

Media Game Edukasi di Gadget: Studi Literatur Manfaat dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini

Farah Azizah¹, Mohammad Salehudin²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, Indonesia

Email: farahazizah165@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 18 Oktober 2023

Revisi Akhir: 25 November 2023

Disetujui: 05 Desember 2023

Terbit: 31 Desember 2023

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;

Game Edukasi;

Perkembangan Anak Usia Dini.



ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk memberikan pengantar tentang konsep pemanfaatan game edukasi di gadget untuk perkembangan bahasa anak usia dini. Menjelaskan mengapa topik ini penting dan relevan dalam konteks pendidikan modern. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Literatur Review*. Hasil penelusuran ditemukan sebanyak 68 judul artikel yang di sajikan sejak tahun 2017 – 2023, screening artikel yang sesuai dengan tema dan subjek yang akan di bahas dan di temukan 10 artikel. Proses penelusuran ini menggunakan Google scholar, Jurnal- jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Portal Garuda dan DOAJ. Hasil penelitian menemukan bahwa dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik, mainan edukasi dapat membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, maka penggunaan mainan edukasi di gadget dapat memberikan stimulasi untuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional. Mainan edukasi di gadget harusnya menyajikan konten yang sesuai, mainan edukasi dapat membantu anak mengembangkan keterampilan dan pengetahuan secara holistik. Pemanfaatannya dilihat sebagai cara untuk membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berkesinambungan bagi anak.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah fenomena dinamis yang terus berlangsung dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan ini memiliki dampak besar terhadap cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi. Sementara teknologi memberikan banyak keuntungan, juga menciptakan tantangan baru terkait privasi, keamanan, dan dampak sosial (Adel S. Elmaghraby, 2014).

Perkembangan gadget, atau perangkat elektronik pintar, telah mengalami evolusi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Gadget ini mencakup berbagai perangkat, mulai dari *smartphone* hingga perangkat *wearable* (yang dapat dipakai), tablet, laptop, dan perangkat pintar lainnya. Gadget atau teknologi dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk pendidikan dan hiburan anak usia dini jika digunakan dengan bijak dan terkontrol (Rahayu & Mulyadi, 2021)

Game edukasi di gadget merupakan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran anak-anak melalui pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Jenis-jenis game edukasi untuk anak usia dini yang dapat di temukan di playstore atau app store meliputi permainan logika, permainan bahasa dan sastra, matematika, sains-eksperimen, seni, memasak, game sejarah dan kebudayaan, game kesehatan, keamanan dan masih banyak lagi permainan yang saat ini di sediakan dalam *smartphone*.

Bagi anak usia dini, penggunaan gadget dapat memiliki dampak positif dan negatif tergantung pada cara penggunaannya, jumlah waktu yang dihabiskan, dan jenis kontennya. Anak usia dini adalah anak-anak yang berada dalam rentang usia dari kelahiran hingga sekitar enam tahun. Fase ini adalah periode perkembangan awal dalam kehidupan seorang anak, yang mencakup tahap prenatal (selama kehamilan) dan periode pasca kelahiran hingga sebelum

memasuki usia sekolah. Ini adalah periode kritis dalam perkembangan anak, dan pengalaman pada masa ini dapat memiliki dampak besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak (*Critical Period - an overview | ScienceDirect Topics*, t.t.)

Pada masa 0-6 tahun perkembangan anak di anggap krusial karena pada masa ini otak anak sedang mengalami perkembangan pesat. Ini adalah periode di mana dasar-dasar kognitif, seperti kemampuan bahasa dan pemecahan masalah, mulai terbentuk (Saqinah & Susanti, 2023). Pada masa ini, hubungan dan ikatan emosional dengan orang tua atau pengasuh pada usia ini sangat penting. Ini dapat membentuk dasar kepercayaan diri dan keamanan emosional anak (FKKMK UGM, t.t.), Anak-anak belajar interaksi sosial dan keterampilan sosial dasar pada usia ini yang dapat membentuk pola perilaku sosial anak di masa depan (Istianti, 2018), dan pada usia ini anak cenderung belajar bahasa dengan cepat dan efisien. Ini adalah periode kritis untuk pengembangan kemampuan berbicara dan memahami bahasa (Fatima, 2019). Pengembangan kemampuan bahasa anak melalui permainan edukasi di gadget dapat menjadi cara yang menyenangkan dan efektif. Namun penting untuk mengintegrasikan permainan di gadget dengan berbagai kegiatan di dunia nyata dan memastikan bahwa interaksi sosial dan aktivitas fisik tetap menjadi bagian penting dari rutinitas harian anak-anak.

