NABAWI
Jurnal Penelitian Pendidikan Islam
E-ISSN: 3032-4378

Implementasi Teknologi pada Pembelajaran Anak Usia Dini

Misbahul Munir[1], Abdul Holik Subaeri[2]

[1]Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Syamsul Ma'arif Bontang, munir.misbahul@yahoo.co.id[2].
[2]Politeknik Kesehatan Kemenkes Kalimantan Timur, cesarabadi04@gmail.com[2].

Abstract – *This research is aimed to obtain an overview of the implementation of the use of technology in learning in early childhood. In research, qualitative method is used with a literature review research approach or literature or library study. Some of the data sources used are textbooks, scientific journals and statistical references, research results in the form of theses, theses, dissertations, and the internet as well as other appro-priate sources. The information collected then analyzes the data to draw conclusions to get correct and accu-rate results when analyzing the data through content analysis. The research results show that at the PAUD level, the use of technology in the learning process is possible. There are technological tools that are easily adapted for this and help children in moral development, motor skills, cognitive abilities, language acquisition and social learning. In connection with its application, technology can have both positive and negative impacts. If the use of technology is not properly monitored, the positive effects can become negative because technology can be used in the classroom or at home. Therefore, teachers are expected to be able to make maximum use of technology in the classroom, requiring training and support from the relevant government.*
Keywords: *technology implementation, learning, early childhood.*

Abstrak – Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang implementasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada anak usia dini. Dalam penelitam digunakan metode kualitatif dengan pendekatan kajian penelitian tinjauan pustaka atau studi pustaka atau perpustakaan. Beberapa sumber data yang digunakan adalah buku teks, jurnal ilmiah, referensi statistik, hasil penelitian dalam bentuk tesis, tesis, disertasi, dan internet serta sumber lainnya sesuai. Informasi yang dikumpulkan kemudian menganalisis data untuk menarik kesimpulan mendapatkan hasil yang benar dan akurat saat menganalisis data melalui analisis content/ isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di tingkat PAUD, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sudah dimungkinkan. Adapun alat-alat teknologi yang mudah diadaptasikan untuk ini at membantu anak-anak dalam perkembangan moral, kemampuan motorik, kemampuan kognitif, pemerolehan bahasa, dan pembelajaran sosial. Sehubungan dengan penerapannya, teknologi dapat berdampak baik secara positif maupun negatif. Jika penggunaan teknologi tidak diawasi dengan baik, efek positifnya pun dapat menjadi negative karena teknologi dapat digunakan di dalam kelas maupun di rumah. Oleh karena itu, para guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal di dalam kelas, diperlukan pelatihan dan dukungan dari pemerintah terkait.
Kata Kunci: implementasi teknolgi, pembelajaran, anak usia dini.

NABAWI
Jurnal Penelitian Pendidikan Islam
E-ISSN: 3032-4378

Pendahuluan

Kehidupan manusia telah dipengaruhi secara signifikan oleh evolusi teknologi yang cepat. Hampir sulit bagi mereka yang hidup di zaman modern untuk berhenti menggunakan teknologi saat ini. Orang-orang menggunakan teknologi setiap hari untuk berbagai tugas, termasuk memasak, membersihkan rumah, menonton televisi, menggunakan komputer, dan mengobrol melalui ponsel. Interaksi teknologi ini dapat memberikan dampak yang baik dan buruk.[1]

Dalam masyarakat modern, bayi dan bahkan anak kecil menggunakan ponsel pintar seperti halnya orang dewasa dan remaja. Namun, ada sejumlah kekhawatiran tentang bagaimana anak-anak usia dini menggunakan ponsel pintar, termasuk jika digunakan untuk menelepon, mengirim pesan, menggunakan WhatsApp, bermain game online, atau menjelajahi internet. Topik ini diangkat dari penyalahgunaan ponsel yang meluas pada awal masa pertumbuhan, yang dianggap memiliki efek menguntungkan dan merugikan bagi perkembangan anak.

