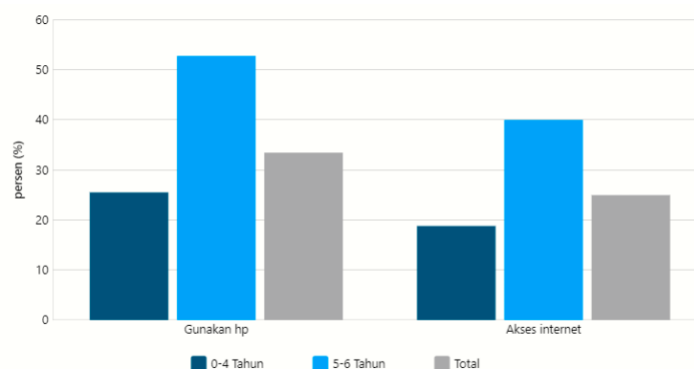
### **Abstract**

This study aims to investigate the impact of the use of gadgets as digital technology on the potential of early childhood language. Children today grow up in an environment rich in digital technology, including the use of gadgets such as smartphones and tablets. Therefore, it is necessary to understand how the use of gadgets can be integrated as a strategy to improve early childhood language skills. A literature review was conducted to collect the latest information on the effect of gadget use on early childhood language development. Literature search includes empirical studies, theories of language development, and learning approaches and strategies that have been implemented through digital technology. Analysis of the literature review shows that the use of gadgets can act as an effective strategy in increasing early childhood language potential. Digital technology is able to provide learning experiences that are interactive, personalized, and in accordance with children's learning styles. In this context, it is important to pay attention to certain aspects such as the duration of use, the type of content, and the educational approach implemented in order to maximize positive results and minimize potential risks.

**Keywords:** Utilization of Gadgets, Digital Technology, Language Skills, Early Childhood.

## PENDAHULUAN

Teknologi digital dan penggunaan gadget telah membawa perubahan signifikan dalam lanskap pendidikan, khususnya dalam pengembangan anak usia dini. Anak-anak yang tumbuh di era ini mengalami paparan yang lebih intensif terhadap berbagai perangkat teknologi, seperti smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya (Mustafa, 2018). Anak-anak sudah menjadi pengguna aktif dari *gadget* dalam kehidupan keseharian mereka. (Batubara et al., 2023). Perkembangan ini mencerminkan pergeseran paradigma dalam pendidikan, dimana teknologi digital menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Teknologi digital memberikan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap berbagai informasi dan konten edukatif. Anak-anak dapat mengakses aplikasi, permainan, dan cerita interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung perkembangan mereka (Hidayathi, 2018). *Gadget* menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Aplikasi edukatif sering kali dirancang untuk merangsang partisipasi aktif anak dalam proses belajar, memperkaya pengalaman mereka dengan elemen interaktif. Melalui aplikasi dan permainan edukatif, anak-anak dapat meningkatkan keterampilan berbahasa dan kognitif mereka. Penggunaan gamifikasi (penerapan unsur permainan) dalam aplikasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Wifroh, 2019). Pendidikan anak usia dini yang melibatkan teknologi digital membantu mereka mengembangkan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Hal ini dapat mendukung kesiapan mereka menghadapi tuntutan teknologi di masa depan (Arianti, 2019).



Gambar 1. Anak Usia Dini yang Menggunakan HP dan Mengakses Internet (2022)  
Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS) 2022

Anak usia dini turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian canggih. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan handphone (HP) atau gawai, juga mengakses internet pada 2022. Secara total, ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan handphone atau gawai nirkabel. Sementara anak usia dini yang bisa mengakses internet mencapai 24,96%. Jika dirinci, terdapat perbedaan yang cukup jauh pada karakteristik kelompok umur. Persentase yang menggunakan HP pada anak usia 0-4 tahun atau balita hanya 25,5%. Sementara usia 5-6 tahun 52,76%. Pola yang sama juga terlihat pada anak-anak yang mengakses internet. Usia balita sebesar 18,79%, sedangkan anak usia 5-6 tahun sebesar 39,97%. Dalam laporannya, BPS menyampaikan sedikit peringatan dari

temuan ini. "Dalam penggunaan gawai untuk balita, yang sebaiknya tidak diberikan akses gawai sama sekali atau jika benar-benar diperlukan dibatasi hanya kurang dari 1 jam per hari," tulis BPS dalam laporan dari hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2022.

