

Intensitas Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Engelbertus Nggalu Bali¹, Olgamina Panmaley², Felisitas Ndeof³

¹PGPAUD Universitas Nusa Cendana

²PGPAUD Universitas Nusa Cendana

³PGPAUD UNIKA St. PAULUS Ruteng

Email: kraenkangel@gmail.com, panmaley@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima Rt 027/Rw 012 Kota Kupang. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *korelasional*. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima yang berjumlah 50 anak yang terdiri dari 21 anak laki-laki dan 29 anak perempuan. Metode pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi dengan menggunakan skala *likert*. Teknik analisis meliputi: uji normalitas dan pengujian hipotesis. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan yang sangat kuat antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima Rt 027/Rw 012 Kota Kupang. Terlihat dari koefisien antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) terhadap perkembangan bahasa ritung = 0,887 > r-tabel = 0,367 dengan tingkat hubungan yang sangat kuat dengan signifikan 0,000 < 0,05.

Kata Kunci: Penggunaan *Smartphone*, Perkembangan Bahasa, AUD

Intensity of Smartphone Use Against Early Childhood Language Development

Abstract

This study aims to find out the relationship between the intensity of device use (*Smartphone*) and the language development of children aged 3-4 years in Kelapa Lima Village Coconut Lima Rt 027 / Rw 012 Kupang City. The methods carried out in this research are quantitative research with correlational research design. The subject of this study was a total of 3-4 years old children aged in Kelapa Lima Subdistrict of Kelapa Lima Village which amounted to 50 children consisting of 21 boys and 29 girls. The subject-taking method in this study used *Purposive Sampling*. Data collection tools use questionnaires and documentation using *likert* scales. Analytical techniques include: normality test and hypothesis tester. The results of the study found that there is a very strong significant relationship between the intensity of smartphone use to the language development of children aged 3-4 years in Kelapa Lima Subdistrict, Kelapa Lima Village Rt 027 / Rw 012 Kupang City. It can be seen from the coefficient between the intensity of the use of gadgets (*Smartphones*) to the development of the ritung language = 0.887 > r-table = 0.367 with a very strong relationship rate with a significant 0.000 < 0.05.

Keywords : *Smartphone Usage, Language Development, AUD*

PENDAHULUAN

Dewasa ini teknologi gawai (*smartphone*) telah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia. Saat ini penggunaan gawai dan internet di Indonesia cukup tinggi (Rahmawati, 2020). Selanjutnya berdasarkan data dari KOMINFO di tahun 2021, tingkat penggunaan gawai (*smartphone*) di Indonesia sangat tinggi. Ditemukan bahwa 98% anak dan remaja di Indonesia mengenal internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet. Lebih dari setengah populasi di Indonesia atau 56,2% telah menggunakan ponsel pintar pada 2018. Setahun setelahnya, sebanyak 63,3% masyarakat menggunakan ponsel pintar. Hingga 2025, setidaknya 89,2% populasi di Indonesia telah memanfaatkan ponsel pintar. Dalam kurun waktu enam tahun sejak 2019, penetrasi ponsel pintar di tanah air tumbuh 25,9% (<https://databoks.katadata.co.id>)

Pada era digital penggunaan gawai (*smartphone*) semakin sulit untuk dihindari. Banyak orangtua yang memberikan gawai (*smartphone*) untuk membuat anak tidak rewel. Cukup memberikan sebuah *smartphone* pada anak kemudian anak dibiarkan menggunakan *smartphone* tersebut tanpa pengawasan. Kebanyakan anak-anak menggunakan *smartphone* untuk menonton video atau bermain permainan. Namun tidak dipungkiri, ketika anak menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan, anak dapat

mengakses sesuatu yang seharusnya tidak diakses oleh anak (Manjuvani, 2019).

Badan Pusat Statistika (BPS) yang berkerjasama dengan Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) pada awal 2021 penggunaan *smartphone* di Indonesia, riset mencatat ada 345,3 juta orang yang menggunakan perangkat tersebut. Angka ini juga tumbuh 4 juta atau 1,2 persen dari riset yang di lakukan pada Januari 2020.

