

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Tri Mulya Nurrisa¹, Nur Ika Sari Rakhmawati²

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
tri.18045@unesa.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Januari) (2023)

Di revisi (Januari) (2023)

Di setujui (Februari) 2023)

Keywords:

Penggunaan *Gadget*;
Kemampuan Bahasa; Anak
Usia Dini

Abstract

The background of this research is the problem of low language skills, especially early literacy skills in children at Setia Karya Kindergarten and Ikhlas Kindergarten in Asemrowo District, Surabaya. This can be seen from the results of initial observations of children, children are still not able to show vowel symbols. The purpose of this study was to determine the effect of using gadgets on the language skills of children aged 4-5 years. Using a quantitative research approach with the type of Quasi experiment and Nonequivalent Control Group design. The population used in this study were 40 children aged 4-5 years in Setia Karya Kindergarten and Ikhlas Kindergarten in Asemrowo District, Surabaya. Sampling in this study used the saturated sample method, so that the entire population was used as a sample with 20 children each in the experimental group and the control group. Data collection techniques from this study were observation and pretest-posttest. Using data analysis techniques to test the hypothesis t using SPSS 23.0. The research results obtained were that there was an effect of the use of gadgets on children's language skills, especially early literacy skills with the introduction of vowels (a, i, u, e, o), seen from the difference in the pretest-posttest average scores which increased after being given treatment of the use of gadgets as learning media.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan rendahnya kemampuan bahasa khususnya kemampuan keaksaraan awal pada anak di TK Setia Karya dan TK Ikhlas di Kecamatan Asemrowo Surabaya. Hal tersebut terlihat saat hasil observasi awal terhadap anak, anak masih belum mampu menunjukkan simbol huruf vokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 40 anak usia 4-5 tahun di TK Setia Karya dan TK Ikhlas di Kecamatan Asemrowo Surabaya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode sampel jenuh, sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel dengan masing-masing 20 anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah dengan observasi dan *pretest-posttest*. Menggunakan teknik analisis data uji hipotesis t dengan menggunakan SPSS 23.0. Hasil penelitian yang didapatkan adalah terdapat pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak khususnya kemampuan keaksaraan awal dengan pengenalan huruf vokal (a, i, u, e, o), terlihat dari adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest-posttest* yang mengalami kenaikan setelah diberikan *treatment* penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran.

Pendahuluan

Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang tumbuh dan berkembang secara pesat. Anak yang berada di tahap tersebut, memiliki lingkup perkembangan yang meliputi beberapa aspek perkembangan, dan salah satu aspek yang paling penting adalah perkembangan bahasa. Karena bagi anak usia dini, kemampuan berbahasa yang disimpulkan oleh Papalia & Olds (dalam Bawono, 2017) digunakan untuk berkomunikasi dengan teman-temannya dan juga orang dewasa yang berada di sekitar anak. Dengan anak mendengar, berkomunikasi melalui lisan, memiliki pendaharaan kata, serta mengenal simbol dapat dijadikan bekal dalam mengekspresikan pemikiran anak (Sarahaswati, 2019).

Pengaruh utama perkembangan bahasa menurut teori behavioristik yang dikemukakan oleh BF Skinner (dalam Rakhmawati, 2017) adalah lingkungan di sekitar anak. Sehingga, pemberian stimulasi yang aktif bagi orang tua dan pendidik agar kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara maksimal sangat ditekankan pada teori ini. Pada saat anak yang sudah memasuki usia sekolah di Taman Kanak-kanak, salah satu aspek perkembangan bahasa yang diajarkan adalah dengan mengenal huruf-huruf atau keaksaraan awal untuk menjadi bekal saat anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pada tahapan membaca dan menulis. Perkembangan keaksaraan awal anak usia dini menurut (Haryanti & Tejaningrum, 2020) juga perlu dilakukan stimulus yang responsif agar kemampuan membaca, menulis, dan juga berhitung berkembang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

Namun, pandemi Covid-19 yang terjadi sejak awal tahun 2020, memiliki dampak pada pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh. Seperti yang dipaparkan oleh tenaga pendidik di TK Setia Karya dan TK Ikhlas Surabaya, bahwa anak-anak yang berada di kelompok A di sekolah tersebut kebanyakan langsung memasuki pendidikan di Taman Kanak-kanak tanpa melalui Kelompok Bermain terlebih dahulu, bahkan ada yang langsung ke kelompok B dikarenakan usia anak yang sudah melebihi usia kelompok A. Hal tersebut, disebabkan oleh orang tua yang tidak ingin anaknya mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dan beranggapan bahwa anak sulit mengikuti pembelajaran melalui layar *gadget*. Sehingga, pada saat memasuki tahun ajaran baru, anak masih beradaptasi dengan lingkungan dan kegiatan yang ada sekolah,

Begitu juga pada kemampuan keaksaraan awal, pengenalan huruf-huruf baru akan diberikan setelah anak-anak sudah terbiasa dengan kegiatan yang ada disekolah.

