

**Hubungan Kemampuan Literasi Awal Anak Usia 5–6 Tahun  
Berdasarkan Durasi Penggunaan Gawai di Rumah**

Zahra Aulia Hidayati<sup>1</sup>, Sinta Auliya<sup>2</sup>, Gina Zahra Febriyanti<sup>3</sup>, Budi Iskandar<sup>4</sup>

**Info Artikel**

**Abstract**

Keywords:  
Early Literacy;  
Gadget Use Duration;  
Early Childhood;  
Preschool Children;

The rapid development of digital technology has increased gadget use among early childhood children. In everyday life, gadgets are not only used as entertainment media, but also as learning tools that may influence children's early literacy development. This study aimed to determine the relationship between the duration of gadget use at home and the early literacy skills of children aged 5-6 years. The study employed a quantitative approach with a correlational ex-post facto design. The participants consisted of 17 children enrolled at TK Ihya As-Sunnah Tasikmalaya, selected using saturated sampling techniques. Data on gadget usage duration were collected through questionnaires completed by parents, while children's early literacy abilities were measured using observation sheets. Data analysis was carried out using descriptive statistics and the Spearman Rank correlation test. The findings showed that the average duration of gadget use among children was 1.755 hours per day, while the average early literacy score reached 24.24. The correlation analysis indicated a negative but weak and statistically insignificant relationship between gadget use duration and early literacy ability ( $r = -0.335$ ;  $p > 0.05$ ). These results suggest that gadget use duration alone does not directly determine children's literacy development. Other factors, such as parental assistance, quality of digital content, and stimulation from the surrounding environment, also play important roles in supporting early literacy skills in children.

Kata kunci:  
Literasi Awal;  
Durasi Penggunaan  
Gawai; Anak Usia Dini;  
Anak Prasekolah;

**Abstrak**

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menyebabkan penggunaan gawai pada anak usia dini semakin meningkat. Dalam kehidupan sehari-hari, gawai tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga digunakan sebagai sarana belajar yang dapat memengaruhi perkembangan literasi awal anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gawai di rumah dengan kemampuan literasi awal anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional ex-post facto. Subjek penelitian terdiri atas 17 anak di TK Ihya As-Sunnah Tasikmalaya yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data mengenai durasi penggunaan gawai diperoleh melalui angket yang diisi

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: zahraauliahidayati@upi.edu

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: sintaauliya.09@upi.edu

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: ginazhra21@upi.edu

<sup>4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya, Indonesia  
Email: budiiskandar@upi.edu

oleh orang tua, sedangkan kemampuan literasi awal anak diukur menggunakan lembar observasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata durasi penggunaan gawai anak mencapai 1,755 jam per hari, sedangkan rata kemampuan literasi awal berada pada skor 24,24. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang lemah dan tidak signifikan antara durasi penggunaan gawai dan kemampuan literasi awal anak ( $r = -0,335$ ;  $p > 0,05$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi perkembangan literasi awal anak. Faktor lain seperti pendampingan orang tua, kualitas konten digital, dan stimulasi lingkungan juga memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan literasi anak usia dini.

---

**Artikel Histori:**

Disubmit:  
21 Mei 2026

Direvisi:  
24 Juni 2026

Diterima:  
28 Juni 2026

Dipublish:  
05 Juli 2026

---

**Cara Mensitasi Artikel:** Hidayati, Z. A., Auliya, S., Febriyanti, G. Z., & Iskandar, B. (2026). Hubungan kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun berdasarkan durasi penggunaan gawai di rumah. *Jurnal Ar-Raihanah*, 6(1), 866-872. <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1158>

---

**Korespondensi Penulis:** Zahra Aulia Hidayati, [zahraauliahidayati@upi.edu](mailto:zahraauliahidayati@upi.edu)

**DOI** : <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v6i1.1158>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era Industri 4.0 telah mendorong kemajuan pesat dalam bidang IPTEK, di mana gawai menjadi perangkat yang sangat familiar di tengah masyarakat (Cahyaningrum & Gunawan, 2023). Fenomena ini melahirkan generasi digital native, termasuk anak usia dini yang sudah sangat akrab dengan penggunaan smartphone, tablet, hingga laptop dalam kehidupan sehari-hari (Nurhayati & Chandra, 2025). Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa sebanyak 52,76% anak dengan usia 5–6 tahun di Indonesia telah memakai gawai, dengan persentase akses internet mencapai 39,97% (Aprilia & Thaib, 2024). Berdasarkan survei The Asian Parents Insight, sebanyak 98% anak usia 3–8 tahun di kawasan Asia Tenggara telah terpapar teknologi digital, di mana mayoritas menggunakannya untuk mengakses kegiatan rekreasi digital seperti menonton YouTube dan bermain gim (Khairani, dkk., 2024).

