



PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

(STUDI PADA TAMAN KANAK-KANAK DI DESA NGLEBUR, KECAMATAN JIKEN,
KABUPATEN BLORA)

Haji Kaswari^{1*}, Umi Robi'atin Musfa'ah²

¹² Institut Agama Islam Al Muhammad Cepu

Email: ajiearieza@iaiamc.ac.id umirobiatin@iaiamc.ac.id,

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memasuki hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia anak usia dini. Anak-anak kini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi perangkat digital seperti smartphone, televisi pintar, dan internet. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan teknologi terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan perilaku anak usia dini. Penelitian dilakukan selama tiga bulan dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara guru dan orang tua, serta dokumentasi pembelajaran pada seluruh Taman Kanak-kanak di Desa Nglebur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi memiliki dampak ganda: memberikan stimulasi kognitif dan bahasa, namun berpotensi menurunkan interaksi sosial serta konsentrasi belajar jika tidak dikontrol. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan orang tua dan guru agar penggunaan teknologi menjadi sarana edukatif, bukan distraktif.

Kata kunci: teknologi, anak usia dini, perkembangan anak

Abstract

The development of digital technology has penetrated almost every aspect of human life, including the world of early childhood. Children now grow up in an environment filled with digital devices such as smartphones, smart TVs, and the internet. This study aims to analyze the influence of technology use on the cognitive, socio-emotional, and behavioral

development of early childhood. The study was conducted over three months using a descriptive qualitative approach through observations, interviews with teachers and parents, and documentation of learning in all kindergartens in Nglebur Village. The results indicate that technology has a dual impact: it provides cognitive and language stimulation, but has the potential to reduce social interaction and concentration if uncontrolled. Therefore, parental and teacher guidance is needed to ensure that technology use becomes an educational tool, not a distraction.

Keywords: technology, early childhood, child development

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan periode emas perkembangan manusia. Pada tahap ini otak berkembang sangat pesat sehingga pengalaman yang diterima anak akan mempengaruhi karakter, kemampuan berpikir, dan perilakunya di masa depan.¹ Seiring berkembangnya zaman, lingkungan belajar anak tidak lagi hanya berasal dari keluarga dan sekolah, tetapi juga dari teknologi digital. Kehadiran teknologi menghadirkan bentuk stimulasi baru bagi anak, terutama melalui tampilan audio visual yang menarik dan interaktif.² Anak dapat memperoleh informasi dengan cepat melalui video pembelajaran, permainan edukatif, maupun aplikasi pengenalan huruf dan angka.

Kondisi ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus memperluas sumber pengetahuan anak sejak usia dini. Namun, perubahan ini juga menggeser pola interaksi tradisional antara anak dengan lingkungan sekitar. Waktu bermain fisik dan komunikasi langsung dengan teman sebaya cenderung berkurang karena perhatian anak terfokus pada layar perangkat. Akibatnya, beberapa anak menunjukkan kecenderungan kurang sabar, mudah bosan, dan sulit mempertahankan konsentrasi dalam kegiatan belajar konvensional. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk mengarahkan penggunaan teknologi secara proporsional. Teknologi seharusnya dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang menstimulasi kreativitas, bukan sebagai pengganti

¹ Jerome S. Bruner, *The Process of Education* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960).

² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Pembelajaran PAUD Di Era Digital*. (Jakarta: Kemdikbud RI, 2020).

pengalaman nyata yang dibutuhkan anak dalam proses perkembangan sosial dan emosionalnya.³

Kemajuan teknologi membawa perubahan signifikan pada pola bermain anak. Permainan tradisional perlahan digantikan oleh video digital, aplikasi edukasi, dan tontonan daring. Anak usia dini kini mampu mengoperasikan perangkat digital bahkan sebelum mereka mampu membaca secara lancar.⁴ Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai kesiapan perkembangan anak dalam menghadapi paparan teknologi sejak usia dini. Di satu sisi, perangkat digital menyediakan beragam konten pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan bahasa, pengenalan simbol, serta daya ingat visual anak. Namun di sisi lain, belum semua anak memiliki kemampuan pengendalian diri yang baik untuk mengatur durasi penggunaan perangkat. Tanpa pendampingan yang memadai, anak berpotensi mengalami ketergantungan pada rangsangan visual instan sehingga kurang tertarik pada aktivitas eksplorasi nyata seperti bermain peran, menggambar, atau berinteraksi langsung dengan teman sebaya.

