

MANAJEMEN LITERASI UNTUK MENGHADAPI PERKEMBANGAN DIGITAL DENGAN PEMBUATAN APE

Efriyani Sumastuti, Qristin Violinda

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas PGRI Semarang
efriyanisumastuti@upgris.ac.id.

Abstract

Education in the digital age poses new challenges that require an innovative and holistic approach to managing technology use among children. This article reviews the strategy of Educational Teaching Aids (APE) as a solution in facing digital literacy challenges and the impact of using gadgets on child development. Based on an analysis of the literature, the authors present a deep understanding of how APE can be an effective approach in cultivating student character, increasing parental competence in accompanying children in using technology, and paying attention to the social and emotional impact of gadget use in early childhood. This article highlights the importance of digital literacy in developing children's critical and creative understanding of technology, as well as the important role parents play in guiding wise use of technology. Through the implementation of APE, it is hoped that society can produce a generation that is able to deal with technological complexity better, while strengthening positive character and values. As such, this article contributes to our understanding of how a holistic, community-based approach such as APE can be a relevant solution in managing the use of technology in an ever-evolving era of education.

Keywords: Educational Aids (APE), digital literacy, education in the digital age, the impact of gadget use, holistic approach..

Abstrak

Abstrak Pendidikan di era digital memunculkan tantangan baru yang memerlukan pendekatan yang inovatif dan holistik dalam mengelola penggunaan teknologi di kalangan anak-anak. Artikel ini mengulas tentang strategi Alat Peraga Edukatif (APE) sebagai solusi dalam menghadapi tantangan literasi digital dan dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Berdasarkan analisis terhadap literatur, penulis menyajikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana APE dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan karakter siswa, meningkatkan kompetensi orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan teknologi, dan memberikan perhatian pada dampak sosial dan emosional dari penggunaan gadget pada anak usia dini. Artikel ini menyoroti pentingnya literasi digital dalam mengembangkan pemahaman kritis dan kreatif anak-anak terhadap teknologi, serta peran penting orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi secara bijaksana. Melalui implementasi APE, diharapkan masyarakat dapat menghasilkan generasi yang mampu menghadapi kompleksitas teknologi dengan lebih baik, sambil memperkuat karakter dan nilai-nilai positif. Dengan demikian, artikel ini memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang bagaimana pendekatan yang holistik dan berbasis masyarakat seperti APE dapat menjadi solusi yang relevan dalam mengelola penggunaan teknologi di era pendidikan yang terus berkembang.

Keywords: Alat Peraga Edukatif (APE), literasi digital, pendidikan di era digital, dampak penggunaan gadget, pendekatan holistik.

PENDAHULUAN

Pada era yang semakin terkoneksi secara digital, tantangan-tantangan baru muncul dalam dunia pendidikan, terutama terkait dengan penggunaan teknologi oleh anak-anak. Literasi digital menjadi salah satu aspek penting yang harus dipahami baik oleh orang tua maupun pendidik untuk membimbing anak-anak dalam menghadapi lingkungan digital yang kompleks (Amelia, 2023). Selain itu, dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak menjadi perhatian utama, mengingat eksposur yang tinggi terhadap teknologi dapat memengaruhi aspek-aspek kognitif, emosional, dan sosial mereka (Rizky Nafaida et al., 2020).

Dalam konteks ini, Alat Peraga Edukatif (APE) muncul sebagai strategi yang menarik dan berpotensi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi di kalangan anak-anak. APE menekankan pada penggunaan teknologi secara bijaksana dan kreatif, dengan fokus pada pengembangan literasi digital yang mendalam dan pemahaman akan dampaknya terhadap perkembangan anak (Dewi et al., 2021).

