



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 8369-8378

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan

Eva Yunita^{1✉}, Tutut Handayani², Fahmi³, Fitri Oviyanti⁴, Ali Murtopo⁵

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: yunitaeva304@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh orang tua yang membiarkan anak usia 5-6 tahun bermain gadget tanpa pengawasan dan ingin mengetahui bagaimana perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak setelah menggunakan gadget. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penggunaan gadget anak usia dini dan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah fokus pada anak usia 5-6 tahun yang bermain gadget. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak menjadi kecanduan bermain gadget dan anak tidak mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, tidak mampu memahami aturan, tidak mampu mengulang kalimat sederhana, tidak mampu memahami beberapa kata sifat pujian, tidak mampu berekspresi, tidak mampu berkomunikasi secara lisan, dan tidak mampu menyusun kalimat. Dampak penggunaan gadget membuat perilaku anak menjadi berubah, seperti: malas, sulit di atur, sulit diajak bercakap-cakap, sulit bersosialisasi, mudah marah, mudah menyuruh tanpa mengucapkan kata tolong, susah berkonsentrasi.

Kata Kunci: *Penggunaan Gadget, Perkembangan Bahasa Reseptif, Ekspresif.*

Abstract

This research was motivated by parents who let children aged 5-6 years play gadgets without supervision and wanted to know how children's receptive and expressive language development after using gadgets. The purpose of this study is to determine the use of early childhood gadgets and to determine the impact of gadget use on early childhood language development in Tirtaharja Village, Muara Sugihan District. This type of research uses qualitative descriptive research. The subjects in this study were focused on children aged 5-6 years who play gadgets. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. The results of this study showed that children became addicted to playing gadgets and children were unable to understand several commands simultaneously, unable to understand rules, unable to repeat simple sentences, unable to understand several adjectives of praise, unable to express, unable to communicate orally, and unable to construct sentences. The impact of using gadgets makes children's behavior change, such as: lazy, difficult to manage, difficult to converse, difficult to socialize, irritable, easy to tell without saying a word please, difficult to concentrate.

Keywords: *Gadget Usage, Breceptive, Expressive Development.*

PENDAHULUAN

Di zaman yang serba canggih seperti saat ini kehadiran *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama di masyarakat. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Menurut Pebriana *gadget* merupakan suatu bentuk nyata dari perkembangan teknologi pada saat ini, dan hal ini sangat mempengaruhi perilaku dan pola pikir di masyarakat (Pebriana, 2017). Maka dari itu dalam penggunaan *gadget* perlu diperhatikan karena jika berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif bagi penggunaannya.

Gadget secara umum diartikan sebagai sebuah alat elektronik atau perangkat berukuran kecil, memiliki fungsi praktis dalam penggunaannya. *Gadget* juga diartikan sebagai perangkat elektronik portable artinya, dapat digunakan tanpa harus terhubung terlebih dahulu dengan komputer atau tanpa proses instalasi oleh komputer (Anggraini, 2019). *Gadget* menyediakan fasilitas yang variatif dari segi desain maupun aplikasi, sehingga memberikan daya tarik penggunaannya (Anggrasari & Rahagia, 2020). Hampir setiap orang mempunyai *gadget* mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Tentu hal ini terjadi bukan tanpa alasan karena, daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat berbeda dengan zaman dahulu, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan oleh *gadget*. Karena memiliki banyak fitur yang menarik maka anak-anak cepat akrab dengan *gadget*.