Kondisi tersebut juga dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara empatik. Selain itu, guru di lembaga pendidikan anak usia dini mulai menghadapi tantangan baru ketika metode pembelajaran konvensional tidak lagi cukup menarik perhatian anak yang terbiasa dengan tampilan digital.⁵ Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan gambaran nyata mengenai dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan anak, sehingga dapat menjadi dasar bagi penyusunan strategi pembelajaran dan pola pendampingan yang lebih tepat.

Fenomena tersebut juga terjadi pada anak-anak taman kanak-kanak di Desa Nglebur sehingga diperlukan penelitian mengenai pengaruh teknologi terhadap perkembangan anak secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu kami ingin mencari tahu bagaimana guru memanfaatkan teknologi dan juga bagaimana menjadi para anak didiknya supaya tidak terkena dampak negatif dari teknologi, sehingga terbentuklah rumusan masalah sebagai

³ JW Santrock, *Perkembangan Rentang Hidup* (NEW YORK: McGraw Hill., 2011).

⁴ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Pedagogi, 2010).

⁵ Abuddin Nata, *Pendidikan Islam Di Era Globalisasi* (Jakarta: Kencana, 2012).

berikut: yang pertama Bagaimana pola penggunaan teknologi digital pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Desa Nglebur? kemudian Bagaimana pengaruh penggunaan teknologi terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan perilaku anak usia dini? Dan yang terakhir Bagaimana peran guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar mendukung perkembangan anak secara optimal?

KAJIAN TEORI

1. Teknologi dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Teknologi merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan yang digunakan manusia untuk mempermudah aktivitas kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, teknologi tidak hanya dipahami sebagai perangkat elektronik, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.⁶ Perangkat seperti televisi, komputer, tablet, dan telepon pintar telah menjadi bagian dari lingkungan belajar anak modern.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan stimulasi multisensori melalui kombinasi gambar, suara, warna, dan gerak. Hal ini sesuai dengan karakteristik belajar anak yang cenderung konkret dan visual. Anak lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui bentuk visual dibandingkan dengan penjelasan verbal semata.⁷ Oleh karena itu, media digital sering dianggap mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak.

Namun demikian, teknologi juga memiliki potensi risiko jika digunakan tanpa pengawasan. Anak usia dini belum memiliki kemampuan kontrol diri yang baik sehingga mudah mengalami ketergantungan pada rangsangan instan dari layar. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi lingkungan secara langsung, padahal pengalaman nyata sangat penting dalam proses perkembangan.⁸ Dengan demikian, teknologi dalam pendidikan anak usia dini harus ditempatkan sebagai alat bantu pembelajaran, bukan sebagai pengganti interaksi manusia maupun pengalaman bermain secara langsung.

⁶ Bruner, *The Process of Education*.

⁷ DE Papalia, *Perkembangan Manusia* (NEW YORK: McGraw Hill., 2014).

⁸ Santrock, *Perkembangan Rentang Hidup*.

2. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan proses perubahan yang terjadi secara bertahap dan berkesinambungan pada aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Masa usia dini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) karena terjadi pertumbuhan jaringan otak yang sangat cepat.⁹ Pengalaman yang diterima anak pada periode ini akan membentuk dasar kemampuan belajar dan kepribadian di masa depan.

