



## Pengembangan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah dengan Metode Yanbu'a Di TK Al-Qolbi Kalisari Sayung Demak

Fu'ad Arif Noor<sup>1</sup>, Khoirotun Nasikah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Prodi PIAUD Sekolah Tinggi Pendidikan Islam Bina Insan Mulia Yogyakarta

<sup>2</sup> TK Al-Qolbi Kalisari Sayung Demak

Email: [fuad.arif.noor@gmail.com](mailto:fuad.arif.noor@gmail.com)<sup>1</sup>, [khoirotunnasikha01@gmail.com](mailto:khoirotunnasikha01@gmail.com)<sup>2</sup>

Received: 2024-03-26; Accepted: 2024-03-30; Published: 2024-03-31

### Abstrak

Peserta didik di TK Al-Qolbi masih belum bisa mengenal huruf hijaiyyah, karenanya dikenalkan menggunakan metode yanbu'a. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan dan mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyyah melalui metode yanbu'a di TK Al-Qolbi Kalisari Sayung Demak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) yang terdiri dari dua siklus, dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan setiap siklusnya, prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Al-Qolbi Kalisari Sayung Demak sebanyak 12 orang anak. Hasil tindakan yang dilaksanakan pada siklus I terjadi peningkatan dengan perolehan nilai persentase sebanyak (62,5%) dengan hasil nilai 6 anak mulai berkembang dan 6 anak lainnya berkembang sesuai harapan. Pada siklus II diperoleh nilai persentase (75%) dengan hasil nilai 12 anak berkembang sesuai harapan.

**Kata Kunci:** *Kemampuan, mengenal, huruf hijaiyyah; metode Yanbu'a.*

### Abstract

The presence of Gadgets has become an integral part of everyday life, including in the Early Childhood environment. In this modern era, children are exposed to technology that is made to facilitate human life in this increasingly advanced era. They are often exposed to a variety of multimedia content, which can affect their language, understanding and the way they communicate. The essence of education is actually given from an early age to help the development of children. A child's ability to recognize themselves and their surroundings as well as increased awareness related to their physical growth is called child development. Language development is one of the many developments that young children experience. Parents, educators and researchers are very concerned about the influence of devices on children's language development. However, there are doubts about whether the use of devices can affect children's language ability. The purpose of this study was to determine the effect of gadgets on the language development of children aged 3-6 years in Makassar City, The type of research used was quantitative. The research instrument used a questionnaire "The Effect of Gadgets" and "Language Development of Three to Six Year Old Children". The scale used to measure is Likert Scale The data analysis technique used is simple regression technique and data analysis using SPSS 26 for Windows. Based on the results of our quantitative data analysis

conducted in Makassar city, 70% of children who use gadgets in Makassar city but it does not interfere with children's language development.

**Keywords:** *Gadgets, Language Development, Early Childhood.*

---

Copyright © 2024 Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak

## A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era modern ini anak-anak dihadapkan pada teknologi yang dibuat untuk mempermudah kehidupan manusia di era yang semakin maju ini. Mereka sering terpapar berbagai konten multimedia, yang dapat mempengaruhi bahasa, pemahaman, dan cara mereka berkomunikasi. Orang tua, pendidik, dan peneliti sangat memperhatikan pengaruh perangkat terhadap perkembangan bahasa anak. Terdapat keraguan tentang apakah penggunaan perangkat dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak. Menurut Setianingsih (2018), otak anak berkembang pesat, dan sebagian besar jaringan sel-selnya mengendalikan kualitas dan semua aktivitas mereka. Anak-anak akan merespons dan belajar dengan cepat dengan mengeksplorasi lingkungannya. Periode ini juga sangat penting untuk membentuk sikap, perilaku, dan karakter seorang anak dimasa depan. Oleh karena itu, pola asuh yang tepat dan efektif diperlukan untuk mendukung pertumbuhan yang baik (Meliani, Sunarti, and Krisnatuti 2014).

