



Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Tk Al-Fatih Desa Tanjung Baringin Simarulak

¹Rani Astria Silvera Harahap, ²Mira Yanti Lubis, ³Juliana Hasibuan, ⁴Ulfa Marito Hasibuan, ⁵Robiatul Adawiyah Daulay, ⁶Rosida Ayuni

¹ Institut Agama Islam Padang Lawas, rani@iaipadanglawas.ac.id,

²Institut Agama Islam Padang Lawas mirayanti@iaipadanglawas.ac.id

³Institut Agama Islam Padang Lawas Julianahasibuan708@gmail.com

⁴Institut Agama Islam Padang Lawas ulfahsb62@gmail.com

⁵Institut Agama Islam Padang Lawas adawiyahjuli11@gmail.com

⁶Institut Agama Islam Padang Lawas ayunisiregar642@gmail.com

ABSTRACT

In today's digital era, technology and innovation play a pivotal role in driving educational transformation. The utilization of technology, such as educational apps, interactive games, and various digital devices, not only provides new ways of delivering materials, but also offers a more engaging and interactive learning experience. The use of digital media in early childhood learning is to utilize technology-based application devices such as computers, tablets, smartphones, and digital props (projectors) to support the learning process. to be more fun, interesting and not monotonous, and stimulate creativity, imagination and creative thinking in children. Forms of media used such as: Intractive educational applications (games to recognize numbers or letters), digital storybooks, digital props (smart boards or projectors), intractive audio to train listening, singing and storytelling. In the context of early childhood education, the use of digital media must be limited and in accordance with child development. This study aims to determine the extent to which digital media provides benefits, challenges, and impacts on child development, The method used is qualitative research to find out how digital media is used in learning activities in early childhood education, and analyze the positive and negative impacts of using digital media in early childhood learning, as well as identify the benefits of digital media in early childhood education.

Keywords: Digital Learning, Creativity, Early Childhood

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada masa kanak-kanak awal memiliki arti yang sangat krusial dalam membentuk landasan perkembangan anak secara menyeluruh. Pada fase awal kehidupannya, anak sedang berada dalam masa kepekaan tinggi untuk menyerap berbagai pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, pemberian pengalaman belajar yang tepat dan bermakna sejak dini mampu memberikan pengaruh positif jangka panjang terhadap kemampuan anak dalam beragam bidang kehidupan (Jumiati et al., 2022). Peran pendidikan anak usia dini sebagai pijakan utama bagi perkembangan daya pikir serta kreativitas semakin terlihat jelas di tengah

perubahan dunia pendidikan saat ini. Tantangan bagi pendidik tidak hanya sebatas merancang metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas, tetapi juga mencakup pemahaman mendalam mengenai fungsi media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi sebagai sarana penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan anak usia dini (Asmara et al., 2023).

Media digital, seperti internet, aplikasi pembelajaran, maupun perangkat elektronik, memiliki peluang besar untuk menunjang proses belajar anak. Namun, penggunaannya juga menghadirkan tantangan, khususnya terkait risiko negatif yang bisa muncul apabila tidak dimanfaatkan secara bijak dan aman. Oleh karena itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media digital kini telah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari aktivitas sehari-hari, termasuk dalam bidang Pendidikan (Pawitri et al., 2025).

Proses belajar memiliki peranan yang signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa dengan menghadirkan suasana yang mendorong mereka untuk mengeksplorasi serta mengembangkan potensi diri secara maksimal melalui pendekatan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Hardiyana et al., n.d). Pada anak usia dini, pemanfaatan teknologi bisa memberikan pengaruh yang bersifat positif maupun negatif. Karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam mengawasi sekaligus memastikan teknologi digunakan secara tepat. Upaya ini diperlukan agar anak dapat merasakan manfaat positif dari teknologi sekaligus terlindungi dari kemungkinan dampak buruk yang mungkin muncul (Yunita et al., 2021).