Tuntutan zaman, termasuk kemajuan teknologi dan peran gadget dalam kehidupan sehari-hari, membuat orang tua menghadapi kebutuhan untuk mengajarkan anak-anak tentang penggunaan gadget. Pengajaran ini bukan hanya tentang cara menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga tentang penggunaan yang bijak, etika digital, dan pengelolaan waktu layar. Gadget dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk pendidikan anak-anak. Aplikasi dan permainan edukatif dapat membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif, bahasa, dan matematika (Anugrah Dwi, 2023). Gadget dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang kreativitas dan pembelajaran. Ada banyak aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi eksplorasi kreatif dan belajar yang interaktif.

Pada penelitian ini akan membahas mengenai pemanfaatan game edukasi di gadget dan dampaknya terhadap perkembangan bahasa anak. Selama ini, banyak sekali penelitian yang menyebutkan bahwa bermain gadget memiliki banyak dampak negatif untuk anak, seperti anak dapat memiliki gangguan pemusatan perhatian (Setianingsih, 2018), dampak pada interaksi sosial anak (Novitasari & Khotimah, 2016), tantrum dan kurang berinteraksi dengan sekitar (Rahayu & Mulyadi, 2021). Oleh sebab itu, pada penelitian ini peneliti ingin melihat pemanfaatan gadget melalui game edukasi dan dampak positif yang di rasakan bagi tumbuh kembang anak usia dini.

Adapun tujuan dalam penulisan artikel ini adalah 1). Memberikan pengantar tentang konsep pemanfaatan game edukasi di gadget untuk perkembangan bahasa anak usia dini. Menjelaskan mengapa topik ini penting dan relevan dalam konteks pendidikan modern. 2). Menyajikan informasi tentang manfaat positif penggunaan game edukasi pada perkembangan bahasa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *Literatur Review*. Literature review atau tinjauan pustaka adalah bagian dari sebuah karya tulis ilmiah yang mencakup rangkuman, evaluasi, dan sintesis literatur atau penelitian terkait dengan topik penelitian atau pembahasan tertentu (Cahyono dkk., 2019). Tujuan dari literatur review adalah untuk menyajikan pemahaman yang komprehensif tentang perkembangan penelitian terkini dalam suatu bidang, mengidentifikasi celah pengetahuan, dan memberikan dasar teoritis untuk penelitian yang sedang dilakukan (Abdillah, 2021). Sumber-sumber data yang di gunakan pada penelitian ini di ambil dari berbagai sumber seperti jurnal-jurnal, artikel, buku, platform akademis, thesis atau disertasi, dsb.

Proses pengumpulan literatur di lakukan dengan cara mengidentifikasi sesuai dengan tema yang akan di bahas, hasil penelusuran ditemukan sebanyak 68 judul artikel yang di sajikan

