

## Pengaruh Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Rahmadani Suryaningsih<sup>1</sup>, Yon A.E<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti  
e-mail: [rahmaq.ade@gmail.com](mailto:rahmaq.ade@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh Gadget bagi kemampuan Bahasa Anak Usia Dini terutama dimasa Pandemi. Permasalahan yang dihadapi adalah pembelajaran pada masa Pandemi mengharuskan anak menggunakan Gadget dalam kegiatan belajar. Metode penelitian ini menggunakan pengisian angket, serta wawancara dengan orangtua murid di sekolah Lebah Madu. Subjek penelitian adalah anak usia 4-6 tahun berjumlah 25 anak. Hasil penelitian didapatkan anak-anak menggunakan Gadget untuk pembelajaran kelas online, melihat video pembelajaran dari guru, melihat youtube. Selain itu, penggunaan gadget di masa pandemi pada Anak Usia Dini berdurasi sekitar 2-4 jam perhari. Hasil dari penelitian adalah penggunaan gadget sangat membantu perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini dengan dampingan orang tua yang mengarahkan serta membatasi penggunaan gadget dalam sehari maksimal 3 jam.

**Kata kunci:** *Pengaruh Gadget, Kemampuan Bahasa Anak*

### Abstract

This study aims to determine the effect of gadgets on early childhood language skills, especially during the pandemic. The problem faced is that learning during the pandemic requires children to use gadgets in learning activities. This research method uses questionnaires, as well as interviews with parents of students at the Lebah Madu school. The research subjects were 25 children aged 4-6 years. The results of the study showed that children used gadgets for online classroom learning, watched learning videos from teachers, watched youtube. In addition, the use of gadgets during the pandemic in Early Childhood lasts about 2-4 hours per day. The result of the research is that the use of gadgets really helps the development of language in early childhood with the assistance of parents who direct and limit the use of gadgets to a maximum of 3 hours a day.

**Keywords :** *Gadget Influence, Children's Language Skills*

### PENDAHULUAN

Gadget merupakan alat komunikasi seperti handphone tetapi tak jarang orang menganggap komputer juga termasuk kedalamnya. Sehingga cakupannya sangat luas yang memiliki banyak manfaat bagi penggunanya. Tak sedikit Masyarakat, yang kebanyakan adalah anak-anak, mulai kecanduan dengan perangkat gadget. Berbagai macam jenis dan bentuk gadget memang semakin dirancang untuk mudah dipakai dan mudah didapatkan, bahkan oleh anak-anak sekalipun. Tak sedikit pula anak-anak yang tidak bisa melepas kesehariannya dari gadget. Hal ini di jelaskan memberi efek negative pada diri anak terutama pada anak usia dini yang berada pada masa *Golden Age* bila penggunaan gadget tidak dalam pengawasan serta pendampingan orangtua maka anak dapat menggunakannya tanpa batasan waktu dan tontonan yang kurang tepat pada usianya.

Sebagaimana kita ketahui, gadget seperti mata pisau yang memiliki dua sisi, di satu sisi perangkat ini memberikan manfaat yang diperlukan dan sisi lain juga menciptakan banyak potensi bahaya. Jika tidak dapat ditangani dengan bijaksana merusak generasi berikutnya.

Perkembangan gadget tidak dapat dihindari, namun orang dewasa harus mampu mendidik tanpa merebut hak-hak anak agar dapat mengakses informasi digital sehingga gadget menjadi perangkat yang efektif. Perbedaan individu mempengaruhi bagaimana penggunaan dampak teknologi digital bagi anak. Perbedaan tersebut meliputi usia, jenis kelamin, kepribadian, situasi kehidupan, lingkungan sosial dan budaya dan faktor lainnya (Novianti & Garzia, 2020)