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa media, terutama yang berbasis digital, memiliki peran penting dalam membentuk cara pandang dan pola pikir anak usia dini. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menelaah secara mendalam potensi serta konsekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung pengembangan kreativitas anak pada masa awal kehidupannya. Dalam kerangka ini, penting untuk melihat bagaimana interaksi anak dengan media digital dapat menstimulasi imajinasi, memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan divergen, serta membantu mereka menemukan dunia secara lebih inovatif pada tahap perkembangan yang sangat menentukan (Asmara et al., 2023). Di sisi lain, penggunaan media digital yang tidak terjaga keamanannya dapat menimbulkan dampak negatif. Anak yang terpapar konten yang tidak sesuai atau terlalu sering menggunakan perangkat elektronik berisiko mengalami hambatan dalam perkembangan sosial maupun emosional (Radita et al., 2023). Ketergantungan pada media digital tanpa pengawasan dapat membuat anak lebih rentan merasa terasing, berkurang interaksi dengan teman sebaya, bahkan mengalami masalah tidur (Bozzola et al., 2022). Karena itu, peran orang tua dan pendidik sangat penting untuk mengetahui strategi yang tepat dalam mengawasi sekaligus mengatur penggunaan media digital agar tetap bermanfaat (Pawitri et al., 2025).

Demikian, penelitian ini difokuskan untuk memberikan sumbangan dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif guna menstimulasi kreativitas anak usia dini. Telaah teoritis yang dilakukan mencakup pemahaman mendalam mengenai teori kognitif, psikologi perkembangan, serta teori pembelajaran pada masa kanak-kanak awal. Dengan menyusun kerangka konseptual dan landasan teoritis secara rinci, penelitian ini bertujuan menjelaskan keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi

dengan tingkat kreativitas anak usia dini. Melalui latar belakang yang komprehensif tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi penting terhadap pemahaman mengenai potensi media digital dalam mendukung peningkatan kreativitas anak sejak usia dini.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk menemukan solusi terkait permasalahan kreativitas dengan memanfaatkan aplikasi digital yang dapat digunakan oleh berbagai pihak, baik guru, orang tua, maupun siswa, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Perancangan konsep aplikasi digital ini didasarkan pada analisis kebutuhan guru dan orang tua agar pemanfaatannya lebih relevan. Oleh karena itu, fokus utama kajian ini adalah menelaah secara kualitatif melalui penelitian mengenai sejauh mana efektivitas media pembelajaran digital dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. Melalui telaah literatur yang komprehensif, penelitian ini menyajikan analisis kritis terhadap berbagai bentuk pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Dengan menelaah kelebihan serta keterbatasan dari tiap pendekatan, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai potensi penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian Terdahulu

Menurut Adi Asmara dkk (2023) Dalam mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini, temuan penelitian memberikan gambaran yang menarik dan berharga Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas menarik dan berharga. Integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini menunjukkan potensi positif yang besar dalam memperkaya pengalaman belajar dan merangsang kreativitas mereka. Hasil penelitian ini menyoroti kontribusi media pembelajaran berbasis teknologi terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Penggunaan elemen visual dan interaktif dalam media tersebut mampu memotivasi anak-anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membentuk landasan yang kuat untuk pengembangan ide dan konsep kreatif. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi katalisator untuk peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Kemudian Menurut Fani Nurfalalah dkk (2023) Penerapan media pembelajaran berbasis digital juga dapat efektif menstimulasi keterampilan literasi anak usia dini di Lembaga PAUD dengan menyiapkan perangkat yang dibutuhkan oleh guru dalam penerapan media pembelajaran tersebut. Keterampilan literasi termasuk indikator penting dari membaca kata, contohnya seperti pengetahuan huruf, pengetahuan tentang bunyi huruf, kesadaran fonemik, dan pemahaman tentang konsep tulisan.

Adapun Menurut Novita Eka Nurjannah dan Tsali Tsatul Mukkoramah (2021) Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini tentu tidak terlepas dari permasalahan dan hambatan dalam penerapannya. Permasalahan pembelajaran berbasis digital yang muncul antara lain mencakup pembelajaran online kurang memiliki suasana belajar, sebagian besar orang tua mengatakan pembelajaran online menyebabkan kurang interaksi sosial dengan teman sebaya, anak-anak tidak memperlakukan pembelajaran online