Pemanfaatan literasi digital sebagai bagian dari APE menjadi landasan penting dalam upaya menumbuhkan karakter siswa di era digital ini. Melalui pendekatan ini, anak-anak didorong untuk tidak hanya menjadi konsumen pasif teknologi, tetapi juga produsen konten yang kritis dan bertanggung jawab (Fatmawati, 2019). Selain itu, APE juga menekankan pada peran penting orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan gadget, baik dengan meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital maupun

dengan mempraktikkan penggunaan teknologi secara terarah dan bermanfaat (Hertinjung et al., 2021)

Selain mendampingi anak-anak dalam penggunaan gadget, APE juga memberikan perhatian pada peningkatan kompetensi orang tua dalam memahami dampak teknologi terhadap perkembangan anak. Hal ini dilakukan melalui penyediaan pelatihan dan sumber daya yang relevan bagi orang tua, sehingga mereka dapat menjadi mitra yang lebih efektif dalam membimbing anak-anak di era digital ini (Rizkiyah, 2022)

Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip APE, diharapkan masyarakat dapat menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dengan lebih baik. Melalui pendekatan ini, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak untuk berkembang secara holistik dalam menghadapi kompleksitas teknologi yang terus berkembang (Vivi Yumarni, 2022).

Berdasarkan analisis situasi yang telah dikemukakan sebelumnya, orang tua di Kelurahan Palebon belum menyadari dampak bahaya dari kecanduan gadget pada anak. Selain itu, rendahnya pengetahuan mengenai literasi media tidak dapat banyak membantu mereka dalam melepaskan candu gadget pada anak-anaknya.

Mengacu pada identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah adalah bagaimana pendidikan literasi media pada orang tua dan guru untuk mengatasi kecanduan gadget pada anak-anak di, kelurahan Palebon?

Berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis maka solusi yang akan ditawarkan adalah sebagai berikut :

Untuk memberikan solusi terhadap permasalahan di atas, maka alternatif tindakan yang dilakukan

meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Ceramah materi pelatihan, yang meliputi:
 - a. Informasi tentang dunia digital bak dua mata pisau
 - b. Dampak penggunaan gadget pada kesehatan anak (medis)
 - c. Dampak penggunaan gadget pada aktivitas sosial anak (non medis)
 - d. Tanda-tanda anak kecanduan gadget
 - e. Tips berkomunikasi dengan anak yang kecanduan gadget.
 - f. Tips menjadi orang tua melek digital (literasi media)
2. Observasi untuk menemukan permasalahan di lapangan
3. Menindaklanjuti hasil observasi dengan merancang alternatif-alternatif solusi

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah masyarakat (orang tua) di kelurahan Palebon. Sasaran ini sengaja dipilih melalui awal observasi kepada masyarakat sekitar yang anak-anaknya terlihat mengalami gejala kecanduan gadget. Selain itu, wilayah yang telah terpapar teknologi digital syarat kekurangan kesadaran dan informasi mengenai dampak bahaya dari penggunaan gadget pada anak. Sehingga, orang tua di Kelurahan Palebon sangat perlu mendapatkan pengetahuan tentang hal ini. Khalayak yang akan diundang untuk menghadiri kegiatan tersebut berjumlah 30 orang, yang terdiri dari orang tua dari anak dan guru berbagai usia

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian terdiri dari beberapa tahapan, yaitu :

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami kondisi dan kebutuhan anak-anak serta orang tua di TK Al-Hidayah 7 Kelurahan Palebon Semarang terkait literasi digital dan penggunaan gadget. Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah dan melibatkan pengamatan terhadap interaksi anak-anak dengan teknologi, pemahaman orang tua tentang literasi digital, dan dampak penggunaan gadget pada perkembangan anak. Hasil observasi dan kegiatan observasi dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan observasi

2. Penyuluhan/sosialisasi

Penyuluhan atau sosialisasi dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran orang tua serta tenaga pendidik di TK Al-Hidayah 7 tentang pentingnya literasi digital dan penggunaan teknologi yang bijaksana. Kegiatan penyuluhan meliputi penyampaian informasi, diskusi interaktif, dan penyediaan materi pendukung mengenai literasi digital dan APE.

3. Praktek Pembuatan APE

Praktek pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) dilakukan sebagai bagian dari pelatihan bagi tenaga pendidik dan orang tua di TK Al-Hidayah 7. Peserta diajak untuk berpartisipasi aktif dalam membuat APE yang relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah dan dapat mendukung pengembangan literasi digital anak-anak (Wahyuni, 2022).