Hakikatnya pendidikan sebenarnya diberikan sejak usia dini untuk membantu perkembangan anak. Kemampuan anak untuk mengenal diri dan lingkungan sekitarnya serta peningkatan kesadaran yang berkaitan dengan pertumbuhan fisik mereka disebut perkembangan anak. Perkembangan bahasa adalah salah satu dari banyak perkembangan yang dialami anak usia dini (Meliani et al. 2024). Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting untuk belajar, berinteraksi dengan orang lain, dan memahami lingkungan kita. Namun, berbagai faktor dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak. Salah satunya adalah penggunaan teknologi. Perangkat seperti ponsel pintar, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan telah mengubah cara kita berkomunikasi, belajar, dan berinteraksi dengan dunia luar. Penggunaan perangkat ini telah menjadi perhatian, terutama terkait perkembangan anak usia dini, meskipun ada manfaatnya (Amirudin and Sumiati 2022). Selama tahap pertumbuhan dan pendidikan anak, perkembangan bahasa mereka sangat penting.

Anak menggunakan bahasa sebagai alat utama untuk berinteraksi, belajar, dan berpartisipasi dalam masyarakat. Banyak orang tua dan pendidik telah melihat bahwa anak-anak semakin terpapar pada perangkat sejak usia dini (Komalasari and Yunengsih 2021). Hal ini menimbulkan pertanyaan penting tentang bagaimana penggunaan perangkat berdampak pada istilah dalam bahasa Inggris untuk "Gadget" mengacu pada sebuah alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi unik. Selain itu, gadget adalah perangkat atau perkakas mekanis yang kecil atau alat yang menarik karena relatif baru dan akan memberikan banyak kesenangan baru bagi penggunanya, walaupun mungkin tidak praktis dalam pandangan mereka. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah tingkat perkembangan, yang berarti bahwa teknologi baru setiap hari membuat aktivitas manusia lebih praktis (Musa'adah, Amini, and Taufiqurrahman 2023).

Anak yang kecanduan gadget biasanya dimulai dengan pengalihan yang tidak tepat dari orang tua atau keluarga mereka, seperti memperlihatkan game atau video di gadget agar anak tidak menangis atau rewel. Menurut Gunawan (2017). Selain itu, fitur dan aplikasi yang menarik dari perangkat tersebut biasanya dimanfaatkan oleh orang tua agar anak tetap bermain dengan tenang dan orang tua dapat beraktivitas tanpa khawatir anaknya membuat berantakan rumah atau bermain di luar. Orang tua juga percaya bahwa perangkat tersebut dapat menjadi

teman bermain yang aman dan mudah diawasi untuk anak-anak mereka, sehingga peran orang tua sebagai teman bermain telah digantikan oleh perangkat tersebut (Chusna, 2017). Dengan demikian studi oleh Vivi Syofia dan Supardi di PAUD/TK Budi Mulia Padang Timur menemukan bahwa 47 orang yang disurvei, atau 63,2% dari populasi, tidak biasa menggunakan perangkat elektronik. Sebuah survei menemukan bahwa anak-anak menghabiskan enam puluh menit setiap minggu untuk bermain perangkat elektronik. Selain itu, orang tua kadang-kadang sengaja memberikan perangkat elektronik kepada anak-anak mereka agar mereka tidak mengganggu aktivitas orang tua saat mereka berada di rumah (Vivi Syofia Supardi, 2018). Hasil penelitian dari Rowan menyatakan bahwa 42,1% anak prasekolah menggunakan perangkat elektronik dengan tingkat yang relatif tinggi, baik untuk bermain game maupun menonton (Novianti, R. dan Garzia, 2020).

Penelitian lain diungkapkan oleh (Hidasari, 2019) bahwa 77,2% anak usia dini di Daerah Istimewa Yogyakarta sering menggunakan perangkat elektronik. Penelitian sebelumnya telah memberikan indikasi tentang dampak penggunaan gadget pada perkembangan bahasa anak-anak. Beberapa menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan berbicara dan pemahaman kata-kata anak-anak, sementara yang lain berpendapat bahwa gadget dapat digunakan secara positif untuk meningkatkan keterampilan bahasa melalui aplikasi pendidikan yang interaktif (Niara, Ulfiah, and Widadiyah 2023). Perangkat memiliki dampak baik dan buruk, peran orang tua sangat penting dalam kemajuan teknologi yang sangat maju di era modern ini. Penggunaan perangkat elektronik oleh anak-anak memiliki efek baik, seperti meningkatkan kecerdasan, imajinasi, rasa percaya diri, kemampuan membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Namun, pemakaian berlebihan gadget dapat menyebabkan penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, perkembangan kemampuan motorik yang lebih lambat, emosi yang tidak stabil, dan penurunan kemampuan bersosialisasi.