Penggunaan gawai pada anak usia dini pada dasarnya menunjukkan dua sisi yang berlawanan. Satu sisi, gawai melalui aplikasi edukatif dapat menstimulasi imajinasi, kecerdasan, serta kemampuan literasi seperti membaca dan mengenal angka (Cahyaningrum & Gunawan, 2023; Hijriyani & Astuti, 2020). Namun di sisi lain, intensitas penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan berisiko menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan konsentrasi, perilaku hiperaktif, keterlambatan bicara (speech delay), hingga kecanduan (Aprilia & Thaib, 2024). Fokus permasalahan ini sering kali bertumpu pada durasi (screen time), yaitu Intensitas waktu dalam penggunaan perangkat digital (Azka & Irvan, 2026). Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) merekomendasikan durasi penggunaan gawai untuk anak usia dini dibatasi maksimal satu jam setiap hari, karena durasi yang berlebihan terbukti berkaitan erat dengan penurunan performa akademik dan gangguan kognitif (Aprilia & Thaib, 2024; Azka & Irvan, 2026).

Literasi awal merupakan fundamen krusial yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan membaca serta menulis yang diperoleh sebelum pendidikan formal dimulai (Cahyaningrum & Gunawan, 2023). Kemampuan ini mencakup kesadaran fonologis, pengenalan huruf, hingga pemahaman simbol yang menjadi prediktor utama kesiapan anak masuk Sekolah Dasar (SD) (Purnomosari, Indrawati & Pirunika, 2022). Literasi awal tidak berkembang secara otomatis, melainkan sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan, terutama interaksi langsung dalam keluarga di rumah dan bimbingan pendidik di

sekolah (Nurhayati & Chandra, 2025). Sayangnya, di era digital ini, stimulasi melalui interaksi sosial yang seharusnya menjadi peranan dominan sering kali tergantikan oleh tingginya durasi penggunaan gawai (Aprilia & Thaib, 2024).

Meskipun penggunaan gawai sudah masif, masih terdapat celah penelitian terkait pemahaman orang tua mengenai batasan ideal durasi penggunaan gawai. Banyak orang tua cenderung menjadikan gawai sebagai "pengasuh digital" (digital babysitter) agar anak tetap tenang, tanpa menyadari risiko terhadap perkembangan literasinya (Aprilia & Thaib, 2024; Nurhayati & Chandra, 2025). Selain itu, terdapat temuan yang tidak konsisten dalam literatur; beberapa studi menunjukkan korelasi positif jika kontennya edukatif, sementara studi lain menunjukkan hubungan negatif yang signifikan jika durasi penggunaan tinggi (Karuniasari & Romey, 2022). Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan penelitian yang lebih mendalam dengan metode kuantitatif untuk memberikan gambaran objektif berbasis data mengenai bagaimana durasi penggunaan gawai di rumah berhubungan dengan capaian literasi anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi secara mendalam hubungan antara durasi penggunaan perangkat digital di rumah dengan tingkat literasi awal anak usia 5–6 tahun. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian ini bermaksud memetakan gambaran durasi penggunaan gawai harian serta mengukur tingkat kemampuan literasi anak. Dengan melibatkan perspektif orang tua dan guru, Temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan teori PAUD serta menjadi pedoman praktis untuk orang tua dalam mengatur pola penggunaan gawai yang bijak demi mengoptimalkan tumbuh kembang anak di era digital.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif korelasional. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan antarvariabel secara objektif melalui data numerical (Creswell, 2014), sedangkan desain deskriptif korelasional memiliki tujuan untuk memaparkan kondisi variabel sekaligus mengetahui hubungan antara variabel tanpa adanya perlakuan atau manipulasi (Sugiyono, 2023). Penelitian ini bersifat *ex-post facto*, yaitu studi yang dilakukan untuk menganalisis peristiwa yang sudah terjadi dan kemudian menyelidiki hubungan sebab-akibatnya (Fraenkel, dkk., 2012).