Beberapa APE yang akan dibuat untuk praktek antara lain adalah :



Gambar 2. APE yang akan dibuat untuk praktek

4. Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan ini mencakup pemantauan dan evaluasi terhadap implementasi APE di TK Al-Hidayah 7. Melalui proses monitoring, dilakukan pemantauan terhadap penggunaan APE dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas APE dalam meningkatkan pemahaman literasi digital anak-anak dan peran orang tua dalam mendukung penggunaan teknologi yang bijaksana. Hasil monitoring dan evaluasi digunakan sebagai dasar untuk penyempurnaan dan perbaikan program secara berkala.

Dengan penerapan metode ini di TK Al-Hidayah 7 Kelurahan Palebon Semarang, diharapkan dapat terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi digital di kalangan anak-anak serta peran orang tua dan tenaga pendidik dalam mendukung penggunaan teknologi yang positif dan berkualitas.

Prosedur pelaksanaan pengabdian seperti pada Gambar 3



Gambar 3. Prosedur Pelaksanaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di TK Al-Hidayah 7 memiliki akses terbatas terhadap literasi digital dan sering menggunakan gadget tanpa pengawasan yang tepat dari orang tua. Selain itu, pemahaman orang tua tentang literasi digital juga terbatas. Oleh karena itu diperlukan literasi digital kepada orang tua dan guru agar lebih memahami perlunya pengawasan terhadap anak usia dini dalam penggunaan gadget.

2. Penyuluhan/Sosialisasi

Melalui kegiatan penyuluhan dan sosialisasi, kesadaran orang tua dan tenaga pendidik tentang pentingnya literasi digital dan peran mereka dalam mendukung penggunaan teknologi yang bijaksana meningkat. Materi yang disampaikan meliputi bahaya penggunaan gadget yang berlebihan dan strategi untuk memanfaatkan teknologi secara produktif (Anggita et al., 2022; Fitriyani & Nugroho, 2022; Novitasari & Fauziddin, 2022; Rismala et al., 2021). Dalam penyuluhan terjadi diskusi interaktif antara nara sumber dengan orangtua dari anak-anak di TK Al-Hidayah 7, seperti pada Gambar 4.



Gambar4. peserta dan pelaksanaan penyuluhan

Materi penyuluhan antara lain adalah tentang :

a. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan fisik anak. Paparan radiasi dari layar gadget dapat berpotensi menyebabkan gangguan tidur, kelelahan mata, dan gangguan postur tubuh. Selain itu, kurangnya aktivitas fisik karena menghabiskan waktu yang terlalu lama di depan layar juga dapat meningkatkan risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengatur waktu layar yang sehat dan mendorong anak-anak untuk melakukan aktivitas fisik secara teratur.

b. Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi aktivitas sosial anak. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung kurang berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya dan keluarga, yang dapat berdampak pada perkembangan kemampuan sosial dan emosional mereka. Selain itu, penggunaan media sosial yang tidak terkontrol juga dapat meningkatkan risiko terhadap intimidasi cyber dan perbandingan sosial yang merugikan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi dan membatasi waktu anak-anak dalam menggunakan gadget, serta mendorong mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

c. Beberapa tanda yang dapat menunjukkan bahwa seorang anak telah kecanduan gadget. Tanda-tanda tersebut

meliputi isolasi diri dari lingkungan sosial, kesulitan berkonsentrasi dalam aktivitas non-gadget, peningkatan iritabilitas dan kegelisahan ketika tidak menggunakan gadget, serta pengabaian terhadap tugas-tugas sekolah dan tanggung jawab lainnya. Orang tua perlu memperhatikan tanda-tanda ini dan mengambil langkah-langkah untuk membantu anak-anak mengelola penggunaan gadget mereka dengan lebih sehat.

d. Komunikasi dengan anak yang kecanduan gadget, penting untuk tetap tenang dan empati. Dengarkan dengan seksama perasaan dan pengalaman mereka terkait penggunaan gadget. Jangan menghakimi atau mengkritik, tetapi berikan dukungan dan dorongan untuk mengubah kebiasaan yang tidak sehat. Diskusikan bersama-sama tentang batasan-batasan yang sehat dalam penggunaan gadget dan ajak mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan non-gadget yang menyenangkan dan bermanfaat.