Pada akhir-akhir ini sering di temukan orang tua yang memberikan *gadget* untuk anaknya yang masih berusia balita. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anak sekarang telah di gantikan oleh kehadiran *gadget*. Padahal pada masa perkembangan di usia 1-6 tahun ini sangat sensitif karena, seluruh aspek perkembangan kecerdasan (agama-moral, bahasa, kognitif, fisik-motorik, sosial-emosional, seni) anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Ketika anak berusia 1-6 tahun anak menjadi peniru yang handal, jadi apa yang anak lihat akan dengan mudah anak tirukan. Mereka lebih pintar dari yang kita pikir dan lebih cerdas dari apa yang kita lihat, sehingga orang tua jangan menganggap remeh pada anak usia tersebut (Priyanto, 2014). Jika anak pada usia 1-6 tahun sudah diberikan *gadget* setiap hari untuk mainan maka, akan berpengaruh pada salah satu perkembangan yaitu, perkembangan bahasa anak. Harusnya pada masa ini anak banyak bergerak dan bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun dengan lingkungan. Apabila anak hanya asik berada di depan *gadget* maka perkembangan bahasa anak akan terlambat.

“Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak berkelanjutan bagi mereka” (Murni, 2017).

Kreativitas seorang anak akan berkembang apabila orang tua bersikap demokratis artinya orang tua mau mendengar omongan anak, menghargai pendapat anak dan mendorong anak untuk berani mengungkapkan. Jangan memotong pembicaraan anak ketika anak ingin mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya (Hastuti, 2012). Keluarga adalah tempat pendidikan bagi anggotanya di mana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan rohani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skil, dengan tujuan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak” (Mufidah, 2008). Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembangnya. Proses tumbuh kembang merupakan hasil dari iteraksi faktor genetik dan faktor lingkungan.

NAEYC (*National Association Education for Young Children*) berpendapat bahwa anak usia dini adalah kelompok idividu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Usia dini adalah usia dimana sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak (Istiana, 2014). Hal ini dikarenakan bahwa pada masa keemasan ini perkembangan dan pertumbuhan anak sangat menentukan bagi masa depannya (Suyadi et al., 2013). Namun pada pertumbuhan dan perkembangan tersebut harus diawasi dan diarahkan sehingga

berada pada posisi yang tepat dalam proses peletakan dasar-dasar perkembangan dan pertumbuhan yang seutuhnya (Mansur, 2014).

Anaka usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Pada masa stimulasi seluruh aspek perkembangannya memiliki peranan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Pada sel-sel tubuh dan pada otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, dengan demikian sama halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya (Fitroh et al., 2018).

Pada masa keemasan ini merupakan periode yang sensitif, selama pada masa inilah anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungan. Montessori juga mengungkapkan bahwa usia keemasan merupakan masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya, baik yang di sengaja maupun yang tidak sengaja. Pada masa peka inilah terjadinya kematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga, anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perlakuan sehari-hari (Sujiono, 2013).

Perlu diketahui bahwa *gadget* adalah alat komunikasi dari sistem satu arah sehingga orang tua tidak bisa melihat penerimaan atau umpan balik yang diberikan *gadget* kepada anak. *Gadget* juga memberikan sarana bermain maupun hiburan yaitu, seperti *games* dan video animasi yang menantang anak, sehingga anak sangat tertarik untuk melakukan berbagai kegiatan hanya dengan *gadgetnya* saja (Yulsofriend et al., 2019). Oleh karena itu salah satu faktor stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan berdampak buruk dalam keseharian dan perkembangannya. Maka dari itu penggunaan *gadget* pada anak perlu dapat perhatian khusus dari orang tua. Di sini peran orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, jangan sampai orang tua hanya mengandalkan *gadget* untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan *gadgetnya* supaya tidak merepotkan orang tua. Orang tua harus mengontrol setiap konten yang ada pada *gadget* anaknya, artinya waktu bermain ialah waktu yang bermanfaat, sehingga anak bisa bebas dalam waktu bermain, bebas berinteraksi dengan teman-temannya untuk mengembangkan dan memperkaya kosa kata, mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya.

Kemampuan aspek perkembangan bahasa anak akan berkembang apabila anak bersosialisasi atau bergaul dengan teman dan lingkungannya. Kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) dan ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal maupun non verbal)

(Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Kemampuan berbahasa pada anak sangat penting karena bahasa sebagai alat komunikasi bagi semua orang. Jika seorang anak kurang mampu dan tidak terampil dalam berbahasa maka anak akan kesulitan berkomunikasi, kesulitan untuk menyampaikan apa yang dia inginkan.

Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan bertambahnya usia. Menurut Bandura perkembangan bahasa juga dapat dikembangkan melalui tiruan atau imitasi (menirukan suatu model) dari orang lain. Dengan kata lain perkembangan keterampilan bahasa pada anak usia dini di peroleh melalui interaksi, pergaulan yang di dapatkan anak dengan teman sebayanya atau orang lain. Menurut teori Jhon B. Waston bahwa teori belajar manusia yang memusatkan perhatian pada aspek yang dirasakan langsung pada perilaku berbahasa dan hubungan dengan stimulus dan respon terhadap lingkungan. Teori ini meyakini bahwa tindak balasan atau respon segala sesuatu itu bisa terjadi hanya ada rangsangan atau stimulus dan dalam bahasa sederhana adanya reaksi karena adanya aksi, adanya akibat karena ada sebab dan adanya asap karena ada api (Isna, 2019).

Bahasa merupakan suatu cara berkomunikasi untuk mengungkapkan atau menyampaikan pendapat, perasaan, yang berbentuk lisan, tulisan, maupun isyarat. Melalui bahasa setiap manusia dapat mengenal diri sendiri, orang lain, alam sekitar maupun nilai moral serta agama. Landasan terpenting untuk seorang anak agar mampu mempelajari banyak hal lain sebelum anak belajar tentang pengetahuan lain yaitu adalah bahasa, karena saat anak berkomunikasi maupun berinteraksi di situ hal yang paling utama adalah anak mampu berbahasa dengan lawan bicaranya.

Dapat di tarik kesimpulan dalam kehidupan anak perkembangan bahasa itu sangat penting, bahwa dari bahasa tersebut anak belajar untuk mengenal dirinya sendiri maupun lingkungan dan di harapkan anak mampu berkomunikasi. Setiap manusia merupakan makhluk sosial yang tidak terlepas dari namanya berkomunikasi dengan manusia lain, dalam komunikasi tersebut tidak terlepas dari yang namanya bahasa, maka dari itu perkembangan perolehan bahasa anak harus di dampingi atau di awasi dengan baik agar sesuai dengan tahapan usia anak dan sesuai nilai moral agama dan budaya.

Dari penjelasan di atas bahwa orang tua dan guru memiliki tanggung jawab besar untuk mengetahui perkembangan bahasa anak serta memberikan pendidikan terhadap anak agar bahasa yang di peroleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh sebab itu masalah ini mendapat perhatian besar.

Berdasarkan observasi di lokasi terlihat anak usia 5-6 tahun rata-rata menggunakan *gadget* dan orang tua terkesan membiarkan anaknya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Subjek penelitian yaitu anak berusia 5-6 tahun. Sumber data yaitu data primer dengan Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing / ferification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan" merupakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Adapun wujud datanya ialah narasi, simbol, tabel dan nama anak di Desa/Kelurahan Tirtaharja yang diberikan atau di fasilitasi *gadget* oleh orang tuanya yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan narasumber baik anak maupun orang tuanya. Berikut adalah anak yang menggunakan *gadget* di Desa/Kelurahan Tirtaharja:

Table 1. Jumlah Anak yang Menggunakan Gadget

| No | Nama | Umur | Intensitas (Durasi waktu) | Aplikasi yang sering digunakan |
|----|------|---------|---------------------------|--|
| 1. | MFD | 5 Tahun | 2 Jam/Hari | <i>You tube</i> |
| 2. | AL | 6 Tahun | 3 Jam/Hari | <i>You tube</i> |
| 3. | DS | 5 Tahun | 2 Jam/Hari | <i>You tube</i> & Tik tok |
| 4. | MFF | 6 Tahun | 3 Jam/Hari | <i>You tube</i> , Tik tok & <i>Games</i> |
| 5. | MAA | 5 Tahun | 2 Jam/Hari | <i>You tube</i> & Tik tok |

Berdasarkan tabel diatas adalah 5 orang anak yang menggunakan *gadget* durasinya sudah melampaui batas, dapat dilihat dari durasi pengguna *gadget*.