Pandemi covid-19 mempengaruhi semua aktivitas kehidupan manusia mulai aktivitas olahraga, perkantoran, bahkan sampai pada hubungan transedental bagi seluruh pemeluk agama di dunia tidak terkecuali dengan bidang pendidikan. Aktivitas pendidikan yang sangat lekat dengan interaksi yang melibatkan banyak orang; pendidik dengan para peserta didik dalam satu lingkungan belajar secara langsung bertatap muka. Karena pandemi covid-19 interaksi secara langsung dihentikan (*social distancing*) dan diganti dengan aktivitas pembelajaran jarak jauh (*daring*) dengan memanfaatkan media internet. Hal ini berlaku untuk seluruh jenjang pendidikan mulai dari pendidikan tinggi, pendidikan menengah, sekolah dasar maupun untuk pendidikan anak usia dini. Lembaga-lembaga PAUD yang sangat intens dalam melakukan stimulasi perkembangan anak usia dini melalui kegiatan bermain sambil belajar di ruang-ruang kelas, karena adanya covid-19 diganti dengan pembelajaran di rumah masing-masing peserta didik. (Hewi & Asnawati, 2020) Sedangkan pembelajaran online mengurangi aktivitas bahkan interaksi langsung dengan anak. Dirumah anak lebih banyak mendengarkan instruksi dari guru.

Pada usia dini merupakan masa emas dalam pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, emosional, sosial, dan intelektual. Pada masa ini dibutuhkan stimulasi secara optimal sehingga potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang dan bertumbuh secara optimal. Intervensi melalui pembelajaran merupakan salah satu tempat yang tepat untuk mengembangkan potensi anak. Pada pembelajaran dirancang secara sistematis sehingga memberi kemudahan cara pengukurannya (Fardiah et al., 2019)

Pembelajaran anak usia dini selalu disajikan dengan ceramah. Dalam otak peserta didik terkadang mulai jenuh, dengan demikian guru harus mencari inovasi yang baru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, ketika peserta didik termotivasi belajar maka hasil belajar pun akan meningkat. Salah satunya dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jadi dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. (Fitria, 2018) Sehingga guru dalam proses pembelajaran harus lebih kreatif lagi membuat video animasi atau video tutorial yang menarik dan juga interaktif dengan anak. Dengan begitu pembelajaran online tetap menyenangkan. Setiap tahapan perkembangan bahasa memerlukan stimulasi yang tepat dan situasi yang memungkinkan anak dapat mengembangkan kemampuan bahasanya. Mereka membutuhkan suatu kesempatan untuk bisa berbicara, berdiskusi, menyusun hipotesis dan sintesis. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini harus berada pada situasi dimana memungkinkan anak memiliki kesempatan untuk mencelupkan diri, terlibat aktif, mendapatkan contoh nyata, mendapatkan kesempatan dan tanggung jawab, mempraktekan dan mengira-ira, serta memperoleh respon yang tepat dari orang dewasa (Kurnia et al., 2018)

Kecerdasan verbal-linguistik adalah kemampuan untuk menggunakan bahasa, termasuk bahasa ibu dan bahasa-bahasa asing, untuk mengekspresikan apa yang ada di dalam pikiran dan memahami orang lain. Menggunakan kata merupakan cara utama untuk berpikir dan menyelesaikan masalah bagi orang yang memiliki kecerdasan ini. Kecerdasan linguistik disebut juga kecerdasan verbal karena mencakup kemampuan untuk mengekspresikan diri secara lisan dan tertulis serta kemampuan untuk menguasai bahasa asing. Mereka menggunakan kata untuk membujuk, mengajak, membantah, menghibur, atau membelajarkan orang lain.

Kemampuan adalah kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu kemampuan juga merupakan suatu hal yang ingin dicapai seseorang dalam melakukan sesuatu. (Fauziddin, 2017) Sedangkan pada anak usia dini kemampuan yang dimiliki masih membutuhkan stimulasi serta pembiasaan yang konsisten sehingga kemampuan yang dimilikinya akan berkembang maksimal. Apalagi setiap anak memiliki kemampuan dan

kecerdasannya yang bermacam-macam. Ada anak yang memang memiliki kemampuan yang baik dalam mengolah tubuh untuk melakukan kegiatan yang melibatkan fisik. Ada anak yang tumbuh di lingkungan keluarga seni, seperti pelukis dan pengrajin lainnya. Lalu ada anak yang memang terbiasa setiap malam orangtua membuat jadwal membaca buku cerita, mendongeng dan lainnya, sehingga kemampuan berbahasa yang anak miliki berkembang baik.