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami simbol, memecahkan masalah, dan informasi mengingat. Anak belajar melalui pengalaman langsung, observasi, serta interaksi dengan lingkungan sekitar.¹⁰ Sementara itu, perkembangan bahasa terjadi melalui komunikasi dengan orang lain, terutama melalui percakapan, bercerita, dan bermain bersama.

Perkembangan sosial-emosional mencakup kemampuan anak memahami perasaan, mengendalikan emosi, dan berinteraksi dengan orang lain. Anak belajar empati, kerja sama, dan toleransi melalui hubungan dengan keluarga dan teman sebaya.¹¹ Oleh karena itu, interaksi sosial menjadi komponen penting dalam pembentukan karakter.

Apabila anak terlalu banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan manusia, maka proses pembelajaran sosial dapat terhambat. Anak mungkin memahami informasi secara kognitif, tetapi kurang menguasai keterampilan sosial. Dengan demikian, keseimbangan antara stimulasi digital dan pengalaman nyata menjadi faktor penting dalam perkembangan anak.

3. Pengaruh Teknologi terhadap Perkembangan Anak

Teknologi memberikan dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak tergantung pada intensitas dan pendampingan penggunaannya. Dampak positif teknologi antara lain meningkatkan kemampuan visual-spasial, memperkaya kosakata, serta membantu anak mengenal simbol dengan lebih cepat.¹² Aplikasi edukasi dapat membantu anak mempelajari huruf, angka, warna, dan bentuk secara menarik.

Selain itu, media digital mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman yang menyenangkan. Anak cenderung lebih fokus ketika pembelajaran disertai

⁹ Suyadi, *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*.

¹⁰ Santrock, *Perkembangan Rentang Hidup*.

¹¹ YN Sujiono, *Konsep Dasar PAUD* (Jakarta: Indexs, 2012).

¹² Annamaria Pinter, *Teaching Young Language Learners* (Oxford: Oxford University Press, 2006).

animasi atau suara. Dalam konteks tertentu, teknologi dapat membantu anak memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Namun penggunaan teknologi secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Anak berpotensi mengalami penurunan kemampuan konsentrasi karena terbiasa dengan rangsangan cepat. Selain itu, interaksi sosial dapat berkurang karena anak lebih memilih bermain sendiri dengan perangkat digital.¹³ Ketergantungan terhadap teknologi juga dapat mempengaruhi regulasi emosi. Anak mudah merasa bosan, sulit menunggu, dan kurang sabar dalam aktivitas non-digital. Oleh karena itu, penggunaan teknologi harus dibatasi sesuai kebutuhan perkembangan anak.

4. Peran Orang Tua dan Guru dalam Pendampingan Teknologi

Pendampingan orang tua dan guru menjadi faktor kunci dalam memastikan teknologi memberikan manfaat pendidikan. Anak usia dini belum mampu membedakan antara hiburan dan kebutuhan belajar sehingga membutuhkan arahan orang dewasa.

Orang tua berperan mengatur durasi penggunaan perangkat, memilih konten yang sesuai, serta mendampingi anak ketika menggunakan teknologi¹⁴. Pendampingan memungkinkan anak memahami informasi secara kritis dan tidak sekadar menerima secara pasif.

Guru berpartisipasi mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara terarah. Penggunaan teknologi sebaiknya dikombinasikan dengan aktivitas fisik, permainan kelompok, dan komunikasi langsung agar perkembangan anak tetap seimbang.¹⁵ Pembelajaran tidak boleh sepenuhnya bergantung pada layar, tetapi harus tetap menekankan pengalaman nyata.

Kolaborasi antara orang tua dan guru penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang konsisten. Dengan adanya aturan dan tujuan yang jelas, teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif tanpa menghambat perkembangan sosial dan emosional anak.

¹³ EB Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1999).

¹⁴ Kebudayaan, *Pedoman Pembelajaran PAUD Di Era Digital*.