Penggunaan *gadget* pada anak biasanya disebabkan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk, sehingga perhatian kepada anak menjadi berkurang dan orang tua cenderung memberikan anak *gadget* untuk menghibur agar anak tidak rewel.

Pada dasarnya anak tidak diberikan *gadet* apalagi tanpa pengawasan, karena akan mengakibatkan perilaku yang konsumtif berlebihan dalam menggunakan *gadget* sehingga anak menjadi pemalas dan susah untuk diajak komunikasi dan susah untuk bersosialisasi.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak sekarang dalam seharinya banyak yang sudah sangat tidak wajar, karena sudah melebihi batas seperti berjam-jam menghabiskan waktunya di depan layar *gadget*.

Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa dalam sehari anak bisa menghabiskan 20 menit lebih dalam 1 kali bermain *gadget*. Sedangkan dalam sehari anak bisa 4-5 kali jadi (100 menit/hari) anak menghabiskan waktunya di depan layar *gadget*, dan anak yang dibiarkan bermain *gadget*, atau orang tua sengaja membiarkan anak bermain *gadget* supaya anak diam di rumah menyebabkan anak jadi kecanduan *gadget* dan setiap hari anak pasti bermain *gadget* dengan intensitas waktu yang sudah melampaui. Ketika anak sudah asyik bermain *gadget* anak akan acuh dengan sekelilingnya, bahkan pada saat dipanggil anak tidak merespon.

Orang tua juga beranggapan bahwa anak yang bermain *gadget* menjadi lebih pintar jika dibandingkan dengan orang tuanya sehingga membuatnya menjadi bangga ketika anak bisa mengoperasikan *gadget*. Selain itu juga orang tua memberikan akses *gadget* kepada anak karena orang tua beranggapan bahwa dengan memberikan *gadget*, orang tua mampu menyelesaikan pekerjaannya dan membuat anak tetap di rumah. Sayangnya banyak orang tua yang belum memberikan pengertian tentang baik dan buruknya penggunaan *gadget* secara berlebihan.

Hasil observasi, bahwa *gadget* ini sangatlah berdampak pada perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia 5-6 tahun, berdasarkan pada indikator STPPA:

1. Indikator "mengerti beberapa perintah secara bersamaan" hasilnya menunjukkan bahwa ada 4 anak yang belum mampu memahami 2 perintah secara bersamaan, anak cenderung mengabaikan perintah orang tua dan terus bermain *gadget*.
2. Indikator "Memahami aturan" hasilnya menunjukkan bahwa anak belum mampu memahami aturan bahkan anak terlihat tidak memperhatikan orang tua Ketika diajak berbicara. Hasil ini dibuktikan pada saat focus bermain *gadget* anak akan kesulitan diajak berbicara dan berkontak mata.
3. Indikator "mengulang kalimat yang sederhana" hasilnya menunjukkan bahwa ada 1 anak yang belum bisa mengulang kalimat sederhana karena anak cenderung diam saat ditanya, 2 anak mampu mengulang kalimat sederhana walau pelafalan belum sempurna, dan 2 anak sudah mampu mengulang kalimat sederhana dengan sempurna.
4. Indikator "memahami kalimat dalam Bahasa daerah" hasilnya menunjukkan bahwa 5 anak mampu diajak berkomunikasi dalam Bahasa daerah (Bahasa Jawa) karena dalam keseharian menggunakan bahasa Jawa.