Pada saat dilakukan observasi terhadap anak kelompok A di TK Setia Karya Asemrowo Surabaya, pada indikator menunjukkan simbol huruf vokal diantara huruf konsonan, anak masih belum mengetahui bentuk dari simbol huruf vokal. Hal tersebut terlihat ketika anak diminta untuk menandai yang mana huruf “a” yang dijejer dengan huruf “d” dan “b”, anak memilih simbol yang bukan huruf vokal. Lalu anak diajak untuk menyebutkan apa saja huruf vokal (a, i, u, e, o), hanya beberapa saja yang mampu mengikuti menyebutkannya. Jadi, dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi adalah kemampuan bahasa anak khususnya kemampuan keaksaraan dalam mengenal huruf anak masih rendah. Padahal, dalam penelitian (Fitria, 2021) dijelaskan bahwa persepsi orang tua terhadap kemampuan baca, tulis, hitung akan dijadikan alat ukur saat memasuki pendidikan selanjutnya, sehingga anak dituntut mampu membaca dan menulis sejak usia dini.

Maka dari itu, upaya untuk menanggulangi permasalahan pendidik yang kesulitan dalam penyampaian pembelajaran secara daring menurut (Baiti, 2020) adalah guru seharusnya menyediakan sumber bacaan digital untuk peserta didik saat pembelajaran dilakukan secara daring dirumah. Karena penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan dalam pemahaman literasi pada anak usia dini (Merchant, 2008). Tidak hanya itu, teknologi di era digital seperti sekarang ini sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari, termasuk untuk anak usia dini. Hal tersebut diterangkan oleh (Douglas, 1998) bahwa anak usia dini sudah menunjukkan kenyamanan dan kepercayaan diri dalam penggunaan perangkat lunak dengan mengikuti petunjuk bergambar dan menggunakan isyarat situasional dan visual. Penggunaan *gadget* dan internet dalam kurikulum sekolah di Taman Kanak-kanak juga dapat membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna serta target dalam pembelajaran dapat dicapai dengan mudah (Kaynar et al., 2020). Dengan penggunaan media audio visual, penyampaian informasi terhadap penerima memiliki gambaran yang realistis secara objektif (Nicolaou et al., 2019).

Penggunaan *gadget* sendiri memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini. Dengan menggunakan media digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak. Dari hasil penelitian (Fitria, 2021)

kegiatan bermain keaksaraan menggunakan e-book, anak-anak dapat menirukan huruf yang sesuai dengan kartu bergambar huruf, meniru huruf dengan plastisin, serta memasang gambar dengan pasangannya. Begitu juga dalam penelitian lain didapatkan, dengan menggunakan *game* edukatif yang ada di *gadget* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak dengan menyajikan media berbentuk kuis yang berisi soal-soal (Haris & Isyanti, 2021). Namun, dalam penelitian lain terdapat dampak negatif dari penggunaan *gadget*, (Yulsofriend et al., 2019) didapatkan bahwa *gadget* merupakan sebuah alat komunikasi hanya satu arah, dimana penggunaanya yaitu anak-anak tidak dapat menerima umpan balik dan akan mengganggu perkembangan bahasa anak itu sendiri. Jadi, pada penelitian sebelumnya *gadget* yang digunakan menggunakan *smartphone android* dengan aplikasi e-book dan *game* yang diberikan pada anak memiliki dampak yang positif bagi kemampuan keaksaraan, tetapi penggunaan *gadget* juga memiliki dampak negatif terhadap perkembangan bahasa karena anak menggunakan secara pasif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa khususnya dalam mengenal keaksaraan sangat penting untuk anak saat memasuki usia pra sekolah di Taman Kanak-kanak karena akan digunakan sebagai bekal pada pendidikan selanjutnya yaitu pada tahapan membaca dan menulis. Rendahnya kemampuan mengenal keaksaraan pada anak juga mengharuskan tenaga pendidik untuk menyediakan media belajar yang baik serta menarik, dan penggunaan *gadget* dengan penayangan audio visual sebagai media pembelajaran di sekolah diketahui dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berbahasa khususnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk Kuasi Eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent*

Control Group Design dengan menggunakan kelompok yang sudah ada yaitu anak usia 4-5 tahun.