"Penggunaan smartphone di kalangan anak bukan merupakan hal yang baru, bahkan 90% orang tua mengatakan bahwa gadget banyak digunakan oleh anak usia 4-6 tahun" (Zaini & Soenarto, 2019) Lebih lanjut Murdaningsih dan Faqih: (2014) berpendapat bahwa banyak anak berusia antara 2 dan 6 tahun sudah banyak yang mengetahui cara menggunakan smartphone dan anak-anak lainnya menggunakan smartphone untuk menonton video dan game melalui YouTube dan Orang tua tidak dapat mengendalikan situasi ini dengan baik [2]

Lingkungan yang digerakkan oleh teknologi membutuhkan banyak adaptasi pada bidang-bidang perkembangan anak. Misalnya, terkait mainan anak, interaksi anak dengan orang tua, dan lingkungan sekitar. Dalam situasi seperti ini, orang tua memainkan fungsi penting sebagai pembatas, mengatur apa yang bisa dan tidak bisa berdampak pada perkembangan anak.[3]

"Oleh karena itu, masa PAUD merupakan tahap perkembangan yang kritis memerlukan peran orang lain untuk mendorong perkembangannya. Memberikan dorongan

[1] M Shoffa Saifillah Al Faruq et al., "Digital Learning Management Using OpenAI ChatGPT: A Systematic Literature Review," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 22, no. 12 (June 10, 2024), http://mail.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/9152.

[2] Murdaningsih Dwi, dan Faqih Mansyur. (2019). *Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget*. https://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget.

[3] M. Asep Fathur Rozi and Miftah Marwa Nabilah, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah (MTsM) Bandung Muhammadiyah Boarding School (MBS 1) Tulungagung," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023), https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.91.

tidak selalu harus bergantung pada kemampuan orang dewasa hanya Pembelajaran anak usia dini dapat dilaksanakan dengan banyak cara keserbagunaan untuk menghindari kebosanan. Pembelajaran sejak dini memerlukan keteladanan, contoh nyata dan juga variasi dalam pembelajaran agar anak tidak bosan setelah menyelesaikannya pembelajaran sehari-hari" (Lestariningrum, n.d.). Sementara itu, ketersediaan teknologi membuatnya lebih mudah dan efektif untuk memberikan stimulasi perkembangan anak.

Terlepas dari aplikasi sehari-hari, teknologi juga digunakan secara luas dalam pendidikan untuk anak-anak dan untuk memfasilitasi pembelajaran. "teknologi dapat digunakan sebagai sarana untuk menyajikan konsep angka dan penalaran pada anak" (Choirun et al., 2012) Namun tidak semua guru dapat memaksimalkan dan menggunakan teknologi dengan benar.[4] Banyak guru, khususnya di desa, yang tidak memahami cara mendapatkan informasi secara online, dan sering TV atau VCD player hanya digunakan untuk memutar video olahraga anak-anak, meskipun penggunaan media ini mungkin lebih besar.

Pada anak usia dini, anak bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, aktif dan energik, anak egois, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan antusiasme terhadap banyak hal, rasa ingin tahu dan suka berpetualang, imajinatif, namun mudah frustasi, kurang menilai, memiliki rentang perhatian yang pendek, mempunyai masa belajar yang paling potensial menunjukkan minat yang lebih besar terhadap teman. Hal lain yang dilakukan anak-anak adalah bereksplorasi dan berimajinasi. Eksplorasi dan imajinasi anak merupakan salah satu ciri anak usia dini. Oleh karena itu, pada anak usia dini menjadi bagian penting dalam memunculkan keterampilan anak adalah dalam pengembangan kemampuan kognitif anak secara optimal. [5]

Implementasi teknologi diasumsikan dapat membantu pendidik menanggapi antusiasme terhadap banyak hal, rasa ingin tahu dan suka berpetualang, serta imajinatif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga diharapkan menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran guru dalam pemanfaatan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan program anak usia dini.