Penggunaan teknologi gawai (*smartphone*) pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa sampai anak usia dini pun sudah menggunakannya. Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12% anak-anak pada usia ini mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9%. Sedangkan, hanya 0-1% anak usia dini yang menggunakan komputer pada periode waktu yang sama (Badan Pusat Statistik, 2020). Ditemukan fakta di lapangan bahwa beberapa orang tua memanfaatkan *smartphone* sebagai salah satu jalan pintas dalam mendampingi anak. Hal serupa dikemukakan (Sawitri, 2019) dalam penelitiannya mengemukakan

bahwa *smartphone* sering dimanfaatkan orang tua sebagai media penenang ketika anak menangis. Bahkan para orang tua memberikan *smartphone* kepada anak sebagai teman bermain. Penggunaan *smartphone* pada anak-anak berawal dari kebiasaan orangtua dengan menunjukkan tayangan kartun hiburan untuk mengalihkan perhatian anak saat menangis (Raman, dkk., 2017). Selain itu, orang tua juga berpendapat bahwa gadget dapat membantu anak-anak mereka memperoleh keterampilan digital yang diperlukan untuk bermain, belajar dan tumbuh dalam dunia digital (Holloway, et al., 2014). Orang tua mengizinkan anak menggunakan gadget selama Pandemi Covid-19 selain untuk belajar 76,8% dengan alasan sarana mencari pengetahuan 74,1%, sarana informasi 70,4%, bisa membuat tulisan video dan aktivitas produktif lainnya 44,9% (KPA, 2021)

Penggunaan *smartphone* pada anak juga dapat berdampak negatif jika diberikan dengan tidak tepat. Beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget pada anak diantaranya berkurangnya konsentrasi anak, gangguan dalam memusatkan perhatian, dan perkembangan otak menurun, sehingga dapat juga menurunkan prestasi belajar, bahkan untuk anak berusia di bawah 3 tahun kebiasaan menggunakan gadget ini dapat mengurangi kosakata dan menghambat perkembangan bahasa anak (Leung,L., 2007; Sari, T.P. & Mistalia, A.A. 2016; Warisyah, Y.

2015; Sukiman, 2016). *Smartphone* justru berdampak negatif bagi proses tumbuh kembang anak usia dini. Penggunaan gadget bahkan dapat merusak pembentukan moral dan karakter anak yang berpotensi tidak diharapkan oleh orang tua (Keumala, dkk. 2021).

Hal serupa terjadi di kota kupang angka penggunaan gadget bagi anak usia dini meningkat signifikan. Orang tua pada umumnya kerap memilih *smartphone* sebagai alternatif untuk menenangkan anak. Banyak dari sebagian orang tua yang belum mengetahui dampak buruk penggunaan *smartphone* secara continue bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. Anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *smartphone* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari. Tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *smartphone* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini akan berdampak pada perkembangannya seperti anak sulit berkomunikasi karena kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, anak mudah marah, pengetahuan anak tidak berkembang, karena anak terlalu fokus dengan permainan yang ada pada *smartphone* dan sebagainya (Sawitri 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan smartphone terhadap perkembangan Bahasa anak usia 4-6 tahun. Konteks penelitian ini dilakukan Kecamatan Kelapa Kota Kupang.

Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan dengan berbagai tahapan yang harus dilakukan diantaranya; tahapan studi pendahuluan, tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, tahapan pengolahan data dan analisis data, tahapan pembuatan laporan akhir/atikel. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dosen bersama mahasiswa PGPAUD Undana berjumlah 6 orang.

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 4-6 tahun yang berdomili di kelurahan Kelapa Lima Kota Kupang. Sampel diambil berdasarkan teknik *purposive sampling* yaitu anak usia dini usia 4-6 berjumlah 50 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang dibagikan kepada orang tua. Dalam mengisi angket anak-anak dibantu oleh orang. Observasi dilakukan kepada seluruh aktivitas anak terkait dengan kebiasaan anak bermain smartphone. Observasi menggunakan Teknik non partisipan, dimana peneliti tidak terlibat langsung dalam kativitas anak bermain/berkativitas. Ada 2 variabel yang di teliti dalam penelitian ini terdiri dari intensitas

anak bermain smartphone dan variable perkembangan Bahasa.

Untuk menghitung validitas butir soal menggunakan rumus korelasi product moment dari pearson dengan menggunakan SPSS V.25. Uji Validitas terhadap 29 responden dengan membagikan kuesioner/angket untuk diisi oleh orangtua. Signifikan dari instrument 5% Product moment yang diperoleh dari hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai r-tabel. Terdapat 29 responden yang digunakan untuk uji coba, maka r-tabel adalah 0,367. Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dengan menggunakan bantuan dari program Microsoft Exel. Setelah melakukan uji validitas instrument, didapat dilihat bahwa instrument dengan 46 item kepada 29 responden didapatkan hasil yaitu 45 item valid dan 1 item gugur.