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian kuantitatif ini, orang tua dan guru TK di Kota Makassar yang berusia antara 3 dan 6 tahun disurvei. Koefisien determinasi dan analisis regresi sederhana adalah teknik statistik yang digunakan untuk memeriksa hipotesis penelitian. (sugiyono, 2017) Simple Random Sampling adalah teknik pengambilan subjek yang digunakan untuk mengumpulkan data secara acak tanpa mempertimbangkan strata atau pembagian kelompok (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, kami akan menggunakan angket dalam populasi dan angket yang diisi sebagai sampel. 31 subjek mengisi angket, dan semuanya memenuhi kriteria. Skala yang kami gunakan untuk mengukur pengaruh Gadget dan Perkembangan Bahasa pada Anak adalah *Skala Likert*. (Sugiyono, 2009) mengatakan bahwa skala likert digunakan untuk mengevaluasi pendapat, keyakinan, dan perspektif setiap individu atau kelompok tentang fenomena sosial yang dikaji. Skala ini menggunakan pernyataan positif dari rentang 5 (Selalu), 4 (Sering), 3 (Kadang-kadang), 2 (Pernah), 1 (Tidak Pernah). Dalam uji reliabilitas Cronbach Alpha, skala penggunaan gadget mencapai 0,948, dan sebelas item dianggap tidak. Distribusi detail skala pengaruh Gadget diperlihatkan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Sebaran Butir Skala Pengaruh Gadget

Aspek	Valid	Gugur	Jumlah
Frekuensi Penggunaan Harian	1,3,4	2,5	3
Penggunaan Mingguan	10	6,7,8,9	1
Jenis Aplikasi yang digunakan	15,16	11, 12, 13,14	2
Kesehatan Mental	17, 18,20 ,21,22	19	5
Gangguan Tidur	23, 24,25,26,27		4
	Jumlah		16

Skala selanjutnya untuk Inventory Perkembangan Anak, yang dikembangkan oleh Skala Likert digunakan untuk menghitung tingkat kemajuan bahasa anak usia 3-6 tahun. Untuk pernyataannya yang positif, dia diberi skor 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Skala reliabilitas *Cronbach Alpha* untuk perkembangan bahasa adalah 0,969, dan setiap item valid memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,7. Skala perkembangan bahasa diperlihatkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Sebaran Butir Skala Perkembangan Bahasa

Aspek	Valid	Jumlah
Perkembangan Bahasa	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33	33
	Jumlah	33

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji regresi sederhana. Namun, sebelum melakukan uji regresi sederhana, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, uji yang kami lakukan menggunakan program SPSS versi 26 for *Windows*.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi kami melibatkan orang tua dari anak-anak berusia antara 3 sampai 6 tahun dan guru TK di Kota Makassar. Sebelum melakukan analisis regresi sederhana terlebih dahulu melakukan uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk memahami apakah nilai residual berdistribusi normal. Model regresi yang baik memiliki nilai residual dengan distribusi normal. Teknik Kolmogrov Smirnov digunakan untuk menguji normalitas. Kaidah yang digunakan adalah bahwa jika nilai signifikansi p di atas 0,05 sebaran data kedua variabel dianggap normal. Nilai relevansi  $p=0,200$  dari uji normalitas kami menunjukkan bahwa jika Nilai relevansi p lebih besar dari 0,05, sebaran data dianggap normal. Data penelitian tingkat pengaruh gadget pada anak di isi orang tua memberikan hasil bahwa 70% anak dikota Makassar menggunakan gadget. Adapun kategorisasi yang dimiliki dapat dilihat pada table 3 berikut:

Adapun terkait Perkembangan bahasa Anak usia 3 sampai 6 tahun yang menggunakan gadget memberikan hasil bahwa 65 % anak dikota Makassar yang menggunakan gadget perkembangan bahasanya baik, adapun kategorisasi sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Perkembangan Bahasa

Aturan	Jumlah	Kategori
$X < 115$	6	Rendah
$115 \leq X < 150$	20	Sedang
$X > 150$	5	Tinggi
Jumlah	31	