Populasi dalam penelitian ini mencakup semua anak berusia 5-6 tahun yang terdaftar di TK Ihya As-Sunnah Tasikmalaya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan teknik *sampling jenuh*, yaitu semua anggota populasi yang memenuhi kriteria dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2023). Kriteria yang ditetapkan meliputi anak berusia 5-6 tahun, memiliki akses gawai di rumah, serta orang tua yang bersedia menjadi responden penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) yang diisi oleh orang tua untuk memperoleh informasi terkait durasi penggunaan gawai pada anak. Kuesioner dipilih karena merupakan metode yang efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden dalam jumlah besar (Sugiyono, 2023).

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan dua jenis, yaitu kuesioner durasi penggunaan gawai dan lembar observasi kemampuan literasi awal. Kuesioner disusun dalam bentuk pertanyaan tertutup yang mencakup durasi penggunaan gawai per hari, frekuensi penggunaan, waktu penggunaan, serta jenis aktivitas anak saat menggunakan gawai. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi awal anak yang meliputi aspek pemahaman informasi, komunikasi lisan, interaksi percakapan, penggunaan media komunikasi, minat dan partisipasi dalam kegiatan pramembaca, serta kemampuan keaksaraan dasar.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui beberapa tahap, yaitu pemberian skor, pengelompokan kategori, analisis deskriptif dan analisis inferensial. Skor hasil observasi dijumlahkan untuk memperoleh skor total literasi awal, kemudian dikategorikan ke dalam tingkat perkembangan

tertentu. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi data dalam bentuk frekuensi dan persentase (Sugiyono, 2023). Selanjutnya, untuk mengetahui hubungan antara durasi penggunaan gawai dan kemampuan literasi awal digunakan uji korelasi Spermank. Uji ini dipilih karena data yang digunakan berskala ordinal dan tidak memenuhi syarat normalitas (Ghozali, 2021). Interpretasi hasil korelasi didasarkan pada nilai koefisien korelasi dan tingkat signifikansi dengan taraf keasalahan 5% ( $p < 0,05$ ). Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam format tabel dan uraian naratif yang mudah dipahami.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 17 anak sebagai subjek penelitian yang terdaftar di TK Ihya As-Sunnah Tasikmalaya. Karakteristik responden difokuskan pada anak usia dini dalam rentang usia 5–6 tahun, yang merupakan periode krusial transisi menuju pendidikan dasar formal.

Data menunjukkan bahwa seluruh responden berada pada rentang usia perkembangan yang seragam. Pemilihan kelompok usia ini didasarkan pada signifikansi kemampuan literasi awal sebagai prediktor utama kesiapan anak masuk Sekolah Dasar (Purnomosari, Indrawati & Pirunika, 2022). Pada usia ini, anak-anak diharapkan mulai menguasai kesadaran fonologis dan pengenalan huruf sebagai fondasi akademik.

Statistik deskriptif dapat memberi informasi mengenai ukuran pemusatan data, ukuran penyebaran data, kecenderungan suatu gugus, dan ukuran letak (Muchson, 2017). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi data pada variabel durasi penggunaan gawai (screen time) dan kemampuan literasi awal anak.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian**

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Total Durasi Gawai (Jam)	17	0	3,0	1,755	0,9019
Total Kemampuan Literasi Awal	17	11	28	24,24	4,982

Berdasarkan data pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata (mean) durasi penggunaan gawai sebesar 1,755 jam per hari. Jika dikaitkan dengan pedoman kesehatan, angka ini menunjukkan kecenderungan yang tinggi, karena telah melampaui rekomendasi Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) yang membatasi durasi layar maksimal satu jam per hari untuk anak usia 2–6 tahun (Azka & Irvan, 2026; Molina, 2025). Variasi durasi yang ditemukan (0 hingga 3 jam) dengan standar deviasi 0,9019 mengindikasikan adanya keberagaman pola asuh digital di rumah responden.

Sementara itu, variabel kemampuan literasi awal memiliki nilai rata-rata sebesar 24,24 dengan rentang skor 11 hingga 28. Nilai standar deviasi sebesar 4,982 menunjukkan adanya variasi kemampuan literasi yang cukup lebar antar individu dalam sampel tersebut, yang mencerminkan tingkat stimulasi yang berbeda-beda yang diterima anak.

Uji normalitas dilakukan menggunakan kriteria Shapiro-Wilk, mengingat jumlah sampel yang kecil ( $N < 50$ ) (Sianturi, 2025).

**Tabel 2. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)**

Variabel	Statistic	df	Sig.
Total Durasi Gawai	0,862	17	0,016

Total Kemampuan Literasi	0,784	17	0,001
--------------------------	-------	----	-------

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( $p$ ) untuk kedua variabel lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ). Hal ini bermakna bahwa data durasi penggunaan gawai dan kemampuan literasi awal tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, prosedur pengujian hipotesis selanjutnya beralih menggunakan statistik non-parametrik, yaitu uji korelasi Spearman Rank.

