

PEMANFAATAN GADGET DALAM PROSES PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI : STUDI KUALITATIF DI KB CAHAYA PUTRA TEGALOMBO PACITAN

Winarsih, Ismail

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

ismail@isimupacitan.ac.id

<https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960>

Abstract:

This research seeks to explore and assess how gadgets are utilized in the early childhood education process at PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, Pacitan. It primarily focuses on the institution's approach to effectively incorporating technology into learning and the strategies adopted to ensure gadget use contributes positively to children's overall development. Employing a descriptive qualitative methodology, the study involves participants including teachers, the head of the PAUD, and parents. Data were gathered through observations, in-depth interviews, and documentation regarding gadget use in learning activities, along with institutional policies. The results indicate that, when used appropriately, gadgets can enhance cognitive, social, emotional, and motor skills development in young children. However, the institution encounters challenges such as children's overreliance on gadgets, inadequate supervision, and infrastructural limitations. In response, the school enforces time restrictions on gadget use, promotes active teacher involvement, and integrates both online and offline learning methods. Furthermore, collaboration with external partners is undertaken to develop educational applications that are suitable for the children's age group. This study underscores the need for a comprehensive approach to integrating technology into early childhood education, ensuring that gadget use delivers optimal benefits without hindering physical and social growth.

Keywords: *Gadget utilization, child learning, PAUD.*

ARTICLE HISTORY

Received 21 Apr 2025

Revised 23 Apr 2025

Accepted 30 Apr 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menelaah penerapan penggunaan gadget dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, Pacitan. Fokus utama dari studi ini adalah meninjau efektivitas lembaga dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran serta strategi yang digunakan untuk memastikan gadget memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak secara menyeluruh. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan partisipasi penelitian meliputi guru, kepala PAUD, dan orang tua. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terkait dengan praktik penggunaan gadget dalam kegiatan belajar mengajar serta kebijakan yang diberlakukan oleh lembaga. Temuan

menunjukkan bahwa gadget dapat menunjang perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak apabila digunakan secara bijaksana. Namun, Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo menghadapi tantangan seperti ketergantungan anak pada gadget, kurangnya pengawasan, dan keterbatasan sarana pendukung. Untuk mengatasi hal tersebut, lembaga memberlakukan pembatasan waktu penggunaan gadget, melakukan pendampingan intensif oleh guru, dan memadukan metode pembelajaran daring dan luring. Di samping itu, lembaga juga bekerja sama dengan pihak eksternal dalam mengembangkan aplikasi edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Studi ini merekomendasikan pendekatan menyeluruh dalam penerapan teknologi di pendidikan anak usia dini agar pemanfaatan gadget memberikan dampak positif tanpa menghambat perkembangan fisik dan sosial anak.

Kata kunci: Pemanfaatan gadget; pembelajaran; PAUD.

INTRODUCTION

Di era digital saat ini, teknologi telah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penggunaan perangkat seperti smartphone dan tablet menjadi isu yang menarik sekaligus menimbulkan perdebatan. Salah satu institusi yang mencoba mengintegrasikan teknologi ini dalam proses belajar mengajar adalah PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo. Di lembaga ini, gadget tidak hanya dijadikan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media interaktif yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Penelitian oleh Maulusi & Rahagia (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan perangkat digital berpengaruh terhadap perkembangan psikomotorik anak usia 3–5 tahun di PAUD Among Putro Melati Kasihan. Penelitian lain oleh Hidayati & Budiarti (2022) menyatakan bahwa aplikasi edukatif berbasis gadget dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif anak jika digunakan secara bijaksana dan di bawah pengawasan. Namun demikian, Miranti & Putri (2021) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan tanpa kontrol dapat berdampak negatif pada perilaku sosial anak. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi digital dalam PAUD harus dilakukan secara seimbang, mempertimbangkan sisi manfaat edukatif serta potensi risikonya, dengan pendekatan pedagogis yang sesuai.

Dalam konteks ini, penulis melihat adanya tantangan sekaligus peluang besar dalam integrasi teknologi ke pendidikan anak usia dini. Guru dan orang tua perlu lebih dari sekadar "mengizinkan" anak memakai gadget; mereka harus menjadi fasilitator aktif yang mampu mengarahkan pemanfaatan teknologi secara konstruktif. Hal ini memerlukan literasi digital yang kuat dari pendidik dan pendamping anak.