Metode untuk menganalisis data yang kami gunakan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 3 sampai 6 tahun” menggunakan Teknik regresi sederhana untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variable independe dan dependen, Analisis data kami menggunakan SPSS 26, hasil menunjukkan bahwa tidak ada korelasi yang signifikan antara penggunaan perangkat dan perkembangan bahasa anak berusia tiga hingga enam tahun.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi

Metode	F	Sig.
Regresi	.640	.430 <sup>b</sup>

Dari hasil uji pada tabel 5, diketahui jika nilai signifikan untuk Variabel Independen terhadap variable dependen adalah  $0,430 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ditolak, yang dimana artinya variabel independen (Pengaruh Gadget) tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (Perkembangan Bahasa). Perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu perkembangan yang sangat diperhatikan. Membutuhkan dorongan yang kuat, untuk perkembangan bahasa. Hal ini di ungkapkan oleh (Wahidah, 2021) mengatakan bahwa selain mengetahui karakteristik dan tahapan perkembangan bahasa, orang tua juga harus membantu perkembangan bahasa anak usia dini untuk berkembang sesuai usianya.

Yamin (2012) mengklaim bahwa Perkembangan bahasa setiap anak dipengaruhi oleh lingkungannya, hubungan dengan orang dewasa, komunikasi pesan secara lisan atau tidak lisan verbal dan berbicara dengan Anak-anak, perangkat ini adalah salah satu komunikasi menggunakan media elektronik, anak-anak memanfaatkan alat untuk melihat dan bermain game elektronik, tetapi pesan yang dikirimkan melalui perangkat, tidak selalu jelas dengan baik, jadi dapat menyebabkan anak menjadi pasif terkadang dalam berkomunikasi. (Rahmawati, 2020) salah satu efek yang tidak menyenangkan bagi anak sulit bermain perangkat elektronik berkonsentrasi di tempat anak senang senang dan asyik bermain dengan perangkat tersebut secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa gadget mempunyai pengaruh walaupun tidak signifikan, karena ada faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak usia 3-6 tahun. Namun, jika penggunaan gadget oleh anak dilakukan dengan batasan dan di bawah pengawasan penuh orang tua, hal itu dapat berdampak positif pada anak.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif data kami yang dilakukan di kota Makassar, 70% anak yang menggunakan gadget dikota Makassar namun itu tidak mengganggu perkembangan bahasa Anak, jadi dapat di ambil kesimpulan bahwa tidak ada korelasi yang penting antara pengaruh gadget dan perkembangan bahasa anak usia tiga sampai enam tahun. Penggunaan gadget ini merupakan salah satu dari banyaknya faktor yang memengaruhi perkembangan anak usia dini. Beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam penelitian selanjutnya, seperti menambah

jumlah subjek penelitian untuk mengumpulkan lebih banyak informasi tentang anak dan spektrum anak yang sangat luas untuk menjadi lebih khusus dalam melihat perkembangan bahasa anak.

## REFERENSI

- Amirudin, Amirudin, and Sumiati Sumiati. 2022. "Peran Pendidikan Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*3(2):111–26.  
<https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/774> (March 13, 2024).
- Aulia Septyani, R., Lestari, P., & Suryawan, A. (2021). Penggunaan Gadget pada Anak: Hubungan Pengawasan dan Interaksi Orang Tua terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(3), 121–130.
- Anggraini, V., & Yeni, I. (n.d.). *PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI*.
- Barkiyah, S., Nur, M., Fardana, A., & Si, M. (n.d.). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Berbahasa Pada Anak Usia 3-6 Tahun (Correlation between Duration of Gadget Use and Language Development Delay in*
- Chusna, P. Asamaul. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *media Komunikasi Sosial Keagamaan. Jurnal Dinamika Penelitian :Media Komunikasi Sosial Keagamaan., Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.)*, hal. 315-330.
- M Yunus, B., Zulaeha, E., & Sulaeman, E. (2019). Metodologi Pembelajaran Quran: Sumber Perkuliahan Pembelajaran Alquran.
- Gunawan, M. A. Aryanti. (2017). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto*.
- Hidasari, F. P. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Altuis: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan., Volume 8*, hal. 85-91.
- Jafri, Y., & Defega Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Perintis Padang, L. (2020). Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun. In *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E* (Vol. 3, Issue 1).
- Komalasari, Dedeh, and Yuyun Yunengsih. 2021. "Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Penerapan Pada Area Sensorial Anak Di Kelompok Bermain Rumah Bintang Jalaksana." *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak* 2(1): 33–42.  
<https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/321> (March 13, 2024).
- Mardhiyanida, S. (n.d.). *STIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA DINI MELALUI APLIKASI SNOW PADA GADGET*.
- Meliani, Fitri, Euis Sunarti, and Diah Krisnatuti. 2014. "Faktor Demografi, Konflik Kerja-Keluarga, Dan Kepuasan Perkawinan Istri Bekerja." *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen* 7(3): 133–42. doi:<https://doi.org/https://doi.org/10.24156/jikk.2014.7.3.133>.
- Meliani, Fitri, Qorina Widadiyah, Lina Marliani, and Meylina Gita. 2024. "SOCIAL CARE CHARACTER BUILDING IN EARLY CHILDHOOD IN CIREBON CITY." *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATION, SOCIETY AND HUMANITY* 2(1): 1167–75.  
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/7959> (February 12, 2024).
- Musa'adah, An'imatun, Ulfah Amini, and Taufiqurrahman Taufiqurrahman. 2023. "Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Melalui Ragam Main Melompat Di RA Assalafiyah