Uji korelasi bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara durasi menatap layar dengan capaian literasi awal anak.

**Tabel 3. Hasil Analisis Korelasi Spearman’s Rho**

Hubungan Variabel	Correlation Coefficient	Sig. (2-tailed)	Interpretasi
Durasi Gawai - Literasi Awal	-0,335	0,189	Lemah & Tidak Signifikan

Hasil analisis pada Tabel 3 menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,335. Angka ini menunjukkan adanya arah hubungan negatif, yang berarti terdapat kecenderungan bahwa semakin tinggi durasi penggunaan gawai, maka tingkat kemampuan literasi awal anak cenderung menurun. Namun, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,189 ( $p > 0,05$ ), yang berarti hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik pada taraf kesalahan 5%. Kekuatan hubungan sebesar -0,335 masuk dalam kategori lemah, sehingga durasi penggunaan gawai bukan merupakan faktor tunggal dominan yang menentukan skor literasi dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai memiliki hubungan negatif yang lemah dan tidak signifikan terhadap literasi awal anak usia 5–6 tahun. Temuan ini memberikan perspektif menarik dalam diskursus pendidikan anak usia dini di era digital. Meskipun secara deskriptif rata-rata durasi layar anak (1,755 jam) melampaui batas aman WHO (Molina, 2025), hal tersebut tidak secara otomatis meruntuhkan kemampuan literasi mereka secara signifikan dalam sampel ini.

Jika dikaitkan dengan grand theory perkembangan bahasa, Santrock (dalam Syafrina & Lave, 2022) menyatakan bahwa bahasa adalah sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi. Literasi awal tidak hanya tentang mengenal huruf, tetapi juga tentang bagaimana anak memahami informasi dan berinteraksi secara lisan. Temuan tidak signifikannya hubungan ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh ekosistem yang kompleks. Berdasarkan teori ekologis Bronfenbrenner, perkembangan tidak hanya ditentukan oleh satu media (seperti gawai), tetapi oleh interaksi dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat (Azizah, dkk., 2025).

Hasil ini didukung oleh penelitian terdahulu dari Syafrina & Lave (2022) yang juga menemukan tidak adanya hubungan signifikan antara penggunaan gawai dan perkembangan bahasa pada anak usia 4–6 tahun di Samarinda ( $p = 0,151$ ). Serupa dengan itu, penelitian Azizah, dkk. (2025) menyimpulkan bahwa durasi paparan layar tidak secara langsung menyebabkan keterlambatan perkembangan ( $p = 0,274$ ), melainkan faktor lain seperti lingkungan sosial yang lebih berpengaruh. Namun, temuan ini berbeda dengan studi Setyarini, dkk. (2023) yang melaporkan korelasi kuat (0,750) antara intensitas layar dan keterlambatan perkembangan. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan instrumen pengukuran dan karakteristik pendampingan orang tua pada masing-masing subjek penelitian.

Tidak signifikannya hubungan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor mendalam. Pertama, fenomena yang disebut dengan "Technoference", yaitu gangguan teknologi terhadap interaksi orang tua dan anak (Molina, 2025). Meskipun anak menggunakan gawai dalam durasi lama, dampak negatifnya dapat diredam jika orang tua tetap menjalankan peran sebagai

mediator edukatif. Kualitas konten jauh lebih menentukan daripada sekadar durasi (Azizah, dkk., 2025). Jika anak mengakses EduGame yang interaktif, penelitian menunjukkan mereka dapat belajar 20–30% lebih cepat dibandingkan penjelasan verbal saja. Sebaliknya, jika gawai digunakan sebagai "digital babysitter" (pengasuh digital) agar anak tenang tanpa pengawasan, maka risiko penurunan interaksi sosial yang krusial untuk literasi akan meningkat (Aprilia & Thaib, 2024; Nurhayati & Chandra, 2025).