sejak tahun 2017 – 2023. Berikutnya peneliti melakukan screening artikel yang sesuai dengan tema dan subjek yang akan di bahas dan di temukan 10 artikel. Proses penelusuran ini menggunakan Google scholar, Jurnal- jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Portal Garuda dan DOAJ. Data yang dikumpulkan dalam artikel ini terdiri dari rangkuman artikel yang membahas pemanfaatan media game edukasi dan dampaknya bagi perkembangan bahasa anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti	Hasil Penelitian
Diana Laily Fithri, dkk., 2017, Jurnal Simetris	Pengembangan dan pengenalan huruf dan angka anak usia dini dibantu oleh analisis dan desain permainan edukasi untuk anak usia dini yang mencakup pengenalan huruf dan angka. Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android yang dibuat oleh penelitian ini sangat bermanfaat bagi anak usia dini. Aplikasi ini memungkinkan anak-anak bermain sambil belajar, selain membantu mereka mengikuti pelajaran formal di sekolah.
Bedjo Santoso, dkk, 2019,	Pengembangan (R&D) dan quasi eksperimental non-randomized control group pretes and post-test design (kelompok kontrol non-ekuivalen). Hasil: uji wilcoxon test pada kolom utama menunjukkan perbedaan antara nilai pengetahuan dan sikap kelompok intervensi dan kelompok kontrol adalah Z: -Sig: 6.006 nilai 0.000 dan Z: 863-4, dengan nilai Sig: 0.000 (nilai pengetahuan), Z: -nilai 6.412 Sig: 0.000 dan Z: -4.558 nilai Sig: 0.000 (sikap). Uji Mannwhitney menunjukkan nilai perbedaan antara pengetahuan dan sikap kelompok intervensi dan kontrol yaitu Z: 4.868 dengan nilai Sig: 0.000 dan nilai Z: 4.641 dengan nilai Sig: 0.000. Kesimpulan: Permainan monopoli dan leaflet sebagai media pendidikan kesehatan gigi sama efektifnya dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap kesehatan gigi. Namun, permainan monopoli lebih efektif dibandingkan dengan leaflet.
Amr Mahmoud Abdeldaim Mohamed, dkk. 2021	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya digunakan untuk keberhasilan siswa usia dini dengan ketidakmampuan belajar di kelas EFL, tetapi yang lebih penting adalah untuk memotivasi mereka dan meningkatkan kerja sama antar anak. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada keuntungan dan kerugian dari penggunaan game untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris.
Novaria Nusantara, dkk2019	Aplikasi berbasis android yang berfungsi untuk mengajarkan asmaul husna adalah permainan yang terdiri dari berbagai level dan memiliki materi pelajaran untuk diajarkan kepada anak-anak. Permainan dimulai dengan melengkapi kolom yang kosong dengan petunjuk asmaul husna sebelum dan sesudahnya. Game edukasi ini memiliki tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga nyaman digunakan anak-anak.
Sanja Vukicevic, dkk, 2019	Penelitian ini melibatkan 10 anak sekolah dasar dengan ASD, yang dibagi menjadi (a) kelompok eksperimen (n = 5) yang, selain perawatan standar, memainkan Buah-buahan seminggu sekali selama periode 5 minggu dan Raket sebelum dan sesudah periode 5 minggu dan (b) kelompok kontrol (n = 5) yang hanya menerima perawatan standar selama periode ini dan juga memainkan Raket sebelum dan sesudahnya. Kami menemukan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan

Peneliti	Hasil Penelitian
	keberhasilan generalisasi keterampilan yang diperoleh di antara anak-anak dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen juga menunjukkan peningkatan emosi positif dan penurunan kehilangan perhatian saat bermain game. Temuan awal ini menunjukkan manfaat keterampilan motorik untuk anak-anak dengan ASD yang memainkan game edukasi berbasis Kinect, tetapi penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mereplikasi dan memperluas temuan ini dengan sampel peserta yang lebih besar.
Najmeh Behnamnia, dkk, 2022	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan DGBL dapat memberikan efek aktif dalam memperkuat kemampuan berpikir dan pembelajaran di masa kanak-kanak. Artikel ini membahas evolusi teknologi yang terus berkembang ini, tantangan, dan masalah yang ditimbulkan oleh DGBL, serta membahas bagaimana DGBL dapat bermanfaat bagi siswa yang lebih muda untuk belajar dan melakukan lebih banyak penelitian. Penelitian ini memberikan wawasan bagi para peneliti, perancang game, dan pengembang di bidang DGBL.
Sigit Purnama, dkk, 2022, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini	Hasil penelitian menunjukkan bahwa digital storytelling merupakan metode dan media yang penting untuk memastikan pengalaman belajar anak menjadi menyenangkan. Pada umumnya, hal ini digunakan di PAUD di Indonesia melalui teknologi yang sederhana. Teknologi ini dapat meningkatkan cerita atau dongeng dengan membuatnya lebih menyenangkan, menarik, komunikatif, dan dramatis. Namun, temuan dari tinjauan studi dan kesenjangan metodologis ini memiliki implikasi terhadap kebijakan, praktik, dan penelitian PAUD di Indonesia
Vassilis Komis, dkk, 2021, Journal MDPI	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mainan tersebut dirancang berdasarkan empat kemampuan teknologi utama dan kombinasinya. Kemampuan edukasi dari mainan pintar dipelajari dalam hal mode penggunaan yang berbeda dan tujuan pembelajarannya yang bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan spesifik dalam mata pelajaran dan tujuan yang berbeda berdasarkan kompetensi transversal seperti pemecahan masalah, pemikiran spasial, pemikiran komputasi, kolaborasi dan pemikiran simbolis. Terakhir, dengan analisis korespondensi berganda, korelasi antara kemampuan teknologi dan pendidikan masing-masing mainan pintar dikelompokkan dengan evolusi kemampuan yang terkait dengan tanggal pengembangannya. Kesimpulannya, dalam beberapa tahun terakhir, mainan edukasi berkaitan dengan ilmu pengetahuan khusus (pemrograman) dan beberapa keterampilan abad ke-21 (STEM dan pemikiran komputasi). Sebaliknya, dalam 20 tahun pertama, minat lebih terfokus pada keterampilan lintas bidang, seperti kolaborasi, pemikiran emosional, pemikiran simbolis, bercerita, dan pemecahan masalah.
Insani Nurchintyawati, 2022, Journal of	Penelitian ini bertujuan untuk mengilustrasikan keefektifan game edukasi berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan pelajar dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris. Pembahasan meliputi tinjauan

Peneliti	Hasil Penelitian
Applied Linguistic	umum tentang kosakata, game, alat ICT di kelas EFL, dan penggunaan game edukasi dari Android (App Inventor) yang dapat meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa dalam mempelajari kosakata. Oleh karena itu, dalam makalah ini akan dijelaskan mengenai penggunaan game edukasi berbasis Android sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang menyenangkan untuk mendukung guru dan siswa yang kreatif
Dewi Hannie H.P, Dkk, 2023, Prosiding PAUD	Hasilnya diketahui bahwa media pembelajaran pendidikan kebencanaan memiliki kecenderungan seperti: (1) kecenderungan; (2) jenis-jenis khususnya media pembelajaran pendidikan kebencanaan untuk anak usia dini; dan (3) implikasi materi dan media terhadap peserta didik. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidikan kebencanaan untuk media pembelajaran anak usia dini dan inovasi untuk siap siaga bencana.

Penggunaan game edukasi di gadget bagi anak usia dini dapat memiliki beberapa manfaat penting dalam mendukung perkembangan anak. Penting untuk menciptakan game edukasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendukung perkembangan holistik anak usia dini. Kolaborasi dengan ahli pendidikan anak, uji coba dengan target audiens, dan umpan balik terus-menerus merupakan kunci sukses dalam pengembangan game edukasi yang efektif.

Sejalan dengan penelitian yang di lakukan Diana Laily Fitri bahwa melalui game edukasi di gadget anak-anak dapat belajar mengenai pengembangan dan pengenalan huruf dan angka (Fithri & Setiawan, 2017), Najmeh Bahnemnia juga berpendapat bahwa Permainan Edukasi di gadget dapat memperkuat kemampuan berpikir dan pembelajaran anak usia dini (Behnamnia dkk., 2023). Permainan edukasi di gadget di nilai dapat mengembangkan kemampuan STEAM anak, pendidikan STEAM (Sains, Teknologi, Teknik, Seni, dan Matematika) memberikan pendekatan holistik terhadap pembelajaran yang memadukan keilmuan alam, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman lintas disiplin ilmu (Rachmah dkk., 2022). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vasilis mengemukakan bahwa dalam beberapa tahun terakhir, mainan edukasi berkaitan dengan ilmu pengetahuan khusus (pemrograman) dan beberapa keterampilan abad ke-21 (STEM dan pemikiran komputasi). Sebaliknya, dalam 20 tahun pertama, minat lebih terfokus pada keterampilan lintas bidang, seperti kolaborasi, pemikiran emosional, pemikiran simbolis, bercerita, dan pemecahan masalah (Komis dkk., 2021).