¹⁵ Jean Brewster, Gail Ellis, and Denis Girard, *The Primary English Teacher's Guide* (Harlow, Essex: Penguin English, 2002).

Sintesis Teori

Berdasarkan uraian di atas, teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan kognitif anak, namun juga berisiko menghambat perkembangan sosial-emosional jika digunakan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, kunci pemanfaatan teknologi terletak pada keseimbangan penggunaan, pendampingan orang dewasa, serta integrasi dengan aktivitas nyata. Pendidikan anak usia dini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan sosial anak secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan dilaksanakan selama tiga bulan. Data diperoleh melalui observasi aktivitas anak, wawancara guru dan orang tua, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.¹⁶

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak, seperti mengenal huruf dan angka lebih cepat.¹⁷ Namun penggunaan berlebihan menyebabkan berkurangnya interaksi sosial dan daya konsentrasi. Guru dan orang tua memiliki peran penting dalam membatasi dan mengarahkan penggunaan teknologi agar tetap bersifat edukatif. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan di seluruh Taman Kanak-kanak di Desa Nglebur, Kecamatan Jiken, Kabupaten Blora. Data diperoleh melalui observasi kegiatan belajar, wawancara dengan guru serta orang tua, dan dokumentasi aktivitas anak di sekolah maupun di rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian dari keseharian anak usia dini dan mempengaruhi berbagai aspek perkembangan mereka.

1. Pola Penggunaan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini di TK Desa Nglebur

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, hampir seluruh anak telah mengenal perangkat digital, terutama telepon pintar milik orang tua. Sebagian besar anak menggunakan

¹⁶ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

¹⁷ M. Prensky, *Generasi Digital Asli, Imigran Digital* (Jakarta: Cakrawala, 2001).

perangkat tersebut setiap hari, baik untuk menonton video, bermain gim sederhana, maupun mengakses aplikasi pembelajaran. Rata-rata durasi penggunaan berkisar antara satu hingga tiga jam per hari, dengan waktu paling sering terjadi pada sore dan malam hari.

Di lingkungan sekolah, teknologi belum digunakan secara intensif sebagai media pembelajaran utama. Guru masih mengandalkan metode konvensional seperti bercerita, bernyanyi, dan menggunakan gambar cetak. Namun demikian, beberapa guru sesekali menampilkan video pembelajaran melalui proyektor atau telepon pintar untuk menarik perhatian anak. Anak terlihat sangat antusias ketika pembelajaran melibatkan media digital dibandingkan ketika hanya menggunakan buku atau papan tulis.

Wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa perangkat digital sering diberikan sebagai sarana hiburan agar anak tenang ketika orang tua bekerja atau melakukan aktivitas rumah tangga. Sebagian besar orang tua belum memiliki aturan waktu yang jelas terkait penggunaan perangkat. Anak diperbolehkan menggunakan gawai selama tidak mengganggu aktivitas makan atau tidur. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi lebih dominan digunakan sebagai media hiburan daripada sarana edukasi. Anak mengenal teknologi lebih dahulu di rumah daripada di sekolah, sehingga pengalaman digital anak tidak sepenuhnya terarah secara pedagogis.

Pola penggunaan teknologi yang tidak terstruktur menunjukkan bahwa anak belajar secara mandiri tanpa bimbingan optimal. Situasi ini sejalan dengan karakteristik masyarakat digital, di mana teknologi hadir lebih cepat daripada kesiapan penggunaannya. Anak memperoleh pengalaman visual dan audio yang kaya, tetapi tidak selalu diikuti pemahaman yang sesuai tahap perkembangan.