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mendapatkan gambaran mendetail tentang manfaat dan dampak teknologi

[4] Moch. Rizal Fuadiy and Moh. Ferisalma Al Fauz, "IMPLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA: STUDI KASUS DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL ISLAH TIUDAN KABUPATEN TULUNGAGUNG," *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 5, no. 2 (February 14, 2024): 340–52, https://doi.org/10.46773/muaddib.v5i2.953.

[5] Masitoh. (2007). *Strategi pembelajaran TK.* Jakarta, Indonesia: Universitas Terbuka.

pada pembelajaran anak usia dini; 2) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran anak usia dini; 3) Untuk mengetahui hambatan guru dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran anak usia dini.

Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya adalah metode ilmiah untuk memperoleh informasi tertentu untuk tujuan tertentu pula. Menurut Sugiyono (2018), Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk melakukan penelitian dan memecahkan masalah yang muncul.[6]

Dalam penulisan karya ilmiah ini memerlukan data dan informasi yang sesuai dengan karakter dan percakapannya sehingga informasi yang diterima cukup lengkap untuk mengolah hal-hal terkait. Pembahasan ini mencakup konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang ada, khususnya artikel itu diterbitkan dalam berbagai publikasi ilmiah. Penulisan ini menggunakan kajian penelitian tinjauan pustaka atau studi pustaka atau perpustakaan , yaitu penelitian yang dilakukan melalui pengumpulan data atau tulisan ilmiah yang ditujukan untuk tujuan penelitian atau pengumpulan Informasi bibliografi atau penelitian yang dilakukan untuk itu pada dasarnya memecahkan masalah yang berorientasi pada penelitian kritis dan mendalam terhadap bahan pustaka yang relevan. [7]

Para sarjana harus mengetahuinya sebelum mengakses bahan pustaka. Pertama-tama, perlu memastikan dari mana informasi ilmiah itu berasal diperoleh. Beberapa sumber yang digunakan adalah mis. buku teks, jurnal ilmiah, referensi statistik, hasil penelitian dalam bentuk tesis, tesis, disertasi, dan internet serta sumber lainnya sesuai.[8]

Setelah mengumpulkan semua informasi, langkah selanjutnya adalah penulis menganalisis data untuk menarik kesimpulan mendapatkan hasil yang benar dan akurat saat menganalisis data. Melalui analisis konten adalah penyelidikan yaitu pembahasan mendalam mengenai isi suatu hal informasi tertulis atau tercetak di media. Segala bentuk dapat dianalisis dengan menggunakan analisis isi komunikasi, baik itu surat kabar, berita radio, iklan televisi atau materi apa pun sebagai dokumen lainnya.[9]

---

[6] Sugiyono. 2018. Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.
[7] Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarata : PT Bumi Aksara. h.33.
[8] Anwar Sanusi. *Metodologi Penelitian Bisnis*,(Jakarta : Salemba Empat,2016), h.32.
[9] Afifudin, Et.al.2012. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Pustaka Setia : Bandung. h.165.

Hasil dan Pembahasan

Proses pembelajaran pada tingkat PAUD berorientasi pada pemanfaatan mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Optimalisasi pembelajaran dengan bantuan teknologi, hal ini dapat dicapai dengan guru yang berkualitas menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan Sebuah proyek untuk membawa ilmu pengetahuan dan teknologi ke dunia anak-anak, kita membutuhkan orang-orang yang berkualita (guru).[10] Selanjutnya, optimalkan pembelajaran menggunakan teknologi menurut sektor dijelaskan di pembelajaran pada anak usia dini sebagai berikut :