Pemanfaatan gadget dalam pendidikan anak usia dini memiliki potensi besar. Perangkat ini menyediakan akses ke berbagai media pembelajaran seperti aplikasi edukatif, video interaktif, dan permainan edukatif. Selain itu, penggunaan teknologi sejak dini dapat memperkuat literasi digital anak, yang menjadi keahlian penting di era teknologi ini. Di PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, teknologi diadopsi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Penelitian oleh Olifia Widi Anggrahini et al., (2024) memperlihatkan bahwa aplikasi edukatif pada gadget mampu meningkatkan minat belajar anak. Namun, penerapannya tetap menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam memastikan penggunaan gadget tidak menghambat perkembangan fisik maupun sosial anak. Kekhawatiran terkait waktu layar yang berlebihan yang dapat mengurangi aktivitas fisik dan interaksi sosial menjadi perhatian penting. Oleh sebab itu, diperlukan pedoman dan strategi khusus dalam penerapan gadget dalam pembelajaran.

Hasil studi dari Sugiarti & Andyanto (2022) menekankan pentingnya membatasi waktu pemakaian gadget dan melakukan pengawasan konten secara ketat untuk meminimalkan efek buruk pada perkembangan anak. Di PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, teknologi diintegrasikan secara selektif dan dirancang sesuai kebutuhan. Para pendidik menggunakan kombinasi antara metode tradisional dan digital, seperti memanfaatkan aplikasi yang mendukung pengajaran literasi, numerasi, dan keterampilan dasar lainnya. Strategi ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar anak.

Berdasarkan pengamatan penulis, keberhasilan integrasi ini sangat tergantung pada kesiapan guru, baik dari sisi teknis maupun pedagogis. Tanpa pelatihan berkelanjutan, risiko penyalahgunaan atau penggunaan yang tidak efektif akan tetap tinggi. Oleh karena itu, pelatihan tidak hanya berfokus pada teknis operasional, tetapi juga pada pendekatan pengajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain itu, lembaga ini juga berfokus pada pelatihan guru agar mereka mampu memanfaatkan gadget secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi pendidik menjadi faktor utama dalam efektivitas penerapan teknologi.

Penelitian oleh Beno et al., (2022) juga menegaskan perlunya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi untuk menjamin manfaat maksimal bagi anak-anak. Lembaga ini juga menerapkan berbagai langkah pengamanan, seperti pembatasan waktu layar dan pemantauan konten yang dikonsumsi anak. Menurut (Hidayat & Maesyaroh, 2022) pengawasan yang konsisten terhadap penggunaan gadget di kalangan anak usia dini dapat meminimalkan dampak negatif yang mungkin timbul.

Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan fokus pada penerapan teknologi digital di PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo, dengan meninjau peran guru,

kebijakan lokal, dan integrasi teknologi dalam kurikulum secara praktis. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana strategi efektif yang diterapkan oleh PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dalam mengintegrasikan gadget dalam proses belajar anak usia dini? Apa tantangan yang dihadapi dan bagaimana solusi yang dikembangkan untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan anak?

RESEARCH METHODS

Metode penelitian pada judul "Implementasi Pemanfaatan Gadget dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini di KB Cahaya Putra Tegalombo Pacitan" menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini memungkinkan peneliti menggali pengalaman dan pandangan guru, kepala PAUD, dan orang tua terkait penggunaan gadget. Penelitian mencakup fakta penggunaan gadget, peran guru, kepala PAUD, dan orang tua. Subjek penelitian terdiri dari tiga kelompok: guru, kepala PAUD, dan orang tua. Pengumpulan data mencakup observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran yang melibatkan gadget, serta kebijakan lembaga terkait.

Data sekunder yang digunakan berasal dari artikel, laporan, dan buku tentang pemanfaatan gadget dalam pendidikan anak usia dini. Pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling, memilih subjek yang berpengalaman, seperti guru, kepala PAUD, dan orang tua. Teknik analisis data mengikuti metode Miles dan Huberman, mencakup pengumpulan, reduksi, dan penyajian data. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan analisis untuk memberikan rekomendasi dalam pengembangan praktik pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri dari pedoman wawancara dan lembar observasi untuk mengumpulkan informasi relevan dari berbagai pihak terkait penggunaan gadget dalam pembelajaran di KB Cahaya Putra.

RESULTS AND DISCUSSION

1. Efektif Strategi Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo Mengintegrasikan Gadget dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Di era digital saat ini, penggunaan berbagai perangkat seperti tablet dan smartphone semakin meluas dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan gadget dalam pendidikan anak-anak memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan serta wawasan mereka apabila diterapkan secara tepat. Menurut teori socio-constructivism dari Vygotsky, pembelajaran yang bermakna terjadi melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu budaya, termasuk teknologi modern.