Dominasi penggunaan untuk hiburan menyebabkan anak terbiasa dengan rangsangan instan. Ketika berada di kelas, mereka cenderung cepat bosan pada aktivitas yang membutuhkan kesabaran, seperti mewarnai atau menyusun balok. Hal ini menunjukkan perlunya integrasi teknologi secara terencana dalam pembelajaran agar pengalaman digital anak dapat diarahkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

2. Pengaruh Teknologi terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial-Emosional, dan Perilaku Anak

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang berbeda-beda pada setiap aspek perkembangan.

a. Perkembangan Kognitif dan Bahasa

Sebagian besar anak mampu mengenal huruf, angka, warna, dan bentuk lebih cepat. Guru menyatakan beberapa anak dapat Menyebutkan nama benda dalam bahasa asing dari video yang mereka tonton. Anak juga lebih cepat memahami proses visual dibandingkan proses verbal.¹⁸

b. Perkembangan Sosial-Emosional

Anak yang sering menggunakan perangkat digital cenderung lebih individual. Mereka lebih memilih bermain sendiri dibandingkan bermain kelompok. Dalam beberapa kasus, anak menjadi mudah marah ketika perangkat diambil atau ketika diminta berhenti menonton.¹⁹

c. Perilaku dan Konsentrasi

Guru menemukan bahwa beberapa anak sulit mempertahankan perhatian dalam kegiatan belajar yang membutuhkan waktu lama. Anak mudah berpindah aktivitas dan menginginkan stimulasi baru secara cepat. Namun pada kegiatan berbasis video, perhatian anak meningkat secara signifikan.²⁰

Hasil tersebut menunjukkan bahwa teknologi memberikan dampak ganda. Secara kognitif, teknologi membantu anak memperoleh informasi lebih cepat melalui visualisasi menarik. Hal ini mendukung proses pengenalan simbol dan bahasa. Akan tetapi, perkembangan sosial-emosional tidak berkembang secara seimbang karena berkurangnya interaksi secara langsung.

Kecenderungan sulit fokus pada aktivitas non-digital terjadi karena anak terbiasa dengan pergantian gambar yang cepat. Otak anak menerima stimulasi tinggi sehingga aktivitas konvensional terasa kurang menarik. Oleh karena itu, teknologi tidak dapat

¹⁸ LE Berk, *Perkembangan Anak* (Boston: Pearson Education Limited, 2013).

¹⁹ Bruner, *The Process of Education*.

²⁰ Jeremy Harmer, *The Practice of English Language Teaching (Edisi Ke-4)* (Harlow, Essex: Pearson Education Limited, 2007).

se penuhnya menggantikan permainan fisik dan interaksi sosial yang penting bagi perkembangan emosi dan karakter.

3. Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengarahkan Penggunaan Teknologi

Penelitian menemukan bahwa sebagian guru mulai menyadari pentingnya teknologi sebagai media pembelajaran, tetapi belum semua mampu mengintegrasikannya secara terencana. Guru umumnya menggunakan teknologi hanya sebagai upaya agar anak tidak bosan.

Sementara itu, peran orang tua masih terbatas dalam memberikan izin penggunaan perangkat. Hanya sebagian kecil orang tua yang mendampingi anak saat menggunakan gawai. Kebanyakan anak menggunakan perangkat secara mandiri tanpa pengawasan konten. Beberapa guru mulai melakukan komunikasi dengan orang tua mengenai waktu penggunaan perangkat. Sekolah juga memberikan saran agar anak tidak menggunakan gawai sebelum tidur dan tetap memiliki waktu bermain fisik.

Kurangnya koordinasi antara sekolah dan keluarga menyebabkan penggunaan teknologi belum optimal sebagai sarana pendidikan. Padahal, konsistensi aturan sangat penting bagi anak usia dini. Anak memerlukan lingkungan yang sama antara rumah dan sekolah agar terbentuknya kebiasaan yang stabil.

Guru berperan mengarahkan penggunaan teknologi secara edukatif melalui pemilihan konten yang sesuai perkembangan. Orang tua berperan membatasi durasi dan memberikan pendampingan emosional. Ketika keduanya bekerja sama, teknologi dapat menjadi alat belajar yang efektif sekaligus aman bagi perkembangan anak.