5. Indikator "memahami beberapa kata pujian" hasilnya menunjukkan bahwa 2 anak belum bisa melontarkan kata-kata pujian Ketika melihat suatu hal yang menakjubkan di video yang sedang ditonton. Dan 3 anak lainnya sudah mampu melontarkan kata pujian Ketika menonton video.
6. Indikator "menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama" hasilnya menunjukkan bahwa 1 anak sudah bisa menyebutkan 10 nama hewan dan 7 makanan dari 10 hewan yang disebutkan, sedangkan 4 anak lainnya hanya bisa menyebutkan 5-6 saja.
7. Indikator "memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan" hasilnya menunjukkan bahwa 5 anak sudah mampu menjelaskan apa yang dia tonton dan mengutarakan keinginannya untuk memiliki barang yang sama seperti video yang anak tersebut tonton.
8. Indikator "berkomunikasi secara lisan" hasilnya menunjukkan bahwa 1 anak mampu diajak komunikasi saat bermain gadget, dan 4 anak lainnya tidak bisa berkomunikasi, lebih cenderung untuk diam.
9. Indikator "Menyusun kalimat lengkap" hasilnya menunjukkan bahwa 2 anak mampu Menyusun kalimat dengan benar tanpa bertanya, sedangkan 3 anak lainnya masih kesulitan untuk Menyusun kalimat meski sudah diajarkan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil penelitian ternyata *gadget* berpengaruh negatif pada kemampuan perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif anak, karena orang tua tidak mengontrol anak selama menggunakan *gadget*. orang tua juga memberikan kebebasan pada anak tanpa adanya larangan-larangan dan batasan dalam menggunakan *gadget*. Jadi peneliti merekomendasikan beberapa hal antara lain:

1. Awasi anak saat menggunakan *gadget*

Letakkan *gadget* di ruang keluarga dan awasi selama anak menggunakan *gadget*. Sekali ikut main bersama anak dan tanyakan kepada anak apa yang membuat anak tertarik untuk menonton atau bermain *gadget*.

2. Biarkan anak bermain di luar rumah

Baiknya orang tua memberi kesempatan kepada anak untuk bermain diluar rumah supaya anak tidak kesepian dan pastinya anak lupa dengan *gadget*. Selain itu juga tetap lakukan pengawasan.

3. Batasi anak saat bermain *gadget*

Maksimal anak 1 jam dalam sehari anak boleh berada di depan layar *gadget* dengan waktu yang dibagi-bagi, agar waktu yang tersisa bisa untuk kegiatan lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan", dapat diambil kesimpulan penggunaan *gadget* pada anak di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan yaitu sebagai media hiburan seperti untuk menonton video animasi kartun, *you tube*, tiktok dan *games*. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak di desa Tirtaharja juga sudah melampaui batas dan orang tua juga membiarkan anaknya setiap hari bermain *gadget*.

Dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan bahwa *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan bahasa dan ekspresif dan reseptif serta aktifitas anak, dimana dari 5 anak disana setiap hari menggunakan *gadget* secara berlebihan, mempengaruhi anak dalam menguasai kosa kata, anak susah diajak bercakap-cakap, anak susah untuk mengungkapkan apa kemauannya kepada orang lain, anak sulit berkontak mata ketika diajak bicara dan acuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2019). Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. Serayu Publishing.
- Anggrasari, A. P., & Rahagia, rasi. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. Indonesian Journal of Professional Nursing, 1(1), 18–24.
- Fitroh, S. F., Jannah, R., Fajar, Y. W., Nisa', T. F., & Karim, M. B. (2018). Penggunaan Metode Iqro' untuk Anak Usia Dini. Early Childhood Education Journal of Indonesia, 1(1), 15–26.
- Hastuti. (2012). Psikologi Perkembangan Anak. Publisher.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini, 2(1), 62–69.
- Istiana, Y. (2014). Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan, 20(2), 90–98.
- Mansur. (2014). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam. Pustaka Pelajar.
- Mufidah. (2008). Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender (Z. Habib, Ed.). UIN-Malang Press.
- Murni. (2017). Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun. Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak, 3(1), 19–33.
- Pebriana, P. H. (20017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1–11.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 146 (2014).
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *COPE: Jurnal Ilmiah Guru*, 41–47.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Suyadi, Ulfah, Maulidya, & Nur, M. N. (2013). *Konsep Dasar PAUD (2nd ed.)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Yulsyofriend, Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67–80.