Dalam konteks ini, gadget berfungsi sebagai mediated tool yang membantu anak membangun pengetahuan melalui bimbingan guru atau orang dewasa.

a. Cara Efektif Mengintegrasikan Gadget dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Dalam konteks PAUD, penggunaan gadget tidak hanya dimaksudkan sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Studi oleh (Ramadhani et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang disesuaikan dengan karakteristik usia anak mampu meningkatkan keterampilan bahasa dan literasi dini jika digunakan dengan pendampingan yang tepat. Pendekatan yang cermat, seperti membuat jadwal penggunaan dan mengintegrasikan gadget dalam kurikulum tematik, merupakan strategi yang efektif.

b. Pemilihan Aplikasi Pembelajaran

Pemilihan aplikasi yang sesuai menjadi kunci dalam integrasi gadget. Menurut (Etistika Yuni Wijaya et al., 2025), aplikasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang bersifat interaktif lebih efektif meningkatkan minat belajar dan keterlibatan anak. Oleh karena itu, PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dapat memilih aplikasi yang berorientasi pada pengembangan kognitif dasar seperti berhitung, mengenal huruf, dan warna dengan antarmuka yang ramah anak.

c. Waktu Penggunaan yang Terbatas

Pengaturan waktu penggunaan gadget menjadi strategi penting. WHO (2019) merekomendasikan anak usia 2–5 tahun tidak menghabiskan waktu lebih dari 1 jam per hari di depan layar. Penelitian oleh (Muawanah et al., 2022) menekankan bahwa pembatasan durasi gadget berkontribusi pada pencegahan gangguan atensi dan kecanduan layar di kalangan anak usia dini.

d. Pendampingan dan Interaksi Sosial

Penggunaan gadget harus tetap disertai interaksi sosial. Sesuai pandangan Piaget, interaksi langsung dengan lingkungan dan orang lain merupakan bagian dari proses pembelajaran aktif anak. Studi oleh (Nuroniah et al., 2024) menegaskan bahwa pendampingan oleh guru dan orang tua saat anak menggunakan gadget dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan memperkuat hubungan emosional antara anak dan pengasuh.

e. Strategi untuk Mendukung Perkembangan Anak secara Menyeluruh

Agar gadget mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, strategi yang diterapkan harus mencakup integrasi aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Penelitian oleh (Soniran, 2024) menyatakan bahwa

pembelajaran berbasis teknologi yang dipadukan dengan aktivitas fisik dan seni dapat menciptakan pengalaman belajar yang seimbang.

f. Pendidikan Holistik

Konsep pendidikan holistik menjadi landasan strategi pembelajaran di PAUD. Lembaga seperti KB Cahaya Putra Tegalombo perlu merancang kegiatan yang tidak hanya digital, tetapi juga mencakup aktivitas seperti bermain peran, menggambar, dan eksplorasi lingkungan. Menurut (Wahyudi et al., 2024), pendekatan holistik ini mampu meningkatkan empati, kerja sama, dan kreativitas anak secara bersamaan.

g. Pelatihan bagi Guru dan Orang Tua

Efektivitas integrasi teknologi sangat ditentukan oleh kesiapan pendidik dan orang tua. Studi oleh (Aminuddin et al., 2024) menemukan bahwa pelatihan guru mengenai literasi digital berdampak signifikan terhadap kemampuan mereka memanfaatkan aplikasi pembelajaran secara optimal dan aman.

h. Pengawasan dan Evaluasi Berkala

Pengawasan dan evaluasi rutin perlu dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan gadget. Penelitian oleh (Munawar et al., 2023) menunjukkan bahwa lembaga yang menerapkan evaluasi perkembangan anak secara periodik lebih mampu menyesuaikan strategi pembelajaran agar tetap selaras dengan tujuan perkembangan anak. Kolaborasi dengan pengembang aplikasi edukatif dan ahli teknologi pendidikan juga menjadi strategi tambahan untuk menjamin kualitas konten yang digunakan.

Dengan penerapan strategi-strategi tersebut, Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo menunjukkan kontribusi nyata dalam mengembangkan model pembelajaran anak usia dini berbasis teknologi yang bertanggung jawab, adaptif, dan berorientasi pada perkembangan holistik anak.

2. Tantangan dan Solusi Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dalam Pemanfaatan Gadget untuk Perkembangan Anak

Peran orang tua dalam pemantauan penggunaan gadget oleh anak usia dini sangat krusial. Menurut teori Ecological Systems dari Bronfenbrenner, lingkungan mikro seperti keluarga dan sekolah sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dan lembaga pendidikan menjadi aspek penting dalam memastikan penggunaan teknologi yang sehat. Hasil studi (Muliani et al., 2024) sejalan dengan pandangan ini, bahwa meskipun orang tua menyadari manfaat teknologi, mereka juga khawatir terhadap risiko paparan berlebih, khususnya pada game online dan konten digital yang tidak sesuai.