- Cirebon.” *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak* 4(2): 49–57. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/1334> (March 13, 2024).
- Niara, Sitti, Ulfah Ulfiah, and Qorina Widadiyah. 2023. “Peningkatan Kemampuan Membaca dengan Menggunakan Metode Permainan Balok Huruf.” *Hadlonah : Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak* 4(2): 32–41. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/1332> (March 13, 2024).
- Novianti, R. dan Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini: Tantangan Baru Orangtua Milenial. Volume 4, Issue 2, hal. 1000-1010. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4*(Issue 2), hal. 1000-1010.
- Omah Rochmah, M., Sulaeman, E., Taufiqurrahman, M. A., & Erik, M. P. I. (2019). EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU HURUF DALAM MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA ANAK KELOMPOK B1 DI RA AL-IKHLAS KARANGANYAR PANGURAGAN CIREBON.
- Rahayu Z, S. P., Tri Mutya, M. F., Rahmi, & Muliati, R. (2022). Pengaruh Gadget terhadap Tumbuh Kembang Anak pada Masa Early Childhood. *Psyche 165 Journal*, 140–145. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i4.201>
- Rahayu, P., Tinggi, S., Islam, A., Ulama, N., & Lampung, K. (n.d.). *PENGARUH ERA DIGITAL TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK*.
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021) DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA DAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Jurnal Pendidikan e-issn* (Vol. 5, Issue 1).
- Subarkah, M. A. (2019). *PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK* (Vol. 15, Issue 1).
- Susilo, E., Keperawatan, P., Ilmu, F., Universitas, K., Maju, I., Prodi, S., Fakultas, K., Kesehatan, I., Harapan, A. : J., 50, N., Agung, L., & Selatan, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Sejak Dini Terhadap Keterlambatan Bicara Pada Anak Balita Risky Kusuma Universitas Indonesia Maju. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Kesehatan*, 1(4).
- Rahmawati, Z. D. (2020). Penggunaan Meda Gadget Dalam Aktivitas belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim Jurnal Pendidikan Islam, Volume 3 nomor 1*, 97–113.
- Setianingsih. (2018). Setianingsih dkk. (2018) Dampak penggunaan Gadget pada anak usia prasekolah sekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif. Alfabeta.
- Anisah, A., & Suzana, S. (2020). Efektifitas Kegiatan Bernyanyi dalam Memotivasi Kemampuan Membaca Anak Kelompok B1 Di RA Uswatun Hasanah Desa Sumber Kidul Kecamatan Babakan Kabupaten Cirebon. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 1(1), 69-77.
- Suzana, S., & Rohaeti, R. (2020). Efektivitas Bermain Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Al-Irsyad Al-Islamiyah Ciledug Kabupaten Cirebon. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 1(1), 1-10.
- Vivi Syofia Supardi. (2018). “Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia”. *Jurnal Keperawatan, Vol. XII n*, h. 138-144.
- Wahidah, A. F. N. dan L. E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Stimulusnya. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal., Volume 4, Nomor 1*, 43–62.