Pentingnya pendidikan anak usia dini menandakan peran sentralnya dalam membentuk fondasi perkembangan holistik anak sejak dini. Fondasi ini memainkan peran kunci dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan anak, yang membentuk dasar bagi kesuksesan mereka di masa depan (Patmonedowo, 2017). Salah satu teori yang memperjelas mengenai pentingnya pendidikan anak usia dini adalah Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget. Menurut teori Piaget yang dikembangkan pada tahun 1986, anak usia dini berada dalam tahap operasi pra-operasional, yang berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun. Selama tahap ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik, mengenali simbol dan lambang, dan mengembangkan imajinasi. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus dirancang untuk memanfaatkan fase ini dengan memberikan pengalaman belajar yang kaya akan stimulasi kognitif dan interaksi sosial (Pebriana, 2017).

Implikasi jangka panjang dari kemampuan bahasa yang baik pada perkembangan akademis dan sosial adalah anak dengan kemampuan bahasa yang baik cenderung lebih mampu dalam membaca, menulis, dan memahami informasi. Kemampuan berbicara dan mengekspresikan ide secara efektif juga mendukung partisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas (Ruhaena, 2019). Dengan demikian, kemampuan bahasa yang baik dapat menjadi prediktor positif untuk prestasi akademis yang lebih tinggi di semua mata pelajaran. Kemampuan bahasa yang baik berkaitan erat dengan keterampilan membaca. Anak yang memiliki kemampuan membaca yang kuat cenderung lebih mudah mengakses pengetahuan, memahami materi pelajaran, dan mengembangkan keterampilan literasi yang diperlukan dalam berbagai konteks akademis (Santrock, 2021). Anak dengan kemampuan bahasa yang baik mampu menyampaikan ide dan pemikiran mereka dengan jelas dan efektif. Ini memiliki implikasi positif pada partisipasi dalam presentasi, diskusi kelas, dan proyek kolaboratif, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan akademis dan profesional (Jamaris, 2018). Perkembangan bahasa yang baik juga bisa mengembangkan kemampuan sosial anak pada lingkungan di sekitarnya (Jailani, 2018).

Penggunaan gadget pada anak-anak dapat memberikan berbagai dampak, baik positif maupun negatif, tergantung pada konteks, kualitas konten, dan pengelolaan penggunaannya (Dewi et al., 2019). Aplikasi dan permainan edukatif yang ada di dalam gadget dirancang dengan baik sehingga bisa merangsang rasa ingin tahu anak, mengajarkan konsep dasar, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Arianti, 2019). Aplikasi edukatif di gadget dapat membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan pemahaman konsep. Berbagai permainan edukatif dapat merangsang perkembangan otak dan memberikan tantangan intelektual (Yuliantina, 2018). Gadget dapat menjadi sarana untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak. Aplikasi seni dan kreatif, serta cerita interaktif, dapat

memberikan platform di mana anak dapat mengekspresikan diri, mengembangkan ide-ide baru, dan meningkatkan daya khayal (Papalia, 2014).