Lokasi dari penelitian ini dilakukan di TK Ikhlas yang beralamat di Jl. Sekolahan no 22 dan di TK Setia Karya yang beralamat di Jl. Tambak Dalam Baru Gg. I no. 1 Kecamatan Asemrowo Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 40 anak. Penelitian ini menentukan sampel dari peserta didik dengan usia 4-5 tahun menggunakan metode sampel jenuh. Dimana, seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini populasi berjumlah 40 anak, dengan masing-masing kelompok 20 anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi dan *pretest-posttest*. Observasi dilakukan oleh peneliti menggunakan instrumen untuk mengamati perkembangan dalam penggunaan *gadget* pada anak selama 3 kali saat diberikan *treatment*. *Pretest-Posttest* dilakukan oleh peneliti saat sebelum dan sesudah diberikan *treatment* menggunakan instrumen yang didasarkan dengan perkembangan bahasa anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Uji T dengan bantuan SPSS versi 23.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Tabel 1. Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	20	20
<i>Mean</i>	33,20	36,20
<i>Minimum</i>	20	32
<i>Maximum</i>	39	39
<i>Std. Deviation</i>	5,187	2,505
<i>Variance</i>	26,905	6,274
<i>Range</i>	19	7

Dari hasil pengolahan data deskripsi kelompok eksperimen, nilai rata-rata (*mean*) ada *pretest* memiliki skor 33,20 dan *posttest* dengan skor 36,20, nilai *pretest* ter-endah (*minimum*) memiliki skor 20 dan nilai tertinggi (*maximum*) dengan skor 39, nilai

posttest terkecil (*minimum*) memiliki skor 32 dan nilai tertinggi (*maximum*) dengan skor 39, untuk simpangan baku (*standar deviasi*) pada nilai *pretest* adalah 5,187 dan nilai *posttest* 2,505, selanjutnya nilai varian *pretest* memiliki skor 26,905 dan nilai *posttest* yaitu 6,274, nilai jangkauan (*range*) *pretest* 19 dan *posttest* 7.

Tabel 2. Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest
<i>N</i>	20	20
<i>Mean</i>	32,75	36,35
<i>Minimum</i>	20	33
<i>Maximum</i>	38	40
<i>Std. Deviation</i>	4,541	2,207
<i>Variance</i>	20,618	4,871
<i>Range</i>	18	7

Dari hasil pengolahan data deskripsi kelompok eksperimen, nilai rata-rata (*mean*) ada *pretest* memiliki skor 32,75 dan *posttest* dengan skor 36,35, nilai *pretest* terendah (*minimum*) memiliki skor 20 dan nilai tertinggi (*maximum*) dengan skor 38, nilai *posttest* terkecil (*minimum*) memiliki skor 33 dan nilai tertinggi (*maximum*) dengan skor 40, untuk simpangan baku (*standar deviasi*) pada nilai *pretest* adalah 4,541 dan nilai *posttest* 2,207, selanjutnya nilai varian *pretest* memiliki skor 20,618 dan nilai *posttest* yaitu 4,871, nilai jangkauan (*range*) *pretest* 18 dan *posttest* 7.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 3. Uji Paired Sample Test

	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> Eksperimen – <i>Posttest</i> Eksperimen	0,000
<i>Pretest</i> Kontrol – <i>Posttest</i> Kontrol	0,000

Berdasarkan uji *Paired Sample T Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil dari *pretest-posttest* penerapan pembelajaran dengan metode penggunaan *gadget* pada kelompok eksperimen dan penerapan metode pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

Tabel 4. Uji Independent Sample Test

	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,845
Equal variances not assumed	0,845

Berdasarkan *output* uji *Independent Sample Test* diperoleh nilai *Equal variances assumed* Sig (2-tailed) sebesar $0,845 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak adanya perbedaan rata-rata hasil kemampuan keaksaraan antara model pembelajaran dengan penggunaan *gadget* dengan model pembelajaran secara konvensional. Dimana hasil dari rata-rata hasil pembelajaran kelompok eksperimen adalah 36,20, sedangkan rata-rata hasil pembelajaran kelompok kontrol adalah 36,35.

Diskusi

Penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun ini meyakinkan adanya pengaruh dari penggunaan *gadget* pada kemampuan bahasa anak khususnya pada kemampuan keaksaraan awal dengan mengenal huruf-huruf vokal. Kemampuan keaksaraan tersebut terlihat pada kemampuan anak untuk mengenal dan membuat berbagai bentuk garis sebagai permulaan sebelum berada di tahap menulis simbol huruf, kemudian anak dapat menulis huruf dengan mengikuti garis titik-titik, serta anak dapat menunjukkan simbol huruf vokal diantara huruf yang selain huruf vokal.

Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa dengan penayangan audio visual tentang pengenalan simbol-simbol, anak dapat menerima pengetahuan baru dengan cara yang lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tersebut didukung juga oleh pendapat (Nicolaou et al., 2019) dengan menggunakan audio visual dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan, informasi, representasi gambar, dan materi visual yang berupa dua dimensi dengan lebih efisien dalam proses pengenalan kognitif seperti di dunia nyata. Bahkan (Nicolaou et al., 2019) juga berpendapat, dalam dunia pendidikan penggunaan audio visual dapat membangkitkan motivasi dan

stimulasi yang mengarah pada peningkatan hasil belajar anak. Karena, terlihat dari hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata dari hasil *posttest* mengalami kenaikan dibandingkan nilai hasil *pretest* setelah diberikan *treatment* dengan penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* dengan penayangan audio visual juga dapat memberikan isyarat visual terhadap anak untuk mengikuti petunjuk (douglass, 1998). Hal tersebut, terlihat saat anak dapat mengikuti langkah-langkah perintah yang diberikan dalam video yang ditonton secara bersama-sama. Kemudian, media dalam penggunaan *gadget* dapat digunakan di lain waktu atau dapat di ulang lagi, dapat mengembangkan pikiran, imajinasi dan berlatih kritis, dapat menarik perhatian anak, serta dapat mengenalkan huruf, angka, ukuran, gambar, bentuk, warna, dll. (Jalil & Hwang, 2018).

Dalam teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menyatakan bahwa bahasa pada anak usia dini mulai muncul saat anak mencapai tahap perkembangan serta pengalaman berbahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif saat itu (Bawono, 2017). Kemampuan berbahasa memiliki kaitan yang sangat erat dengan aspek perkembangan anak. Bahasa menurut Liebert (dalam Bawono, 2017) merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah ide, gagasan, dan maksud yang sifatnya secara verbal atau tulisan. Sedangkan Brewer (dalam Rakhmawati, 2017) mengatakan bahwa bahasa sebagai sistem yang berupa tulisan atau secara lisan untuk berkomunikasi dengan sesama manusia.

Pada teori perkembangan anak yang dikemukakan oleh Montessori (dalam Syefriani Darnis, 2018), periode sensitive dalam belajar bahasa, anak menangkap bunyi-bunyi kemudian kata-kata dan tata bahasa dari lingkungan disekitarnya. Dimulai dari mengoceh sebelum berbicara menggunakan kata yang bermakna, lalu anak memasuki tahapan kalimat dua kata sebelum menguasai kalimat dengan struktur yang lebih kompleks. Dengan penuh kesadaran pada usia 3-6 tahun, anak mempelajari tata bahasa dan peka dengan pengaruh rang dewasa disekitarnya. Lalu, anak berada ditahap mencoret untuk mengembangkan indra peraba dan minat dalam membaca.

Menurut Bromly (dalam Dhieni & Fridani, 2017), terdapat empat aspek dalam bahasa, diantaranya adalah membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Membaca menurut (Basyiroh, 2017) memiliki pengertian yaitu aktivitas pengenalan huruf, kata, dan kalimat yang memiliki makna dan berbentuk aktivitas fisik serta mental untuk mencari makna dari tulisan. Menurut Tarigan (dalam Herlina, 2019) keterampilan

dalam membaca bersifat mekanis dengan pengenalan simbol huruf, pengenalan kata atau kalimat, pengenalan ejaan atau bunyi, dan juga kecepatan dalam membaca. Sedangkan, menulis yang disimpulkan oleh (Basyiroh, 2017) sebagai kegiatan dengan membuat sebuah coretan atau gambar yang dapat berupa garis, lingkaran, lengkungan, dan sudut hingga membentuk tulisan yang dapat dibaca. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Santrock (dalam Marlisa, 2018) bahwa saat perkembangan menulis, anak mengenal perbedaan ciri-ciri huruf secara perlahan, dengan mengenal garis dari huruf perhuruf, apakah huruf itu lurung atau lengkung, terbuka atau tertutup, dan begitu juga seterusnya.