Dalam pandangan ilmu psikologi anak usia dini memiliki keunikan, karakter khusus, dan kemampuan meniru yang luar biasa serta rasa ingin tahu yang tinggi, dalam pengembangan perilaku memerlukan pembiasaan yang terus menerus. Oleh sebab itu orang tua dan guru harus memberi contoh serta pengarahan serta pendampingan saat anak menggunakan gadget. Sehingga orang tua menjadi tahu apa saja video yang sedang anak lihat. Dalam hal ini, orangtua pun harus memberikan lingkungan yang nyaman untuk anak, keseharian yang memiliki tutur Bahasa yang baik sehingga anak dapat meniru atau mencontoh hal yang baik. Anak yang tumbuh dalam lingkungan yang memiliki Bahasa kurang baik dalam keseharian, maka besar kemungkinan Bahasa yang anak contohpun akan kurang baik. Berbeda dengan anak yang tumbuh dalam keluarga atau lingkungan yang memiliki tutur kata yang sopan.

Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia dini perlu sinergi dengan ragam upaya program maupun kegiatan yang disesuaikan dengan analisis kendala-kendala dari pihak orang tua meliputi faktor status sosial, faktor bentuk keluarga, faktor tahap perkembangan keluarga, dan faktor model peran. Selain itu, guru memiliki peran sinergi karena sebagai komunikator pihak sekolah dan anak didik dalam menyampaikan informasi-informasi dan pendidik dalam pengajaran. Oleh sebab itu, komunikasi dengan orang tua/wali anak didik perlu dibangun dan dipertahankan, sehingga komunikasi timbal balik dapat terjadi. Ketiga, orang tua perlu meningkatkan kepedulian, keinginan untuk belajar bersama-sama, dan turut serta berpartisipasi dalam berbagai program-program yang dibuat oleh pihak sekolah. (Irma et al., 2019)

Pokok permasalahan yang terjadi adalah penggunaan gadget dimasa pandemic selama pembelajaran online. Seperti yang kita tahu penggunaan gadget yang terus menerus tanpa aturan yang benar dapat berdampak kurang baik bagi kemampuan Bahasa anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti mengajak orang tua untuk memberikan aturan serta durasi waktu pemakaian gadget dalam sehari yaitu 2-3 jam. Selain itu, orang tua juga mendampingi serta mengarahkan anak selama penggunaan gadget tersebut.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget di era canggih di masa pandemi dalam mengembangkan kemampuan Bahasa anak. Dimana system sekolah pada anak usia dini masih dilakukan secara online.

## **METODELOGI**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Metode Kualitatif. Dimana untuk mendapatkan hasil penelitian yang akurat, peneliti memilih untuk menggunakan penelitian berupa observasi, pengisian angket dan wawancara terbuka. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Lebah Madu dengan melibatkan 25 anak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kebanyakan orangtua menganggap keterlibatan mereka dalam pendidikan anak hanya sebatas menanggung biaya, menyediakan infrastruktur dan berbagai keperluan materi lainnya. Dalam konteks pendidikan, keterlibatan orangtua harus merangkumi satu lingkup yang lebih luas daripada pembiayaan semata. Keterlibatan orangtua dalam Lembaga pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai upaya antara lain sebagai pendidik, pengamat proses pembelajaran di kelas, tenaga sukarela, maupun pengambil kebijakan di sekolah. Beberapa alasan yang mendasari pentingnya keterlibatan orangtua dalam pendidikan adalah dapat mengkomunikasikan dengan baik kepada orang tua tentang kegiatan yang dilakukan

oleh anak. Selain itu juga berkontribusi terhadap pencapaian tugas perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif maupun aspek perkembangan lainnya (Yulianingsih et al., 2020)

Hasil di dapat dengan melakukan observasi terhadap anak murid di Sekolah Lebah Madu. Peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran online bersama siswa dengan menggunakan aplikasi *zoom* setiap hari Senin sampai Kamis berdurasi satu jam. Selama pembelajaran anak berlatih untuk fokus mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru atau pengajar. Setiap hari Jum'at jadwal kelas mandiri yang berarti anak belajar bersama orang tua dirumah dengan mengikuti arahan dari video pembelajaran yang sudah di siapkan atau dibuat oleh guru. Setelah mengamati barulah anak-anak melakukan tugas sesuai dengan intruksi pada saat itu. Orang tua yang mendampingi mendokumentasikan kegiatan anak dirumah untuk dikirimkan melalui *whatsap group* dan guru menilai pencapaian yang dilakukan anak, apakah sudah sesuai dengan rencana atau masih diperlukan pengulangan materi.