Setelah melakukan uji validitas, langkah selanjutnya dilakukan uji reliabilitas skala intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) yang diuji coba pada 29 responden diperoleh hasil r-hitung 0,916 > r-tabel=0,367 dengan n=23. Sedangkan skala perkembangan bahasa pada 29 responden diperoleh hasil r-hitung =0,921 > r-tabel=0,367 n=23 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Instrumen yang telah disusun dengan jumlah pernyataan Intensitas Penggunaan Gawai

(*smartphone*) dengan jumlah 23 item sedangkan instrumen untuk perkembangan bahasa dengan jumlah 22 item kemudian dilakukan pengujian. Pengujian yang dilakukan peneliti yakni uji validitas dengan menggunakan program SPSS 16 setelah dilakukan uji validitas maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut memiliki validitas yang baik. Instrumen yang telah diuji validitasnya kemudian digunakan untuk pengambilan data. Instrumen disebar kepada orangtua mulai pada tanggal 8 Juli sampai dengan 13 Juli 2021 di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima RT 027/RW 012 Kota Kupang. Setelah seluruh orangtua anak mengisinya, kemudian peneliti mulai menghitung jumlah item mulai dari skor 1-4. Setelah diketahui masing-masing skor, dilanjutkan dengan perhitungan.

Uji Normalitas

Uji Normalitas data bertujuan untuk mengetahui data yang diperoleh dari hasil tes sebenarnya mengikuti pola sebaran atau tidak (Sarwono, 2010). Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus kolmogorov-Smirov. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normalitas tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan > 0,05) maka dapat dikatakan normal dan apabila nilai signifikan kurang dari 0.05 (signifikan < 0,05) dinyatakan tidak normal. Pada penelitian ini peneliti memperoleh hasil

perhitungan normalitas data sebagai berikut:

Tabel 3.3 Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Intensitas Penggunaan Gawai (Smartphone)	Perkembangan Bahasa
N		29	29
Normal Parameters ^a	Mean	73.00	67.41
	Std. Deviation	9.989	7.628
Most Extreme Differences	Absolute	.190	.238
	Positive	.149	.101
	Negative	-.190	-.238
Kolmogorov-Smirnov Z		1.021	1.279
Asymp. Sig. (2-tailed)		.248	.076

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan:

- a. Sebaran Intensitas Penggunaan Gawai (*Smartphone*)
Berdasarkan table di atas diketahui harga Kolmogorov-Smirnov Z dari Skala Intensitas Penggunaan Gawai (*Smartphone*) 1.021 dengan Asymp. Sig (2-tailed) 0,248 > 0,05 maka distribusi dinyatakan Normal.
- b. Sebaran Normalitas Perkembangan Bahasa
Berdasarkan tabel diatas diketahui harga Kolmogorov-Smirnov Z dari Skala Perkembangan Bahasa sebesar 1.279 dengan Asymp. Sig (2-

tailed) $0,76 > 0,05$ maka distribusi dinyatakan Normal.

1. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai *Smartphone* (X) dengan Perkembangan Bahasa Anak (Y) Hasil uji hipotesis pada kedua variabel dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.1 Pengujian Hipotesis

Pada table 4.1 menunjukkan

Correlations

		Intensitas Penggunaan Gawai	Perkembangan bahasa
Intensitas Penggunaan Gawai	Pearson Correlation	1	.887**
	Sig. (2-tailed)		.000
Perkembangan bahasa	Pearson Correlation	.887**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	29	29

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

bahwa pearson correlation antara variabel Intensitas Penggunaan Gawai *Smartphone* (X) dengan Perkembangan Bahasa (Y) r -hitung= $0,887 > r$ -tabel $0,367$ pada signifikan $0,000 < 0,05$ yang berarti ada hubungan yang signifikan antara Intensitas Penggunaan Gawai (*Smartphone*) dengan Perkembangan Bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima Kota Kupang.

Pembahasan

Menurut Putri (2018), penggunaan gawai (*smartphone*) memberi efek positif dan negatif kepada para pengguna. Salah satu contoh dampak positif yang didapatkan yaitu memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu lebih lama untuk memberikan informasi.