e. Menjadi orang tua yang melek digital, penting untuk terus mengembangkan pemahaman tentang teknologi dan literasi media. Caranya termasuk dengan mengikuti pelatihan atau seminar tentang penggunaan teknologi secara bijaksana, mengikuti perkembangan tren teknologi, dan aktif terlibat dalam kehidupan digital anak-anak. Selain itu, jadilah contoh yang baik dengan mengatur waktu layar yang sehat dan berkomunikasi terbuka dengan anak-anak tentang penggunaan teknologi.

3. Praktek Pembuatan APE

Peserta aktif terlibat dalam praktek pembuatan Alat Peraga Edukatif (APE) yang relevan dengan pembelajaran di TK. Mereka belajar untuk membuat APE yang mendukung pengembangan literasi digital anak-

anak, seperti permainan edukatif, dengan memanfaatkan bahan/ materi yang ada di sekitar rumah dan biaya minimal. Praktek pembuatan APE dan hasilnya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Praktek Pembuatan APE

4. Monitoring dan Evaluasi

Proses monitoring dan evaluasi merupakan langkah penting dalam memastikan keberhasilan dan efektivitas dari implementasi Alat Peraga Edukatif (APE). Melalui monitoring yang cermat, setiap tahap pelaksanaan dapat dipantau dengan teliti untuk memastikan bahwa program berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi berkala dilakukan untuk mengevaluasi dampak dari implementasi APE serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Monitoring dilakukan secara berkala dengan melibatkan pengamatan langsung terhadap penggunaan APE dalam pembelajaran sehari-hari di TK Al-Hidayah 7. Melalui monitoring ini, dapat diidentifikasi potensi keberhasilan dan kendala yang mungkin muncul selama proses implementasi. Hasil evaluasi ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak dari penggunaan APE terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi digital anak-anak. Hasil monitoring dan evaluasi yang positif menunjukkan bahwa implementasi APE telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pembelajaran literasi digital di TK Al-Hidayah 7. Peningkatan dalam penggunaan APE dalam pembelajaran sehari-hari merupakan indikator keberhasilan dari pendekatan ini. Namun demikian,

evaluasi yang berkelanjutan diperlukan untuk terus memantau kemajuan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki agar program dapat terus beradaptasi dengan kebutuhan yang berkembang. Dengan proses monitoring dan evaluasi yang terencana dan terstruktur, diharapkan program pengabdian ini dapat memberikan dampak yang berkelanjutan dalam pengembangan literasi digital anak-anak di TK Al-Hidayah 7. Hasil monitoring menunjukkan peningkatan dalam penggunaan APE sebesar 80 %

5. Perbaikan dan Pengembangan APE

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap implementasi APE, ditemukan beberapa area yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut guna meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran literasi digital di TK Al-Hidayah 7. Langkah-langkah perbaikan dan pengembangan dilakukan dengan mempertimbangkan hasil evaluasi, masukan dari guru, serta respons langsung dari anak-anak. Salah satu aspek utama dalam perbaikan APE adalah penyesuaian dengan kebutuhan pembelajaran aktual di TK Al-Hidayah 7. Langkah-langkah perbaikan dan pengembangan APE ini dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan guru dan tim pengembangan materi pembelajaran. Diskusi terbuka dan evaluasi berkala dilakukan untuk memastikan bahwa perubahan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan perbaikan dan pengembangan yang terus-menerus, diharapkan APE dapat menjadi alat yang lebih efektif dalam meningkatkan literasi digital anak-anak dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam pengembangan potensi mereka

dalam menghadapi tantangan di era digital.