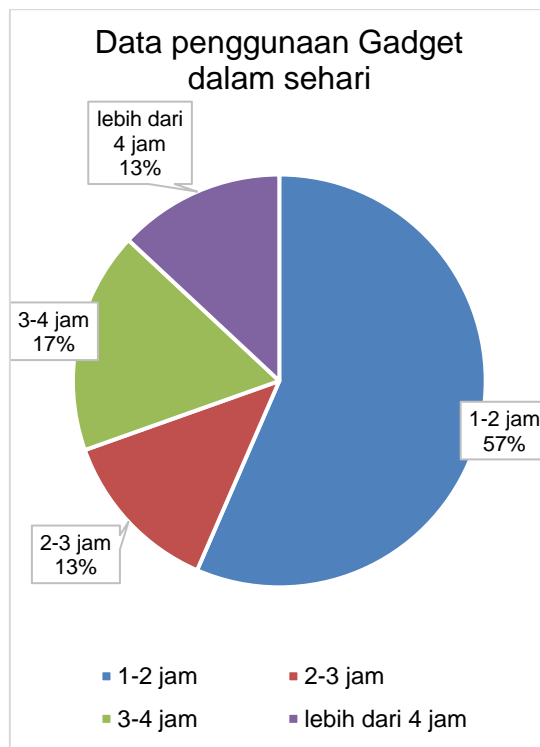
Proses belajar merupakan kegiatan pokok yang ada disekolah. Seorang guru selalu menginginkan dan mengharapkan siswa siswinya selalu berhasil dalam proses pembelajaran tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar tersebut diiringi dengan usaha-usaha yang maksimal baik dari guru maupun siswa sendiri. Guru harus mengupayakan metode-metode dan menggunakan media-media yang menarik dalam mengajar. Tujuannya adalah agar anak-anak tidak mudah bosan dengan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Sedangkan anak-anak juga harus semangat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Saat penggunaan gadget dalam pembelajaran orang tua atau orang dewasa dirumah memberikan pengawasan serta arahan terhadap video pembelajaran dengan mengajak anak untuk berdiskusi ataupun menyimak serta mengenal kosakata baru yang dikenalkan dalam video tersebut. Selain itu Gadget pada saat ini juga merupakan alat yang diperlukan untuk mengisi waktu anak dalam pengenalan tentang informasi, baik dari pengenalan tentang hewan, video tutorial cara mengerjakan percobaan sains, Pengenalan angka dan juga huruf yang menarik dengan melihat video animasi. Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama. Selain itu, penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial. Tidak dapat dipungkiri, gadget sangat mempengaruhi kehidupan manusia, baik orang dewasa maupun anak-anak. Smartphone, notebook, tablet dan aneka ragam bentuk gadget dalam kehidupan sehari-hari sangat mudah ditemui pada zaman sekarang. (Pebriana, 2017).

1. Tanda-tanda anak usia dini kecanduan gadget:
2. Kehilangan keinginan untuk beraktivitas
3. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus
4. Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget
5. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah
6. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain;
7. Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan gadgetnya walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengurangi interaksinya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebaya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutamadengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut (Pebriana, 2017)

Peneliti juga memberikan pertanyaan kepada orangtua berupa google form. Dari Hasil jawaban tersebut penggunaan gadget pada anak usia dini selain untuk keperluan belajar online, untuk melihat youtube dan bermain games.