Selain itu, permainan edukasi di nilai dapat melatih anak dalam pengenalan mengenai kesehatan. Penelitian yang di gagas oleh Bedjo Santoso mengungkapkan permainan monopoli dan leaflet berbasis mainan edukasi di gadget sebagai media pendidikan kesehatan gigi sama efektifnya dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap kesehatan gigi. Selain itu, permainan edukasi di gadget juga dapat memberikan edukasi anak dalam pendidikan kebencanaan, hal ini sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh Dewi hannie bahwa game edukasi dapat menjadi media pembelajaran pendidikan kebencanaan seperti: (1) kecenderungan; (2) jenis-jenis khususnya media pembelajaran pendidikan kebencanaan untuk anak usia dini; dan (3) implikasi materi dan media terhadap peserta didik.

Mainan edukasi di gadget juga memiliki peranan terhadap perkembangan literasi anak, seperti yang di kemukakan pada penelitian Amr Mahmoud dan Insani Nurchintyawati yang menemukan bahwa penggunaan game edukasi dari Android (App Inventor) yang dapat meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa dalam mempelajari kosakata (Insani Nurchintyawati, 2022). Selain itu, mainan edukasi juga dapat memotivasi anak dan meningkatkan kerja sama antar anak dalam memahami kosa kata bahasa inggris (Mohamed &

Shaaban, 2021). Menurut Sigit purnama, permainan edukasi dapat dapat meningkatkan kemampuan literasi anak melalui cerita dan dongeng dengan membuatnya lebih menyenangkan, menarik, komunikatif, dan dramatis (Purnama, 2022). Pengalaman belajar yang menyenangkan membantu membangun minat dan semangat belajar anak. Anak-anak yang merasa senang dan bersemangat memiliki kemungkinan lebih besar untuk terus mencari pengetahuan.

Pengajaran pendidikan agama kepada anak usia dini membutuhkan pendekatan yang sensitif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif serta emosional mereka. Gunakan gambar atau poster untuk membantu mengilustrasikan cerita atau konsep agama. Anak-anak usia dini seringkali belajar lebih baik melalui pengalaman visual. Seperti pada penelitian Novia Nusantara yang menyajikan pengenalan Asmaul husna melalui media permainan android yang terdiri dari berbagai level dan memiliki materi pelajaran untuk diajarkan kepada anak-anak. Permainan dimulai dengan melengkapi kolom yang kosong dengan petunjuk asmaul husna sebelum dan sesudahnya (Nusantara & Cahyadi, 2019).

Pengembangan game edukasi untuk anak berkebutuhan khusus membutuhkan perhatian khusus terhadap kebutuhan dan karakteristik unik dari setiap individu. Pertimbangkan variasi tingkat sensitivitas sensorik. Sesuaikan elemen visual, suara, dan interaksi agar sesuai dengan preferensi sensorik masing-masing anak. Sesuaikan game dengan keterampilan atau tantangan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak berkebutuhan khusus. Hal ini dapat mencakup penyesuaian tingkat kesulitan atau penyajian informasi dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Seperti yang dilakukan pada penelitian Sanja Vukicevic kepada anak dengan diagnosa Autism Spectrum Disorder yang memiliki hasil penelitian terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan motorik kasar dan keberhasilan generalisasi keterampilan yang diperoleh di antara anak-anak dalam kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen juga menunjukkan peningkatan emosi positif dan penurunan kehilangan perhatian saat bermain game. Temuan awal ini menunjukkan manfaat keterampilan motorik untuk anak-anak dengan ASD yang memainkan game edukasi berbasis Kinect (S dkk., 2019).

Mainan edukasi di gadget dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak dalam berbagai aspek. Mainan edukasi dapat membantu anak memperoleh pengetahuan baru dan memahami konsep-konsep tertentu, seperti warna, bentuk, angka, huruf, dan bahasa. Beberapa game dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak dengan memberikan tantangan dan teka-teki yang perlu dipecahkan. Penting untuk diingat bahwa penggunaan gadget dan game edukasi harus diatur dan diawasi oleh orang tua atau pengasuh untuk memastikan pengalaman belajar yang seimbang dan positif bagi anak. Keberagaman konten dan aktivitas yang diakses oleh anak juga merupakan kunci untuk pengalaman pembelajaran yang bervariasi.