Penelitian ini pernah dilakukan oleh (Subrahmanyam, 2017) yang menyoroti bagaimana media pendidikan, termasuk gadget, dapat berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan anak usia dini. Menurut Subrahmanyam, Gadget dapat merangsang pengembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, keterampilan motorik halus, dan keterampilan kritis. Aplikasi edukatif yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh (Kaufman, 2015), yang mengeksplorasi bagaimana aplikasi edukatif dapat meningkatkan literasi dan numerasi pada anak usia dini. Menurut Kaufman, Aplikasi edukatif dapat membantu meningkatkan literasi dan keterampilan numerasi anak-anak melalui metode pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat menstimulasi kreativitas dan imajinasi. (Hutton, 2019), juga menunjukkan bahwa studi ini mengevaluasi penggunaan smartphone dan tablet pada anak usia dini, mencatat beberapa isu kesehatan dan perkembangan yang mungkin muncul. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan gaya hidup yang kurang aktif dan dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik anak-anak, paparan berlebihan terhadap layar gadget dapat menyebabkan masalah kesehatan mata dan postur, seperti mata kering dan postur tubuh yang buruk. Penggunaan gadget juga mampu meningkatkan wawasan, pengetahuan, kreativitas, motorik siswa dalam mendukung proses pembelajaran (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Banyak sekali aplikasi pembelajaran bahasa yang dapat digunakan anak usia dini dalam menunjang pembelajarannya, yaitu; Endless Alphabet, aplikasi interaktif yang mengajarkan kosakata dan huruf-huruf abjad melalui animasi dan permainan. ABCmouse, menyediakan kurikulum pembelajaran prasekolah yang mencakup bahasa, matematika, dan keterampilan dasar lainnya melalui permainan dan aktivitas interaktif. LingoKids, menawarkan pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak melalui permainan, lagu, dan cerita interaktif. Droplets; aplikasi pembelajaran bahasa yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Ini mengajarkan kosakata, ejaan, dan keterampilan bahasa lainnya dengan metode yang interaktif. Monkey Junior; aplikasi belajar bahasa yang dirancang untuk anak-anak prasekolah. Ini menyediakan pelajaran bahasa Inggris melalui cerita interaktif dan permainan (Ruhaena L. J., 2017). Pengembangan buku pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk penguasaan kosa kata anak usia 5-6 tahun juga menjadi salah satu wadah pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa yang bisa mengoptimalkan tumbuh kembang anak (Hartanti & Kurniawan, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami dan menganalisis dampak penggunaan gadget pada perkembangan berbicara anak usia dini. Dengan merumuskan masalah terkait pengaruh gadget terhadap kemampuan berbicara anak, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan dalam literatur ilmiah. Melalui pemahaman mendalam terhadap fenomena ini, diharapkan dapat memberikan pandangan yang lebih komprehensif terkait aspek positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia dini. Keberhasilan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kebijakan dan

pendekatan pendidikan yang lebih baik, serta memberikan panduan praktis bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola penggunaan gadget oleh anak usia dini.

## **METODE**

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kajian literatur atau studi pustaka bertujuan untuk menyelidiki dan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber tertulis atau publikasi ilmiah. Studi kepustakaan adalah dilakukan mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan (Herdiansyah, 2017). Studi kepustakaan digunakan untuk mempelajari sumber bacaan yang dapat memberikan informasi yang ada hubungannya dengan masalah yang sedang diteliti.

Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Pengertian Lain tentang Studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Secara Umum Studi Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi pustaka. Dalam sebuah penelitian yang hendak dijalankan, tentu saja seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Jika tidak, maka dapat dipastikan dalam persentasi yang besar bahwa penelitian tersebut akan gagal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Temuan Hasil Penelitian**

Berdasarkan berbagai pustaka yang peneliti kaji dari artikel (Subagja, 2018), temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan gadget secara bijak dan terarah dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan potensi berbahasa anak usia dini. Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran melalui aplikasi dan program edukatif pada gadget menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata, kemampuan berbicara, dan pemahaman bahasa. Penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran interaktif mampu merangsang minat anak terhadap belajar bahasa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi dan program edukatif pada gadget membantu anak untuk mengidentifikasi, mengingat, dan menggunakan kata-kata baru dengan lebih efektif. Penggunaan gadget secara terarah juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbicara anak. Anak-anak lebih percaya diri dalam menyampaikan pikiran, mengembangkan keterampilan bicara, dan memahami struktur kalimat dengan lebih baik. Aktivitas interaktif pada aplikasi di gadget mendukung pemahaman anak terhadap bahasa sebagai suatu sistem komunikasi, baik dalam hal pemahaman makna kata maupun dalam pemahaman konteks kalimat. Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengindikasikan bahwa penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif pada kemampuan berbahasa anak usia dini. Kesesuaian temuan menunjukkan bahwa penggunaan gadget, jika dimanfaatkan secara tepat, dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran

bahasa pada tahap perkembangan ini. Pemanfaatan gadget diidentifikasi sebagai strategi relevan karena gadget dapat diintegrasikan dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini. Potensinya terletak pada kemampuan gadget untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan individual anak, menciptakan lingkungan yang menarik dan responsif terhadap proses pembelajaran.