Keaksaraan memiliki tujuan utama yang disebutkan oleh Sujarwo (dalam Haryanti Haryanti & Tejaningrum, 2020) untuk dapat memanfaatkan kemampuan dasar baca tulis hitung atau yang biasa disebut calistung agar memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dilakukan dalam penelitian ini dengan mengenalkan berbagai macam bentuk garis agar dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu mengenal simbol-simbol huruf. Pengenalan huruf abjad pada anak juga diawali dengan pengenalan huruf vokal dengan simbol huruf "a, i, u, e, o", karena (Karoma, 2019) pada tahap pengenalan huruf sebaiknya masih dalam batasan lima huruf yaitu huruf vokal karena yang paling banyak ditemui anak.

Simpulan

Berdasarkan tujuan penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berbahasa anak, khususnya kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Adanya pengaruh tersebut terlihat dari perbedaan nilai rata-rata *pretest-posttest* yang mengalami kenaikan setelah diberikan *treatment* penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran. Namun, perbedaan nilai rata-rata hasil belajar dari anak antara model pembelajaran dengan penggunaan *gadget* dengan model pembelajaran secara konvensional tidak terdapat perbedaan. Untuk hasil dari seberapa besar pengaruh dari pembelajaran menggunakan metode penggunaan *gadget*, didapatkan hasil skor 83,2 % yang memiliki pengertian berada pada kategori tinggi

Penggunaan *gadget* berbasis audio visual yang digunakan anak kelompok A adalah untuk aspek keaksaraan awal diantaranya mengenal berbagai macam bentuk garis

sebelum mengenal simbol huruf. Pada aspek kedua anak menulis huruf-huruf dengan meniru yaitu menulis huruf vokal dengan simbol huruf “a, i, u, e, o” mengikuti garis titik-titik. Yang terakhir pada aspek mengenal dan membedakan huruf vokal dengan konsonan anak dapat menunjukkan huruf vokal diantara huruf selain huruf vokal (konsonan). Jadi, penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual dapat digunakan selain hanya menggunakan metode konvensional.

Daftar Pustaka

- Baiti, N. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Di Masa Covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, VI, 113–127.
- Barnes, E. M., Grifenhagen, J. F., & Dickinson, D. K. (2016). Academic Language in Early Childhood Classrooms. *The Reading Teacher*, 70(1), 39–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/trtr.1463>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 1–16.
- Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah : Sebuah kajian pustaka. *Prosding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 116–125. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181>
- Dhieni, N., & Fridani, L. (2017). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Modul PAUD*, 1–28.
- Douglas, C. (1998). Young Children and Technology. *Paper Presented at the Forum on Early Childhood Science, Mathematics, and Technology Education*, 21.
- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital “Bermain Keaksaraan” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36–49. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.6781>
- Fitriahadi, E., & Tyastiti, V. H. (2020). The Impacts of The Use of Gadgets on The Development of Children 3-6 Years of Age. *The Southeast Asian Journal of Midwifery*, 6(1), 34–38.
- Haris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Asghar*, 1(1), 82–93. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/asghar/index>
- Hijriyani, Y. S., & 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. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Jalil, N., & Hawang, S. (2018). Penerapan Media Audio Visual (Lapotop) dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 30–37.

- Karoma, S. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lima Huruf Vokal Melalui Media Bola Huruf Pada Anak Usia 3-4 Tahun*. 1(1), 60–66.
- Kaynar, N., Sadik, O., & Boichuk, E. (2020). Technology in Early Childhood Education: Electronic Books for Improving Students' Literacy Skills. *TechTrends*, 64(6), 911–921. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00520-5>
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 04(1), 63–82.
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. *Education Sciences*, 9(1992), 3.
- Nisrina, Puspitasari, Y., & Mwadda. (2019). Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 458–467.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759–764. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12372/8941>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Sarahaswati, L. H. (2019). *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. http://file.tkplb.net/_MODUL/2019/UP-PKP/00. Unit Pembelajaran TK/12. Mengenal Keaksaraan.pdf
- Shea, M. (2011). Parallel Learning of Reading and Writing in Early Childhood. In *Parallel Learning of Reading and Writing in Early Childhood*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203841181>
- Shiel, G., Cregan, Á., MCGough, A., & Archer, P. (2012). Oral Language in Early Childhood and Primary Education (3-8 years). *Dublin: National Council for Curriculum and Assesment*, 14. https://www.erc.ie/documents/oral_language_in_early_childhood_and_primary_education_3-8_years_.pdf
- Sucipto, & Huda, N. (2016). Pola Bermain Anak Usia Dini di Era Gadget Siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(6), 225–273. <http://repository.unitomo.ac.id/933/1/Lengkap Pola.pdf>
- Yulsyofriend, Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan

Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67–80.