sebagai kelas formal sehingga anak-anak tidak bisa fokus pada pembelajaran, anak memiliki pengaturan diri yang lemah, dan pembelajaran online anak-anak dikatakan sebagai pembelajaran yang tidak nyaman, menantang, dan menguras banyak waktu serta menambah pekerjaan orang tua (Dong, Cao, & Li, 2020). Kemudian Menurut Firdha Hayati dkk (2022) Generasi Alpha yang lahir setelah tahun 2010, merupakan generasi yang paling cerdas dalam penggunaan teknologi. Hal ini dikarenakan generasi alpha tumbuh dengan teknologi digital. Minimnya literasi digital individu jika tidak diawasi dan tidak diarahkan dengan benar akan menyebabkan penyimpangan, terkhusus dalam dunia pendidikan. Penyimpangan tersebut juga akan menyebabkan berbagai macam gangguan pada perkembangan individu. Era Nurela dan Lenni Nuraeni (2024) mengungkapkan bahwa dengan memanfaatkan media digital storytelling untuk meningkatkan bahasa reseptif anak memiliki pengaruh yang signifikan dan cukup besar dalam perkembangan bangannya, seperti kemampuan menyimak cerita, kemampuan anak menangkap kata-kata ataupun kalimat dari media digital storytelling meningkatkan pengetahuan anak dan menambah perbendaharaan kata untuk mengungkapkan maksud dan tujuan, anak dapat bertanya dan mampu menjawab pertanyaan pendidik ataupun temannya, anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar melalui media digital storytelling, dan bahkan diharapkan anak dapat menggali dan mengeksplor kata atau kalimat baru tanpa mengubah makna dari media digital storytelling. Pemanfaatan media digital storytelling akan memudahkan anak dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak, hal ini karena sesuai dengan minat anak, menyenangkan dan tanpa adanya paksaan, tekanan sehingga anak dapat menikmati dan belajar secara tidak langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih agar mengetahui dampak sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bertujuan menelaah, memahami, serta menggambarkan suatu individu (Djamba & Neuman, 2020). Dalam penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah untuk mengetahui dan memahami bagaimana penerapan pembelajaran berbasis digital berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini.

Data

Desain penelitian ini yaitu mengamati yang sesuai dengan tujuan penelitian, dengan cara mengintegrasikan berbagai temuan dari beragam sumber untuk memperkuat kerangka konseptual dan landasan teoritis yang telah ditetapkan. Data yang digunakan bersumber dari referensi yang kredibel dan dapat dipercaya, seperti jurnal ilmiah, artikel, buku, makalah, serta sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti, merangkum semua data yang di peroleh dari penelitian tentang dampak pembelajaran berbasis digital terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Melalui studi literatur yang mendalam, penelitian ini berhasil menggambarkan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini adalah pemanfaatan perangkat dan aplikasih berbasis teknologi sebagai sarana, untuk mendukung proses belajar

anak usia dini. Media ini di gunakan bukan sekedar untuk hiburan , tetapi di arahkan agar membantu perkembangan kognitif,bahasa,social, emosional ,motoric dan kreativitas anak.

Berdasarkan kelas (2013) dalam Gjelaj, Buza, Shatri & Zabeli (2020) memaparkan bahwa teknologi digital dapat membekali anak peluang baru untuk terlibat dalam permainan, pembelajaran,dan komunikasi yang menarik. Adapun pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran anak usia dini antara lain:

a) Mengembangkan Kreativitas anak

Penggunaan aplikasih menggambar,permainan edukatif,dan media intraktif mendorong anak bereksplorasi sesuai imajinasi.Anak dapat menciptakan karya sederhana melalui kombinasi warna, gambar dan suara yang berdampak positif pada perkembangan kreativitas anak.

b) Meningkatkan minat dan motivasi belajar anak

Anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ketika guru memanfaatkan media digital seperti video,aplikasih interaktif maupun lagu edukasi.Tampilan visual dan audio yang menarik mendorong anak untuk lebih fokus, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

c) Mempermudah pemahaman konsep

Materi abstrak yang sulit di jelaskan secara verbal lebih mudah dipahami melalui media digital, misalnya konsep warna,bentuk atau hewan dapat di perlihatkan melalui gambar bergerak, simulasi dan ceita visual. Hal ini membantu anak belajar dengan konkret sesuai tahapan perkembangan mereka.

d) Pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif

Media digital menghadirkan pengalaman belajar yang tidak monoton sehingga anak tidak akan mudah bosan dalam konteks belajar.

Tantangan pengaruh media digital dalam pembelajaran anak usia dini

1. Ketergantungan dan kecanduan

Anak mudah teralihkan dari tujuan belajar menjadi menjadi bermain berlebihan dengan, sehingga memicu kecanduan layar

2. Kurangnya interaksi social langsung

Media digital dapat menguarangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara tatap muka dengan guru, teman, maupun orang tua, tang sebenarnya penting untuk perkembangan sosial-emosional anak.

3. Konten tidak sesuai usia

Tidak semua aplikasi atau video edukatif sesuai dengan tahap perkembangan anak. Jika tidak di saring, anak akan terpapar konten yang kurang mendidik.

4. Menurunnya aktivitas fisik

Terlalu banyak duduk depan layar dapat mengurangi kesempatan anak untuk bergerak, bermain aktif, dan melatih motoric kasar.