KESIMPULAN

Penggunaan mainan edukasi di gadget dapat memberikan stimulasi untuk berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional. Dengan menyajikan konten yang sesuai, mainan edukasi dapat membantu anak mengembangkan keterampilan dan pengetahuan secara holistik. Pemanfaatan mainan edukasi di gadget dilihat sebagai cara untuk membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berkesinambungan bagi anak. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara menarik, mainan edukasi dapat membantu membentuk sikap positif terhadap pembelajaran. Orang tua dan pengasuh diingatkan untuk memastikan bahwa konten yang diakses oleh anak sesuai dengan nilai dan norma keluarga, serta memonitor waktu yang dihabiskan anak di depan layar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. (2021). *Mengkaji Pustaka (Literature Review)*.
<https://papers.ssrn.com/abstract=3864625>
- Adel S. Elmaghraby. (2014). Cyber security challenges in Smart Cities: Safety, security and privacy. *Journal of Advanced Research*, 5(4), 491–497.
<https://doi.org/10.1016/j.jare.2014.02.006>
- Anugrah Dwi. (2023, Mei 20). Gadget terhadap Kemampuan Kognitif Anak. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. <https://fkip.umsu.ac.id/2023/05/20/gadget-terhadap-kemampuan-kognitif-anak/>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, S. A. (2023). A review of using digital game-based learning for preschoolers. *Journal of Computers in Education*, 10(4), 603–636. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>
- Cahyono, E. A., Sutomo, N., & Hartono, A. (2019). Literatur review ; panduan penulisan dan penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12(2), Article 2.
- Critical Period – An overview | ScienceDirect Topics*. (t.t.). Diambil 18 Desember 2023, dari <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/critical-period>
- Fatima. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Media Game Pada Panti Asuhan Al Maun Di Desa Ngajum | Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF).
<https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/235>
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Insani Nurchintyawati, S. P. (2022). Android Based Educational Game in Learning and Teaching English Vocabulary. *Journal of Applied Linguistics*, 1(2), Article 2.
<https://doi.org/10.52622/joal.v2i1.44>
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
<https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Komis, V., Karachristos, C., Mourta, D., Sgoura, K., Misirli, A., & Jaillet, A. (2021). Smart Toys in Early Childhood and Primary Education: A Systematic Review of Technological and Educational Affordances. *Applied Sciences*, 11(18), Article 18.
<https://doi.org/10.3390/app11188653>
- Mohamed, A. M. A., & Shaaban, T. S. K. (2021). The Effects of Educational Games on EFL Vocabulary Learning of Early Childhood Students with Learning Disabilities: A Systematic Review and Meta-analysis. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(3), 159–167. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.3.18>
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. 05.
- Nusantara, N., & Cahyadi, R. (2019). Pembuatan Aplikasi Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 3(2).
<https://doi.org/10.46961/jommit.v3i2.348>
- Purnama, S. (2022). Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di Tk Harapan Bunda Woyla Barat. 6(1), 10.
- Rachmah, L. L., Farantika, D., & Prawinda, R. A. (2022). Pembelajaran Steam dengan Media Loose Parts Guna Menstimulasi Perkembangan Anak. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(3), Article 3.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.535

- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021). *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. 2.
- S, V., M, Đ., N, G., Z, B., & M, Đ. J. (2019). A Demonstration Project for the Utility of Kinect-Based Educational Games to Benefit Motor Skills of Children with ASD. *Perceptual and Motor Skills*, 126(6). <https://doi.org/10.1177/0031512519867521>
- Saqinah, F., & Susanti, D. (2023). *Perkembangan Otak Anak Usia Dini Dan Dampaknya Pada Kehidupan Seumur Hidup*. 7(1).
- Setianingsih, S. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. *Gaster*, 16(2), Article 2. <https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297>