- a. Tantangan yang Dihadapi dalam Pemanfaatan Gadget
 - 1) Ketergantungan Anak terhadap Gadget

Ketergantungan terhadap gadget menjadi isu serius karena dapat menghambat perkembangan fisik dan sosial anak. Studi oleh (Widiana et al., 2022) menunjukkan bahwa anak usia dini yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung mengalami keterlambatan perkembangan motorik kasar dan kurang dalam kemampuan interaksi sosial. Ketergantungan ini juga dapat menurunkan minat anak terhadap kegiatan yang melibatkan eksplorasi nyata dan gerak tubuh.
 - 2) Kurangnya Pengawasan dalam Penggunaan Gadget

Ketiadaan pengawasan yang memadai meningkatkan risiko anak terpapar konten tidak sesuai usia. Menurut (Manik, 2022), kurangnya literasi digital pada orang tua dan pendidik menjadi salah satu penyebab utama anak terekspos pada konten negatif. Hal ini menegaskan pentingnya kontrol dan kurasi konten yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis digital.
 - 3) Keterbatasan Akses dan Infrastruktur Teknologi

Tidak semua anak memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang stabil. Studi dari (Alvis & Handoyo, 2021) menyoroti kesenjangan digital yang masih terjadi di banyak wilayah, yang menyebabkan ketimpangan akses dalam pembelajaran daring, khususnya di daerah rural seperti Tegalombo. Keterbatasan ini menuntut strategi pengajaran yang inklusif dan adaptif dari pihak lembaga PAUD.
- b. Upaya Lembaga Mengatasi Dampak Negatif Terhadap Perkembangan Sosial dan Fisik Anak
 - 1) Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget Strategi ini didasarkan pada pedoman WHO (2019) dan AAP (American Academy of Pediatrics), yang menyarankan durasi penggunaan layar maksimal satu jam per hari untuk anak usia 2-5 tahun. Penelitian oleh (Sugiarti & Andyanto, 2022) mendukung bahwa pembatasan waktu secara konsisten dapat mengurangi risiko ketergantungan dan mendukung keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas fisik.
 - 2) Pendampingan Aktif oleh Guru Guru memainkan peran penting dalam memastikan penggunaan gadget sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Menurut penelitian (Putri & ., 2021), pendampingan aktif guru saat pembelajaran berbasis digital meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membentuk pemahaman

anak terhadap materi secara lebih mendalam. Guru juga berperan dalam memfilter konten serta mengarahkan anak dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab.

- 3) Mengintegrasikan Pembelajaran Offline dan Online Model blended learning atau pembelajaran campuran menjadi salah satu pendekatan strategis yang mendukung perkembangan fisik dan sosial anak. Studi oleh (Salim, 2022) menyimpulkan bahwa kombinasi kegiatan digital dan konvensional (seperti bermain di luar ruangan) berkontribusi positif terhadap perkembangan motorik dan kecerdasan sosial anak usia dini.
- 4) Edukasi untuk Orang Tua Pendidikan kepada orang tua mengenai literasi digital menjadi langkah penting. Menurut (Nur'aeni et al., 2022), program pelatihan dan sosialisasi kepada orang tua terbukti meningkatkan kesadaran mereka akan risiko penggunaan gadget yang tidak terkontrol, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar anak di rumah. Edukasi ini juga membantu membangun sinergi antara lembaga PAUD dan keluarga dalam menciptakan lingkungan belajar yang sehat.

CONCLUSION

Lembaga PAUD juga dapat bekerja sama dengan pengembang aplikasi edukasi atau pihak ketiga yang berkompeten dalam merancang konten yang sesuai dengan usia anak. Kolaborasi ini dapat memastikan bahwa aplikasi yang digunakan memang sesuai dengan tujuan perkembangan anak dan dapat mendukung pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Integrasi gadget dalam pembelajaran anak usia dini di Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo dapat dilakukan secara efektif dengan memilih aplikasi yang tepat, membatasi waktu penggunaan, serta mendampingi anak dalam proses belajar. Strategi yang diterapkan juga harus mencakup pendekatan holistik yang menggabungkan teknologi dengan kegiatan lain yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, penggunaan teknologi dapat berperan positif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak usia dini.