Sedangkan dampak negatif kepada para pengguna adalah menyebabkan pengguna lebih bersikap individualis lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya. Pengenalan atau penggunaan gawai terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif dan negatif pada anak. Hal tersebut di pengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi dan pengawasan orangtua. Penggunaan gawai sebagai bahan dasar pembelajaran pada anak akan berdampak positif seperti meningkatkan kreativitas dan daya pikiran anak. Hal tersebut dapat muncul apabila orangtua pandai mengontrol dan mengarahkan anak, serta tegas dalam

memberikan batas-batas waktu kepada anak dalam menggunakan gawai. Begitupun sebaliknya, apabila pengawasan orangtua kurang serta tidak ada upaya tegas dalam memberikan batasan

waktu kepada anak dalam menggunakan gawai dapat menimbulkan sisi negatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, menunjukkan bahwa terdapat hubungan Intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun, hal tersebut ditunjukkan melalui uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima Kota Kupang dengan pearson correlation sebesar 0,887 dengan tingkat hubungan dilihat dari interpretasi koefisien korelasi 0,08-1.000 yaitu tingkat hubungan yang sangat kuat dengan signifikan $0,000 < 0,05$. yang berarti ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) terhadap perkembangan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian tersebut mendukung penelitian sebelumnya yang mengaitkan dengan hubungan intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan bahasa anak dilakukan oleh Nurmasari (2016) di Kelurahan Tambakarjo Surabaya,

menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $r_{hitung} = 0,456 > r_{tabel} = 0,355$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dimana dapat diartikan ada hubungan antara hubungan intensitas penggunaan gawai dengan aspek bahasa anak.

Dari hasil penelitian peneliti menemukan di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima RT 027/ RW 012. Setiap hari anak menggunakan gawai intensitasnya dalam bermain gawai lebih dari 2 jam dalam 1 hari, anak-anak mengenal gawai mulai dari usia 1 tahun, Intensitas yang dilakukan anak-anak terbilang tinggi, hal ini sejalan dengan Trinika (2015) bahwa menggunakan gawai 45 menit sehari dengan 3 kali bermain terbilang intensitas yang tinggi intensitas bermain gawai yang tinggi memberikan dampak negatif.

Handriyanto (2013) dampak negatif yang pertama, penurunan konsentrasi belajar karena disaat belajar anak lebih sering mengingat gawai dari pada pelajaran, kedua anak tidak fokus dalam belajar anak sendiri ketika diajak untuk melakukan kegiatan menggambar atau bermain yang menggunakan fisik anak tidak mau melakukannya hal ini dikarenakan anak lebih suka menonton youtube dari pada beraktifitas dengan yang lainnya, Hal ini sejalan dengan Suci (2014) penggunaan gawai dapat membuat peran keluarga dan

teman tergantikan oleh gawai, sehingga anak lebih suka menyendiri bermain gawai dari pada bersosialisasi bersama teman Amin (2017) menyampaikan gawai dapat membuat kemampuan psikomotorik anak tidak berkembang, karena disaat anak harus mengeksplorasi fisiknya dalam sebuah aktifitas bermain anak disibukkan dengan gawai. Manjuvani (2019) anak yang bermain gawai berdampak pada terhambatnya perkembangan kognitif anak usia dini, karena anak-anak jarang untuk mempelajari, mengamati, memperhatikan, membayangkan, menilai, memperkirakan, dan memikirkan lingkungan hal ini menyebabkan ketidak matangan mental.

Hasil dari penelitian Zayana (2018) menjelaskan bahwa ada hubungan gawai terhadap perkembangan bahasa anak terhadap lingkungan sekitar sehingga anak tidak peduli dengan lingkungan anak yang terbilang kecanduan gawai anak akan mengalami ketergantungan yang kronis, sampai beranggapan gawai merupakan sebuah kebutuhan. Hal ini juga diperkuat oleh Amin (2017) bahwasannya anak yang kecanduan akan merasa ketergantungan dan susah melepaskan gawai, sehingga membuat anak susah makan dan tidur, dimana anak selama ini tidak suka makan hanya minum susu

dengan menonton youtube pada gawai, menimbulkan gangguan kesehatan dikarenakan efek pancaran radiasi dari gawai berpengaruh terhadap otak dan merusak mata. Chairunnisa (2018) anak-anak masih dalam taraf perkembangan tubuh untuk menjadi sempurna sehingga ketika terkena pancaran radiasi akan berefek kepada otak dan organ lainnya. Anak sendiri masih dalam perkembangan otak, dimana ketika otak terkena radiasi tentunya memiliki efek menghambat dalam proses perkembangan otak. Otak sendiri memiliki hubungan dengan kecerdasan yang mampu untuk merangsang kemampuan bahasa anak, Efraim (2018) di dalam keterampilan belajar bahasa, dibutuhkan untuk mengeluarkan bunyi didalam mulut penurunan dalam bersosialisasi, ketika anak sering kesehariannya bersama gawai membuat antipati kepada sosial anak kurang terasah hubungan dengan teman sebaya maupun yang lebih tua. Kegiatan bermain dengan teman sebaya dapat memudahkan anak untuk lebih termotivasi dalam belajar berbicara. Suardi (2019) anak yang mampu berbicara disebabkan memiliki kesiapan secara mental dimana anak mampu mengaitkan arti dan kata-kata dan tidak menghambat kemampuan bahasa karena anak yang bermain gawai cenderung diam, menutup diri dan tidak berbicara dengan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini memberikan ketegasan bahwa terdapat hubungan intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahu. Dengan demikian maka H_0 diterima H_0 ditolak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di uraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan “ Terdapat Hubungan antara Intensitas Penggunaan Gawai (*Smartphone*) terhadap Perkembangan bahasa usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima RT 027/ RW 012 Kota Kupang.” terlihat dari nilai koefisien antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) dengan perkembangan bahasa $r_{hitung} = 0,887 > r_{tabel} = 0,367$ dengan tingkat hubungan yang sangat kuat dengan signifikan $0,000 < 0,05$, maka H_0 diterima yang artinya ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai (*Smartphone*) terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima RT 027/ RW 012 Kota Kupang.”