Dari Hasil penelitian terdapat 57% anak-anak menggunakan Gadget antara 1-2 jam dalam sehari untuk keperluan belajar online serta melihat video pembelajaran baik melalui video animasi yang dikirim guru maupun langsung dari video Youtube. Sedangkan 13% anak yang menggunakan Gadget 2-3 jam perhari, selesai kelas online mereka masih bisa melihat video pembelajaran yang ditugaskan guru untuk kegiatan mandiri dirumah. 17% anak menggunakan gadget 3-4 jam dalam sehari, mereka setelah selesai kelas online, melihat video pembelajaran juga menggunakan gadget untuk bermain dengan games yang sudah di siapkan orang tua yang pastinya memberikan dampak positif terhadap perkembangan Bahasa anak. Dan 13% anak menggunakan gadget lebih dari 4 jam, orang tua membatasi penggunaan gadget dengan memberikan arahan serta kesepakatan tentang apa saja yang boleh di lihat dan yang gak. Lalu apa saja yang bisa dilakukan dengan pemanfaatan gadget. Orang tua menggunakan Gadget sebagai media pembelajaran yang lebih praktis karena kondisi yang belum memungkinkan untuk bertemu dengan teman maupun keluarga. Sehingga orang tua memanfaatkan gadget selain sebagai media pembelajaran juga digunakan untuk mengenalkan kepada anak tentang sosialisasi dengan teman, seperti menggunakannya untuk zoom atau video call. Dari sini terbangun atau terlatih kemampuan Bahasa anak dengan berinteraksi langsung dengan lawan bicara melalui gadget.

Strategi orang tua mengajarkan dan membangun regulasi diri, kepada anak untuk mengembangkan perilaku yang dilepaskan guna memiliki kemampuan mengatur dan merencanakan proses belajarnya sendiri setiap hari di rumah, antara lain yang dapat dilakukan adalah, mendiskusikan tentang beberapa aturan di dalam rumah, memberikan arah kepada anak tentang perilaku yang sewajarnya, contohnya adalah agar anak mendapatkan panduan untuk mencapai prestasi, menyampaikan cara yang tidak rumit kepada anak untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kemampuan menjaga hubungan interpersonal dengan guru dan teman kelasnya selama di rumah, jika anak menunjukkan perilaku yang emosional, tunjukkan cara mengatasinya dan juga jelaskanlah akibat dari perilaku tersebut,

jadilah sahabat ataupun teman dalam berbagi tugas yang berkaitan dengan regulasi diri (contohnya sebagai teman berpikir dalam menyelesaikan tugas dan menjadi teman untuk bertanya), dan ini harus menjadi proses yang konsisten, mempersiapkan dan menunjukkan strategi yang nyata kepada anak dalam usaha mempertahankan kemampuan belajarnya (contohnya mempersiapkan dan menjadwalkan kegiatan belajar anak secara terperinci agar mudah diikuti), mempersiapkan petunjuk bagaimana sebaiknya belajar yang efektif (contohnya memberi anak pertanyaan lalu kemudian meminta anak untuk memberi jawaban secara lengkap dengan cara membaca buku-buku yang ada di rumah), berikanlah kesempatan kepada anak untuk mengerjakan tugas secara mandiri yang rumit dan tentu saja orang tua perlu mempersiapkan petunjuk yang dapat dijadikan acuan untuk anak, terutama yang belum memiliki kemampuan untuk mengatur kegiatan belajar secara mandiri sebelumnya.

Contoh kegiatan olahraga yang dibuat guru sekolah Lebah Madu untuk proses membelajarkan anak melalui video.



Dari hasil wawancara yang terjadi, ada orang tua yang kanget karena dengan mudah sang anak dapat mengenal kosakata Bahasa Inggris melalui games yang dilihat. Lalu ada juga yang menirukan kosakata baru yang ia dengar melalui gadget lalu bertanya kepada orangtua apa maksud dari kata tersebut. Sehingga anak juga berlatih untuk memahami dan juga berlatih menyimak serta konsentrasi dengan media atau video tersebut. Kemudian dalam pengenalan huruf, awalnya orangtua mengenalkannya melalui buku dan anak sulit bahkan belum tertarik untuk mengenalinya. Saat orang tua mencari video animasi atau video pembelajaran tentang pengenalan huruf, anak dengan mudah mengingat huruf-huruf tersebut. Setelah menggunakan media gadget sebagai media pembelajaran, orang tua juga mengajak anak untuk berdiskusi atau mempraktekkan dengan media lain atau bahkan diiringi dengan permainan dengan media mainan yang ada di rumah. Orangtua mencoba, sejauh mana sang anak dapat memahami informasi yang ia dengar atau dapatkan dari video tersebut.