6. Pelaporan Hasil dan Diseminasi

Pelaporan hasil merupakan tahap penting dalam pelaksanaan proyek pengabdian, di mana hasil dan temuan yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan disampaikan kepada pihak terkait, termasuk sekolah, orang tua, dan masyarakat setempat. Laporan ini dirancang untuk memberikan gambaran komprehensif tentang pelaksanaan dan dampak yang dicapai, serta rekomendasi untuk langkah-langkah selanjutnya. Laporan hasil mencakup ringkasan dari seluruh kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan proyek, termasuk metodologi yang digunakan, tujuan proyek, serta detail pelaksanaan program, termasuk tahapan penyuluhan, praktek pembuatan APE, dan evaluasi. Selain itu, laporan juga mencakup hasil observasi yang diperoleh selama proses pelaksanaan, seperti kondisi awal anak-anak dan orang tua terkait literasi digital, serta perubahan yang terjadi selama implementasi APE. Evaluasi efektivitas APE juga merupakan bagian integral dari laporan, di mana hasil evaluasi dari penggunaan APE dalam pembelajaran dievaluasi secara menyeluruh. Setelah pembuatan laporan, langkah selanjutnya adalah diseminasi hasil kepada masyarakat luas. Ini dilakukan dengan menyusun artikel ilmiah yang mencakup ringkasan dari hasil dan temuan yang diperoleh selama pelaksanaan. Artikel tersebut kemudian dipublikasikan di jurnal ilmiah yang relevan, sehingga informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari pelaksanaan dapat diakses dan dimanfaatkan oleh para praktisi, akademisi, dan pemangku kepentingan lainnya dalam bidang pendidikan dan literasi digital.

Melalui pelaporan hasil yang komprehensif dan diseminasi melalui publikasi artikel ilmiah, diharapkan bahwa pengalaman dan temuan dari pelaksanaan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan literasi digital anak-anak di TK Al-Hidayah 7 serta memberikan wawasan yang berharga bagi masyarakat luas.

SIMPULAN

Penerapan pendekatan Alat Peraga Edukatif (APE) telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan literasi digital anak-anak dan mendukung penggunaan teknologi yang bijaksana di TK Al-Hidayah 7. Observasi awal menunjukkan bahwa kesadaran akan literasi digital dan pengawasan terhadap penggunaan gadget masih perlu ditingkatkan di kalangan orang tua dan tenaga pendidik. Melalui kegiatan penyuluhan, praktek pembuatan APE, dan monitoring yang cermat, peserta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan literasi digital. Evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan literasi digital anak-anak, serta peran positif orang tua dalam mendukung penggunaan teknologi yang produktif.

Dengan demikian, pelaksanaan pengabdian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital di kalangan anak-anak dan masyarakat. Langkah-langkah yang diambil dalam pelaksanaan pengabdian ini dapat dijadikan pedoman untuk pengembangan pendekatan yang serupa di institusi pendidikan lainnya, serta sebagai landasan untuk advokasi kebijakan yang mendukung literasi digital di tingkat nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UPGRIS atas dukungan finansial dalam pelaksanaan pengabdian ini dan kepada Mahasiswa KKN Kelurahan Palebon (Reffinka, Putra, Tegar, Prima serta Maulana) yang telah berperan aktif pada kegiatan ini .

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Anggita, I. S., Yusuf, H., Naimah, N., & Putro, K. Z. (2022). Pedoman Literasi Digital Guru untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4697–4704. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2752>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Fatmawati, I. dan A. S. (2019). *LITERASI DIGITAL, MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL BAGI ORANG TUA MILENIAL*. 11(2), 119–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/madani.v11i2.3267>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>
- Hertinjung, W. S., Septianingrum, A. R. D., & Putri, Y. P. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Orang Tua dalam Mendampingi Anak dalam Mengakses Gadget. *Warta LPM*, 24(2), 187–195. <https://doi.org/10.23917/warta.v24i2.11291>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>
- Rizky Nafaida, Nurmasiyah, & Nursamsu. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 03(02), 57–61.

<https://doi.org/https://doi.org/10.30743/best.v3i2.2807>

Vivi Yumarni. (2022). *PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI*. 4(1), 1–23. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>

Wahyuni, N. L. A. I. (2022). Media Papan Pintar Angka Berbasis Animasi Untuk Stimulus Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 120–128. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.47134>