### **Relevansi dan Potensi Pemanfaatan Gadget**

Berdasarkan kajian pustaka yang peneliti kaji dari artikel (Indrawati, 2019), relevansi dan potensi pemanfaatan gadget dalam konteks pendidikan anak usia dini memiliki dampak yang signifikan terhadap metode pembelajaran dan perkembangan anak. Berikut adalah beberapa aspek relevansi dan potensi pemanfaatan gadget; Pemanfaatan gadget dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kontekstual, mengakomodasi preferensi belajar anak dan mempertimbangkan aspek kekinian dalam pendidikan, Gadget memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana aplikasi dan program dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu anak, mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka, Gadget menyediakan platform interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Aplikasi yang menarik dan berbasis permainan dapat merangsang minat dan motivasi belajar, Anak-anak dapat mengakses berbagai sumber daya edukatif, termasuk buku elektronik, video pendidikan, dan aplikasi interaktif, yang dapat memperluas wawasan mereka tentang berbagai materi pembelajaran.

### **Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget**

Berdasarkan kajian pustaka yang peneliti kaji dari artikel (Utami, 2020), penggunaan gadget anak usia dini memiliki dampak positif dan negatif, beberapa dampak positif diantaranya adalah; Anak dapat mengalami peningkatan dalam keterampilan berbahasa, termasuk pemahaman kata, kosakata, dan keterampilan berbicara melalui penggunaan aplikasi dan program edukatif pada gadget, Penggunaan gadget dapat merangsang pengembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran logis melalui interaksi dengan konten edukatif yang dirancang untuk memicu pertumbuhan kognitif, Aplikasi dan permainan edukatif yang menarik pada gadget dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Pengalaman pembelajaran yang interaktif dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi mereka, Anak dapat mengembangkan keterampilan teknologi seperti memahami penggunaan perangkat elektronik, dan menjadi lebih familiar dengan teknologi, Penggunaan gadget memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan gaya belajar masing-masing anak. Sedangkan dampak negatif, diantaranya adalah: Anak dapat menjadi tergantung pada gadget jika penggunaannya tidak diatur dengan baik yang berdampak negatif pada keseimbangan antara aktivitas di dunia nyata dan penggunaan teknologi. Terdapat risiko paparan anak pada konten yang tidak sesuai atau tidak aman jika penggunaan gadget tidak diawasi secara ketat oleh orang tua atau pendidik. Penggunaan cahaya biru dari layar gadget sebelum tidur dapat mengakibatkan gangguan kualitas tidur anak. Anak yang terlalu banyak terlibat dengan gadget mungkin mengalami kurangnya interaksi sosial langsung, yang penting untuk

perkembangan kemampuan komunikasi dan keterampilan sosial. Pemakaian gadget dalam jangka waktu lama dapat berdampak pada kesehatan mata dan postur tubuh anak karena duduk dalam posisi yang tidak nyaman dan terlalu fokus pada layar. Gadget yang digunakan secara berlebihan dapat mengganggu konsentrasi anak dan kemampuan mereka untuk fokus pada aktivitas lain di sekitar mereka.

### **Potensi Risiko dan Manfaat Penggunaan Gadget**

Berdasarkan kajian pustaka yang peneliti kaji dari artikel (Nugraha, 2017), dalam penggunaan gadget pasti memiliki potensi risiko dan manfaat, potensi risiko diantaranya adalah: Potensi risiko termasuk ketergantungan pada gadget yang dapat mengganggu keseimbangan aktivitas fisik dan kegiatan di luar ruangan anak, Risiko terkait keamanan dan privasi dapat muncul jika anak-anak tidak dibimbing dengan baik dalam menggunakan gadget, termasuk risiko berbagi informasi pribadi secara tidak aman. Sedangkan manfaatnya adalah; Gadget memberikan akses cepat dan mudah ke berbagai informasi dan sumber daya edukatif dalam memahami dunia di sekitar mereka, Aplikasi dan program edukatif pada gadget dapat menyajikan pembelajaran secara interaktif, memicu partisipasi aktif dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, Penggunaan gadget membantu anak mengembangkan keterampilan teknologi digital yang krusial untuk menghadapi tuntutan masyarakat digital modern, Gadget memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan masing-masing anak, menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai, Aplikasi edukatif dengan ragam permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.