Sintesis Hasil Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini di Desa Nglebur. Teknologi memberikan manfaat dalam perkembangan kognitif, namun berpotensi menimbulkan masalah pada aspek sosial-emosional dan perilaku jika digunakan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, pendekatan terbaik bukanlah melarang teknologi, melainkan mengelolanya secara bijak melalui pendampingan guru dan orang tua serta integrasi dalam pembelajaran yang seimbang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama tiga bulan di seluruh Taman Kanak-kanak di Desa Nglebur, Kecamatan Jiken, Kabupaten Blora, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak usia dini. Anak mengenal dan menggunakan perangkat digital terutama melalui lingkungan keluarga, dengan durasi penggunaan yang relatif rutin setiap hari. Di sekolah, teknologi belum digunakan secara sistematis dalam pembelajaran, melainkan masih bersifat pelengkap atau selingan kegiatan belajar.

Penggunaan teknologi memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif dan bahasa anak. Anak lebih cepat mengenal huruf, angka, warna, serta mampu memahami instruksi visual. Namun demikian, pada aspek sosial-emosional dan perilaku ditemukan beberapa kecenderungan negatif, seperti menurunnya interaksi sosial, mudah marah ketika perangkat diambil, serta menurunnya daya konsentrasi dalam aktivitas belajar konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi digital yang tinggi tidak selalu diikuti dengan perkembangan emosional yang seimbang.

Peran guru dan orang tua menjadi faktor penentu dalam mengarahkan penggunaan teknologi. Guru masih sebatas menggunakan teknologi sebagai media hiburan pembelajaran, sedangkan sebagian orang tua memberikan akses perangkat tanpa pendampingan intensif. Kurangnya koordinasi antara rumah dan sekolah menyebabkan penggunaan teknologi belum sepenuhnya mendukung perkembangan anak secara optimal.

Dengan demikian, teknologi tidak dapat dipandang sebagai faktor yang sepenuhnya positif maupun negatif. Dampaknya sangat bergantung pada pengawasan, durasi, serta tujuan penggunaannya. Teknologi akan bermanfaat apabila dimanfaatkan sebagai media belajar terarah dan tetap diimbangi dengan aktivitas bermain nyata serta interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Berk, LE. *Perkembangan Anak*. Boston: Pearson Education Limited, 2013.
- Brewster, Jean, Gail Ellis, and Denis Girard. *The Primary English Teacher's Guide*. Harlow, Essex: Penguin English, 2002.
- Bruner, Jerome S. *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.
- Harmer, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching (Edisi Ke-4)*. Harlow, Essex: Pearson Education Limited, 2007.
- Hurlock, EB. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 1999.
- Johnson, J. (2013). Anak Usia Dini dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. *Pedoman Pembelajaran PAUD Di Era Digital* . Jakarta: Kemdikbud RI, 2020.
- Livingstone, S. (2015). Anak-anak dan Internet. *Polity Press*
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Miles, MB, & Huberman, AM (2014). *Analisis Data Kualitatif* . London: Sage.
- Nata, Abuddin. *Pendidikan Islam Di Era Globalisasi*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Papalia, DE. *Perkembangan Manusia*. NEW YORK: McGraw Hill., 2014.
- Pinter, Annamaria. *Teaching Young Language Learners*. Oxford: Oxford University Press, 2006.
- Prensky, M. *Generasi Digital Asli, Imigran Digital*. Jakarta: Cakrawala, 2001.
- Rideout, V. (2017). *Sensus Akal Sehat: Penggunaan Media oleh Anak-Anak* .
- Santrock, JW. *Perkembangan Rentang Hidup*. NEW YORK: McGraw Hill., 2011.
- Sujiono, YN. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: Indexs, 2012.
- Suyadi. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogi, 2010.
- UNESCO. (2019). *Pembelajaran Digital dan Pendidikan Anak Usia Dini* .