Lembaga PAUD KB Cahaya Putra Tegalombo menghadapi beberapa tantangan dalam pemanfaatan gadget dalam pembelajaran anak usia dini, seperti ketergantungan anak terhadap gadget, kurangnya pengawasan, dan keterbatasan infrastruktur. Namun, lembaga tersebut berhasil mengatasi tantangan-tantangan tersebut dengan menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan aktif oleh guru, dan mengintegrasikan pembelajaran offline dan online. Selain itu, lembaga juga memberikan edukasi kepada orang tua dan bekerja

sama dengan pihak ketiga untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dapat mendukung perkembangan anak tanpa mengganggu aspek sosial dan fisiknya.

REFERENCES

- Alvis, Y., & Handoyo, R. D. (2021). Inequality of Educational Opportunities and Digital Literacy of School-Age Children In Sumatra. *Media Trend*, 16(1), 100–109. <https://doi.org/10.21107/mediatrend.v16i1.9512>
- Aminuddin, F. H., Djauhari, T., Santoso, Gustinar, Adinda S., K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengaruh gadget terhadap minat belajar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 33(1), 1–12.
- Etistika Yuni Wijaya, Muhlis Tahir, & Juwita Nurqomariah. (2025). Systematic Literature Review : Efektivitas Game Edukasi Dalam Meningkatkan Motivasi, Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Joutica*, 10(1), 12–26. <https://doi.org/10.30736/informatika.v10i1.1317>
- Hidayat, A., & Maesyaroh, S. S. (2022). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(5), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TK ANAK BANGSA. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- Manik, J. S. (2022). Peran Guru dalam Menjaga E-Safety Peserta Didik di Era Teknologi Digital di Indonesia. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5098–5108. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3085>
- Maulusi, I. S., & Rahagia, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Psikomotorik Anak Usia Dini (3-5) Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i2.4701>
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.37058/jpls.v6i1.3205>
- Muawanah, R. A., Nihwan, N., Umam, A. K., & Fitri, R. A. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN DI PAUD PGRI 15 A IRINGMULYO KOTA METRO. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(2), 42–49. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>
- Muliani, A. S., Kurniawati, Y., Pranoto, S., & Formen, A. (2024). *Parents' Perceptions of Preschoolers' on the Use of Gadget: Measured by Digital Literacy and Socioeconomic Status*. 18(2), 377–388.
- Munawar, M., Suciati, S., Saputro, B. A., & Luthfy, P. A. (2023). Evaluasi Program Literasi Digital di PAUD Melalui Robokids STEAM Coding Game. *Jurnal Obsesi :*

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1846–1867.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4151>
- Nur'aeni, N., Surachman, A., & Anggraini, I. (2022). Literasi Digital Orang Tua Murid PAUD Dalam Pembelajaran Daring Di Kabupaten Subang. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 8(1), 102–109.
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v8i1.1161>
- Nuroniah, E., Sari, Y. R., Rahmawati, M., & Nurajijah, A. (2024). Pendampingan Orangtua dalam Pemanfaatan Teknologi oleh Anak di Rumah : Konteks Anak-Anak TK Darul Ilmi. *Journal ANCIQA : Aktual, Nation, Cendekia, Ibtidaiyah Qurrota A'yun*, 01(01), 1–9.
- Olifia Widi Anggrahini, Kanya Indah Fanisa, Baeti Rahmawati, & Meivia Nur Damayanti. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini dan terhadap Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pelayanan Masyarakat*, 1(4), 131–136. <https://doi.org/10.62951/jpm.v1i4.931>
- Putri, M. S., & . C. (2021). Transformasi Lingkungan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.38491>
- Ramadhani, A., Wardani, S., & Samsiar, S. (2024). Pemanfaatan Gadget sebagai Teknologi Digital sebagai Strategi dalam Meningkatkan Potensi Berbahasa Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 38–46.
<https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.26083>
- Salim, N. A. (2022). Integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini: menilai dampaknya pada perkembangan kognitif. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 96–107.
<https://doi.org/10.24903/jw.v7i2.1533>
- Soniran, S. A. (2024). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PAUD: DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF, SOSIAL, DAN EMOSIONAL ANAK. *PERNIK*, 7(2), 20–24.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v7i2.17124>
- Sugiarti, Y., & Andyanto, H. (2022). PEMBATASAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ANAK DIBAWAH UMUR OLEH ORANG TUA. *Jurnal Jendela Hukum*, 9(1), 81–92. <https://doi.org/10.24929/fh.v9i1.2051>
- Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. 'Azam. (2024). Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 4(1), 33–72.
<https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.33-72>
- Widiana, W., Rudsiyani, I., & Kusumawardani, R. (2022). Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 440–448.
<https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51352>