Kedua, literasi awal adalah kemampuan yang sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan rumah secara keseluruhan (Nurhayati & Chandra, 2025). Anak-anak yang memiliki durasi layar tinggi namun tetap mendapatkan stimulasi pramembaca melalui buku cetak atau percakapan bermakna dengan pengasuh mungkin tidak akan mengalami penurunan literasi yang drastis. Sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky dalam Nurhayati & Chandra (2025), perkembangan bahasa sangat bergantung pada interaksi sosial dalam Zone of Proximal Development (ZPD), di mana peran orang dewasa dalam membimbing anak saat menggunakan teknologi menjadi kunci keberhasilan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa durasi penggunaan gawai memiliki hubungan negatif yang lemah dan tidak signifikan secara statistik terhadap kemampuan literasi awal anak usia 5–6 tahun di TK Ihya As-Sunnah, sehingga durasi layar tidak dapat dianggap sebagai penentu tunggal capaian literasi anak. Temuan ini mengonfirmasi bahwa perkembangan literasi awal merupakan konstruk multidimensi yang dipengaruhi oleh ekosistem kompleks, meliputi kualitas konten digital, keterlibatan orang tua sebagai mediator pembelajaran, serta stimulasi lingkungan rumah yang kaya akan interaksi sosial dan bahan bacaan cetak. Meskipun rata-rata durasi penggunaan gawai melampaui rekomendasi WHO, tidak signifikannya hubungan tersebut mengindikasikan bahwa kehadiran pendampingan orang tua dan pemanfaatan konten edukatif yang interaktif mampu meredam potensi dampak negatif paparan layar, sejalan dengan kerangka teori Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam Zone of Proximal Development. Namun demikian, arah korelasi negatif yang teramati tetap memberikan sinyal kritis bagi orang tua dan pendidik bahwa penggunaan gawai yang tidak terkontrol, khususnya tanpa pengawasan bermakna, berisiko menggeser waktu interaksi langsung yang esensial bagi pengembangan keaksaraan dasar. Implikasi praktis penelitian ini mendorong perlunya pendekatan holistik dalam pola asuh digital, yang mengintegrasikan pembatasan durasi dengan pengayaan kegiatan literasi konvensional serta pelibatan aktif orang tua dalam setiap sesi penggunaan teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk menggunakan desain longitudinal guna menguji hubungan kausal, melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta mengkaji variabel moderasi seperti status sosial ekonomi, ketersediaan buku di rumah, dan peran guru dalam menjembatani literasi digital anak usia dini di era teknologi.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aprilia, E., & Thaib, G. (2024). Dampak Screen Time Berlebih Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 16–32.
- Azizah, L. N., Sari, W. P., Ngiffah, D. A., Sari, F. P., Adani, E., Mukminin, M. N., & Satiningsih. (2025). Hubungan Durasi Paparan Layar Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Anak Usia Dini. *Psikosains: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi*, 20(2), 189–199.
- Azka, M., & Irvan, M. (2026). Hubungan Durasi Screen Time, Konsentrasi Siswa, dan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD. *Paedagogie*, 21(1), 1545–1558. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16395>
- Cahyaningrum, W., & Gunawan. (2023). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perkembangan Literasi Awal Pada Anak Prasekolah Usia 4-6 Tahun di TK A isyiyah Kedungharjo

- Mantingan. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 1(2), 228–239.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hijriyani, Y., & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada. *ThufuLa: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16–28.
- Karuniasari, M., & Romey, R. (2022). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Early Literacy Skill Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelurahan Mojosongo. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, 1(1), 33–42.
- Khairani, F., Naria, E., Lubis, I. K., Koka, E. M., Harahap, A. F., Rangkuti, I. M., Enjelika, M. T., & Daulay, H. (2024). Hubungan peran orang tua dengan intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini di Kabupaten Tapanuli Selatan. *TROPHICO: Tropical Public Health Journal*, 4(1), 52–58.
- Molina, E. (2025). *Screen Time in Early Childhood Education : Balancing the Digital Scales*.
- Nurhayati, Y., & Chandra, R. (2025). Literasi Digital Anak Usia Dini : Tinjauan Sistematis Atas Peluang Edukasi dan Risiko Adiksi di Era Teknologi. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 478–488. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.2444>
- Purnomosari, Indrawati, & Pirunika. (2022). Penerapan Literasi pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebagai Upaya Persiapan Masuk Ke Jenjang SD/MI. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3381–3390. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2348>
- Rismayanti, C. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(April). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3065>
- Setyarini, D. I., Rengganis, S. G., Ardhiani, I. T., & Mas'udah, E. K. (2023). Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *ALFABETA (Vol. 1, Issue 28)*. [http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao\\_PereiraAS\\_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs\\_00\\_11/rbcs11\\_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td\\_2306.pdf%0Ahttps://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/03/emi](http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/03/emi)
- Syafrina, R., & Lave, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendas Mahakam*, 7(2), 95–100.