### **Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pemanfaatan Gadget**

Berdasarkan kajian pustaka yang peneliti kaji dari artikel (Salis Hijriyani & Astuti, 2020), faktor yang mempengaruhi efektivitas pemanfaatan gadget diantaranya adalah: Kecanggihan gadget yang mempengaruhi rasa penasaran anak untuk terus mencoba berbagai hal baru di dalam gadget, Gadget hadir dengan berbagai fitur menarik yang menyebabkan rasa ingin tahu anak tinggi, Lingkungan dari teman sebaya juga masyarakat yang membuat anak enggan meninggalkan gadget, misalnya kegiatan atau keterlibatan anak dalam komunitas tertentu yang membuat anak terus menggunakan gadgetnya. Hal penting yang perlu diperhatikan adalah perhatian orang tua terhadap intensitas penggunaan gadget oleh anak agar bisa mengontrol penggunaan gadget dengan baik sehingga anak akan lebih bertanggung jawab dengan hidupnya dan pemanfaatan gadget yang baik bisa menjadi alat pendorong tumbuh kembang anak secara lebih optimal dan efektif.

## **KESIMPULAN**

Secara keseluruhan, pemanfaatan gadget dalam pendidikan anak usia dini menghadirkan potensi manfaat signifikan sekaligus tantangan yang perlu diperhatikan. Meskipun dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, motivasi belajar, dan keterampilan teknologi bagi anak, penggunaan gadget juga membawa risiko ketergantungan, potensi paparan pada konten yang tidak sesuai, dan dampak negatif pada kesehatan dan interaksi sosial. Keseimbangan antara

pendekatan positif dalam penggunaan teknologi dan kebijakan yang bijak dalam pengawasan anak-anak perlu menjadi fokus utama bagi edukasi orang tua dan pendidik. Pemilihan konten edukatif yang tepat, pengelolaan waktu layar, dan stimulasi lingkungan pembelajaran yang sesuai menjadi kunci dalam memaksimalkan ragam manfaat gadget sambil meminimalkan risiko potensial. Dengan pendekatan yang seimbang dan pemahaman mendalam, pemanfaatan gadget dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran anak usia dini dalam era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, D. (2019). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi 1 (1)*, 4-8.
- Batubara, M., Nasution, M. I. M., Syahrin, T. A., Lubis, M. Y., Nujaima, I., & Husna, A. U. (2023). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8106–8112.
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 83–92.
- Hartanti, D., & Kurniawan, M. (2022). Buku Literasi Augmented Reality sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3100–3110.
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356.
- Jailani, M. S. (2018). Perkembangan Bahasa Anak dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies*, 18(1), 15–26. <https://doi.org/10.30631/innovatio.v18i1.36>
- Herdiansyah. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu psikologi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hidayathi. (2018). Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.
- Hutton, D. (2019). Associations Between Screen-Based Media Use and Brain White Matter Integrity in Preschool-Aged Children. *Early Childhood Research Quarterly*, 40, 13-24.
- Indrawati, D. R. (2019). Implementasi Gadget sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Terapan*, 7(1), 35-45.
- Jamaris. (2018). *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kaufman. (2015). Educational Apps for Young Children: Promoting Literacy and Numeracy Learning. *Educational Research and Evaluation*, 14 (6), 489-505.
- Mustafa. (2018). *Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.
- Nugraha, A. &. (2017). ol. Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 10(1), 45-56.
- Papalia. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Patmonedowo. (2017). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Bandung: Rineka Cipta.



- Pebriana. (2017). Analisis Penggunaan Gandget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Pada Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1-11.
- Ruhaena. (2019). Model Multisensori: Solusi Stimulasi Literasi Anak PraSekolah. *Jurnal Psikologi*, 42 (1), 47-60.
- Ruhaena, L. J. (2017). Early literacy stimulation of preschool children using instructional media and prhophet guidance. *Jurnal Psikologi Islam*, 4 (1), 11-22.
- Salis Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 015
- Santroek. (2021). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Subagja. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 11(2), 134-148.
- Subrahmanyam, A. d. (2017). The Impact of Educational Media On Young Children's Knowledge and Skills. *Prcedia Computer Science*, 72, 94-101.
- Utami, R. &. (2020). Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 9 (1), 65-75.
- Wifroh. (2019). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, 103-113.
- Yuliantina. (2018). Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8 (1), 111-118.