DAFTAR PUSTAKA

- Bawono Yudho. 2017. “Kemampuan Berbahasa Pada Anak Pra sekolah”. *Jurnal Psikologi* Vol. 3, No. 2 ; Hal. 10.
- Bhennita. 2019. “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun Di TK

- Buah Hati Kita”. *Jurnal Edukasi* Vol. 3, No 1 ; Hal.10.
- Chairunnisa, 2018. “The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability” *Jurnal Unnes*. Vol. 2, No. 3 ; Hal. 16.
- Fatmala, Kiki. 2016. “Pengaruh Penggunaan Permainan Bowling Terhadap Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Satria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”. *Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. 2014. Jogjakarta : Saufa
- Isna Aisyah. 2019. “Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”. *Jurnal Al Athfal* .Vol. 2, No. 20 ; Hal.8.
- Lani Tiara. 2019. “Sikap Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak”. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes* Vol. 10, No. 3 ; Hal.4.
- Manjuvani Dkk. 2019. “Usage Of Electronic Gadget And Language Development Of Preschool Children “ *Jurnal home science* Vol. 2 No. 5 ; Hal. 4.
- Marpaung. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan”. *Jurnal Kopasta* Vol 2, No. 1 ; Hal. 55.
- Ma'rifah, Siti Shofiatul. 2017. “Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Menginjak Ranjau (Manipulatif) Di TK Raudlotul Jannah Kecamatan Jenggawah Kabupaten

- Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Universitas Jember. *Skripsi*.
- Nurmasari Aula. 2016. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Tambak Rejo Surabaya" Universitas Airlangga. *Skripsi*. Permen 137.
- Palar Efraim Jordan Dkk. 2018. "Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara". *Jurnal* Vol. 6 , No 2 ; Hal.8.PH Gunawan Kamayani1
- Mia. 2018. "Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak". *Jurnal Solma* Vol. 7, No. 2 ; Hal 7.
- Palar Efraim Jordan Dkk. 2018. "Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara" *Jurnal Keperawatan* Vol. 6, No. 2 ; Hal. 8.
- Putri Zaiyana Dkk. 2018. "The Impacts Of Gadget And Internet On The Implementation Of Character Education On Early Childhood" *jurnal unnes* Vol. 3, No. 2 ; Hal. 13.
- Pangesti, Arshinta Minggah. 2017. "Pengaruh Tarian Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Latifah 2 Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017". Universitas Lampung. *Skripsi*.
- Rosdiana, Erma. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Tari Kreasi Tradisional Mandahiling Melayu Di Taman Kanak-Kanak AL-Muhsinin Pasaman Barat". *Jurnal Risert Tindakan Indonesia*. Vol. 3, No. 2 ; Hal. 96-100.
- Rusnia, 2016. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Ber cerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhon Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Edukasi*. Vol. 3, No 2: Hal. 144-130.
- Suardi P Indha & Asri Y, R Syahrul. 2019. "Pemerolehan Bahasa Pertama Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi* Vol. 3, No1; Hal. 9.Sukawati.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi Ke-6. Bandung: Tarsito*.
- Slamet, 2018." Penerapan Metode Weigted Product" *Jurnal Pengembangan IT* Vol.3 No.2; Hal. 7.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfaceta,cv*.
- Suyadi dan Ulfah. 2015. *Konsep Dasar Paud. Bandung: PT Remaja Rosdakaya*.Perkembangan

Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD ateria Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016". Universitas Lampung. *Skripsi*. Universitas Lampung. *Skripsi*

Hayati Tuti Dkk. 2019. "*Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*". *Jurnal Raudhatul Athfal*. Vol. 2, No.1; Hal.10.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>