5. Tantangan bagi guru dan orang tua

a) Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memilih, mengelola dan memanfaatkan media digital secara tepat.

b) Orang tua perlu mendampingi dan mengawasi penggunaan media digital agar tetap bermanfaat.

6. Gangguan konsentrasi

Anak usia dini masih memiliki rentang perhatian yang pendek. Media digital yang terlalu interaktif atau penuh distraksi menjadikan anak kurang fokus.

7. Aspek kesehatan

- a) Resiko mata lelah karena terlalu lama menatap layar
- b) Gangguan tidur akibat penggunaan gawai di malam hari

8. Kesenjangan akses

Tidak semua anak memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan internet, sehingga menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran.

Dampak positif dan negatif pengaruh media digital dalam pembelajaran anak usia dini

A. Dampak positif

1. Meningkatkan motivasi belajar anak: Anak lebih antusias karena media digital (misalnya video interaktif, lagu edukatif, atau aplikasi permainan) lebih menarik dibanding metode konvensional.
2. Mengembangkan kreativitas: Anak dapat bereksperimen dengan gambar, warna, suara dan animasi dari media digital.
3. Meningkatkan keterampilan teknologi sejak dini: Anak akan lebih mengenal teknologi dan lebih bisa mengasah ide-ide baru yang menggunakan teknologi.
4. Akses sumber belajar yang beragam: Anak dapat mengenal budaya, bahasa dan ilmu pengetahuan dari berbagai sumber digital dengan mudah.
5. Mendukung perkembangan kognitif: Game edukasi dan aplikasi belajar dapat membantu mengenal huruf, angka, warna, bentuk dan konsep dasar dengan cara yang mudah.

B. Dampak Negatif

1. Ketergantungan pada gadget

Anak bias menjadi terlalu sering menggunakan perangkat digital sehingga sulit beraktivitas tanpa gadget.

2. Menurunnya interaksi sosial

Jika terlalu lama menggunakan media digital, anak kurang bersosialisasi dengan teman sebaya dan keluarga.

3. Risiko terpapar konten tidak sesuai

Tanpa pengawasan orang tua, anak bias mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

4. Gangguan kesehatan

Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan masalah mata (rabun atau kelelahan mata), gangguan tidur, hingga kurang gerak yang memengaruhi kesehatan fisik.

5. Mengurangi konsentrasi dan daya fokus

Anak yang terlalu sering bermain dengan media digital bias cepat bosan dengan aktivitas belajar tradisional.

Pembahasan

Signifikansi media pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini tidak hanya terletak pada proses belajar itu sendiri, melainkan juga pada persiapan anak dalam menghadapi era digital yang terus berkembang. Melalui pengenalan teknologi sejak

dini, anak dapat secara alami membangun keterampilan yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan di masa depan. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pendekatan yang lebih personal, sehingga anak dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing serta menyesuaikan materi dengan minat dan kebutuhan individual mereka (Sappaile et al., 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membawa perubahan besar dalam metode pendidikan anak usia dini, tetapi juga menjadi fondasi penting bagi pengembangan kreativitas serta pola pikir anak di era modern. Dalam hal ini, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam mempersiapkan generasi masa depan agar mampu menghadapi dinamika dan tantangan kehidupan yang senantiasa berkembang (K. A. K. Dewi et al., 2022).

Perencanaan yang disusun dengan strategi matang harus diikuti dengan pelaksanaan yang efektif. Kegiatan pembelajaran perlu dirancang dan diterapkan secara tepat agar membantu anak dalam menguasai pengetahuan, konsep, keterampilan, serta perilaku tertentu. (Juwita & Tasu'ah, 2015). Fokus utama dari desain pembelajaran adalah menentukan metode yang paling sesuai untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Dalam proses perencanaan, pendidik juga harus memilih media digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Media digital yang dipilih dapat berupa platform pembelajaran interaktif antara guru dan anak, maupun aplikasi lain seperti permainan edukatif, penampil video atau gambar (misalnya YouTube), aplikasi kuis, serta berbagai aplikasi pembelajaran lainnya (Isrofah et al., 2022).