Lalu peran guru juga sangat penting dalam proses pembelajaran anak. Terutama dimasa pandemi yang mana guru tidak dapat bertemu langsung dengan anak dalam penyampaian materi. Dengan bimbingan serta pengarahan guru melalui aplikasi *Zoom* hanya satu sampai satu setengah jam. Waktu anak lebih banyak di rumah bersama orangtua. Sehingga guru menyiapkan video pembelajaran yang menarik untuk anak dan dapat dijadikan petunjuk dalam pembelajaran saat itu melalui Gadget dengan dampingan dari orang tua. Guru-guru Sekolah Lebah Madu menyiapkan video pembelajaran untuk memudahkan anak memahami materi. Seperti pada kegiatan olahraga, guru membuat kegiatan yang direkam lalu di edit dengan beragam cara untuk nantinya dikirim ke orangtua dan di sampaikan kepada anak. Dari sini anak akan melihat lalu meniru atau mencoba. Orangtua membantunya dengan mendokumentasikan semua kegiatan sekolah yang dilakukan di rumah dan dilaporkan kepada guru kelas masing-masing. Selain materi seputar tema, guru-guru juga membuat video untuk mengenalkan tentang pembiasaan, adab sopan santun, kemandirian atau *life skill* melalui gadget untuk diunggah ke youtube dan link akan dibagikan oleh guru kepada walimurid.

Bagaimana menciptakan aktivitas yang menyenangkan dalam penanaman nilai kepada anak usia dini? Beberapa yang dapat dilakukan yaitu:

1. Meningkatkan wawasan dan pentingnya mendidik anak dengan metode yang menyenangkan
2. Memperdalam wawasan tentang pentingnya pendidikan nilai dan menerapkannya dalam proses yang menyenangkan
3. Meningkatkan skill dan kreativitas guru anak usia dini, dengan aktivitas menggali ide, memilih bahan, merancang, mencipta dan memanfaatkan media pembelajaran anak berbasis nilai (karakter)
4. Mengeksplorasi potensi yang dimiliki guru pendidikan anak usia dini dalam menyediakan dan memanfaatkan sumber belajar bagi anak usia dini.
5. Meningkatkan profesionalisme guru anak usia dini dengan membekali ketrampilan mengelola proses pembelajaran yang menyenangkan. (Rustini, n.d.)

## SIMPULAN

Gadget seperti pisau yang memiliki 2 mata pisau, ia akan bermanfaat bagi penggunaannya bila digunakan dengan baik dan benar. Orangtua tidak bisa menjauhkan gadget dari kehidupan anak pada zaman canggih seperti saat ini, sehingga orangtua, guru maupun orang dewasa di sekitarnya yang memberikan pengarahan yang benar terhadap penggunaan gadget selama pembelajaran. Namun, Gadget juga dapat membuat dampak yang negative bila pengguna tidak menggunakannya dengan bijak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan Terimakasih kepada Dosen pembimbing yang sudah mengarahkan selama pembuatan tugas akhir ini. Terimakasih kepada Kepala Sekolah serta walimurid Sekolah Lebah Maduyang sudah membantu saya dalam penyelesaian tugas penelitian. Terimakasih juga kepada Suami serta keluarga yang sudah mendukung saya serta menyemangati untuk menuntaskan tugas akhir ini. Teman seperjuangan yang setia, terimakasih sudah bersama-sama menghadapi tugas akhir dengan saling support dan membantu satusama lain untuk penulisan karya ilmiah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>
- Fauziddin, M. (2017). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Upaya Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Menceritakan Kembali Isi Cerita di Kelompok Bermain Aisyiyah Gobah Kecamatan Tambang*. 1(1), 42–51. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Irma, C. N., Nisa, K., & Sururiyah, S. K. (2019). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Masyithoh 1 Purworejo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 214. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.152>
- Kurnia, D., Taufiq, M., & Silawati, E. (2018). Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Metode Learning Based Resources. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 61–70. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i2.10520>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*

*Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial*  
*Abstrak. 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>*

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>

Rustini, T. (n.d.). *PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*.

Yulianingsih, W., Suhanadji, S., Nugroho, R., & Mustakim, M. (2020). Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1138–1150.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>