Secara umum, penggunaan teknologi dalam proses belajar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran sekaligus mendukung perkembangan anak usia dini. Meski demikian, agar manfaat yang diperoleh dapat optimal, diperlukan pengawasan yang tepat dari guru maupun orang tua. Teknologi memang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak serta diterapkan secara bijaksana (Syidah et al., 2024). Meski demikian, terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi, seperti risiko terjadinya isolasi sosial maupun kecanduan terhadap teknologi. Karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang, yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung tanpa meniadakan pentingnya interaksi sosial dan pengalaman nyata yang esensial bagi perkembangan anak. Dengan menghubungkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan pengembangan kreativitas anak usia dini, kita dapat membuka peluang untuk membentuk generasi yang tidak hanya mahir dalam teknologi, tetapi juga memiliki kemampuan kreatif yang kuat sebagai landasan kokoh bagi masa depan mereka (Asmara et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan hasil analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis digital pada Anak Usia Dini memberikan manfaat besar dalam meningkatkan motivasi, kreativitas dan pemahaman anak asalkan digunakan secara bijak dengan pendamping guru maupun orang tua. Media digital sebaiknya hanya pendukung bukan pengganti interaksi nyata dan bermain langsung yang tetap penting untuk perkembangan social emosional anak. Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini memberikan dampak yang signifikan baik secara positif

maupun negatif. Disatu sisi, media digital mampu membuat proses belajar anak lebih menarik, interaktif dan menyenangkan serta mendukung perkembangan kognitif, kreativitas dan literasi digital anak. Anak dapat belajar melalui video, aplikasi edukasi, maupun permainan interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Namun di sisi lain, penggunaan media digital yang berlebihan atau tanpa pendamping dapat menimbulkan berbagai resiko, seperti menurunnya interaksi sosial dan gangguan konsentrasi, bahkan masalah kesehatan. Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mengatur waktu atau durasi, memilih konten yang sesuai, serta mendampingi anak ketika menggunakan media digital. Dengan penggunaan yang tepat, media digital dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mendukung tumbuh kembang anak usia dini tanpa mengabaikan pentingnya pembelajaran langsung interaksi sosial dan kegiatan bermain nyata.

Saran dan Rekomendasi

Variabel pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini ini dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan informasi mengenai berbagai jenis media pembelajaran digital yang bisa diterapkan pada anak usia dini dan dampaknya terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Sehingga diharapkan bisa menambah khasanah keilmuan bagi guru, orang tua, ataupun praktisi khususnya anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I. P. A. D., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E., Di Mauro, A., Vita Di Stefano, A., Caruso, C., Corsello, G., & Staiano, A. (2022). The use of social media in children and adolescents: Scoping review on the potential risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(16), 9960. <https://doi.org/10.3390/ijerph19169960>
- Djamba, Y. K., & Neuman, W. L. (2020). Social Research Qualitative and Methods: Quantitative Approaches. In *Teaching Sociology* (Vol. 30, Issue 3).
- Hardiyana, A., Kunci, K., Informasi dan Komunikasi, T., & Usia Dini, A. (n.d.). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Paud. 1 12.
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1748–1756. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Dewi, K. A. K., Rusmayani, N. G. A. L., Indrawan, I. K. A. P., & Hita, I. P. A. D. (2022). Perbandingan Pengaruh Pelatihan Calf Raise, Jump Rope, Dan Butt Kick Terhadap Peningkatan Kekuatan Dan Kecepatan Otot Tungkai Dalam Olahraga Renang. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(1), 56–63. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/kejaora/article/view/1926>

- Lutfi. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA HASSANUSSOLIHAT TANGERANG*. 4(2), 288–299.
- Nasution, S. A., Zulmi, F., & Putri, R. R. (2025). Penerapan Teknologi dan Inovasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pavaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 9–13. <https://jurnal.staiyaptip.ac.id/index.php/pavaja>
- Pawitri, A., Mansoer, Z., Musda Mappapoleonro, A., Kusuma Negara, S., & Penelitian, A. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini Safe Use of Digital Media in Early Childhood Education. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889–898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>
- Radita, I. G. A., Adikampana, I. M., & Antara, I. K. (2023). The effect of place attachment on the satisfaction and loyalty of tourists visiting the coffee shop in Kintamani, Bangli Regency, Bali. *Devotion Journal of Community Service*, 4(3), 680–692. <https://doi.org/10.36418/devotion.v4i3.428>
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik? *Journal On Education*, 6(1), 6261–6269. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3830>
- Syidah, A., Aulia, U., Nurmala, F., Didah, D., & Mujahidah, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Konteks Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Harapan Karangbenda. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2), 78–81.
- Yunita, S., Erviana, M., Setianingsih, D., Winahyu, R. P., Suryaningsih, M. D., & Pramono, D. (2021). Implementasi Penggunaan Teknologi oleh Orang Tua sesuai Pendidikan Karakter Moral untuk Anak Usia Dini. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 104–112.