1. Teknologi dan pembelajaran moral

Pengenalan akan benar dan salah serta pembiasaan terkait dengan pembelajaran moral. Televisi adalah salah satu barang teknologi yang digunakan dalam pendidikan moral. Anak-anak menonton film pendek, termasuk "Anak Baik Punya Banyak Teman," yang menyoroti tindakan yang dapat dilakukan anak-anak. Plot film ini dapat digunakan untuk menunjukkan bagaimana teman-teman akan menyukai seseorang yang berperilaku baik. Media audio-visual seperti televisi dan CD/VCD dapat menggambarkan perilaku karakter. Ketika anak-anak terpapar dengan media audio-visual, perhatian mereka akan tertuju pada berbagai tindakan. Saat menggunakan TV atau CD/VCD, orang dewasa atau orang tua harus hadir. Bantuan ini dimaksudkan sebagai panduan untuk sikap yang baik untuk diadopsi dan sikap yang buruk untuk dihindari. Penelitian ini menunjukkan bagaimana teknologi, seperti televisi, dapat mempengaruhi pertumbuhan anak. Anak-anak adalah peniru yang terampil dan ingin meniru semua yang mereka lihat di televisi, yang pada dasarnya bisa jadi positif atau negatif. Akibatnya, ketika mereka menonton, mereka meniru atau mencontoh semua yang mereka lihat. Anak-anak yang terlalu banyak menonton televisi dapat mengembangkan kecanduan televisi dan menjadi kurang waspada terhadap lingkungan sekitar mereka sebagai akibat dari efek berbahaya televisi terhadap pembelajaran moral. Dengan meniru perilaku yang tidak pantas, anak-anak dapat membuat acara televisi dan program CD/VCD sendiri, bahkan tanpa bimbingan orang tua. Oleh karena itu, penting untuk memilih konten televisi atau CD/VCD yang sesuai sebelumnya, dengan mempertimbangkan kebutuhan unik anak-anak.

[10] Deventer, Van A. (2009). Science and Technology awareness for preschool children: a Working Model. Conference & Exhibitions. Barcelona, Spain, 2-4 September 2009.

2. Teknologi dan pembelajaran motorik kasar

"Produk teknologi digunakan untuk mempelajari keterampilan motorik adalah dengan menggunakan sepeda. Allen dan Marrotz mendeskripsikan perkembangan motorik anak usia 4-5 tahun berkaitan dengan teknik seperti mengayuh dan mengemudi mainan beroda dengan percaya diri dan akurasi menembak paku dan hasta dengan palu" (Pendidikan Anak & Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017) Anak-anak bisa diajari cara mengendarai sepeda dan cara mengendarai sepeda yang benar. Kemampuan anak dalam mengkoordinasikan tubuhnya Bersepeda dapat membantu memperkuat otot-otot kaki anak yang berguna untuk melakukan berbagai hal berjalan dan aktivitas gerak lainnya. Sepeda adalah produk teknis yang berguna perjalanan yang efisien. Waktu perjalanan dengan sepeda, lebih banyak lebih efisien dibandingkan waktu yang dibutuhkan untuk berjalan sejauh itu Sama. Bersepeda bukan hanya untuk orang dewasa bepergian, namun bersepeda juga bisa diperkenalkan sejak dini roda tiga atau dua. Bersepeda dapat menimbulkan dampak negatif jika anak tidak dikendalikan waktu ketika Anda menggunakannya, sehingga memberikan waktu dan aturan permainan jika bersepeda memang diperlukan dalam kaitannya dengan pembelajaran keterampilan motorik untuk anak kecil. Efek negatif lainnya dari penggunaan bersepeda tanpa bantuan adalah saat anak terjatuh atau terjadi hal lain tidak diinginkan, proses bantuan akan memakan waktu lebih lama. Kemudian, mintalah anak mengeja dengan salah saat mereka menyelesaikan aktivitas bersepeda Akibat yang ditimbulkan sangat fatal karena tidak tepat sasaran dan segera ditangani.

3. Teknologi dan pembelajaran kognitif

Kalkulator, komputer, kipas angin, pendingin ruangan, dan barang teknologi informasi lainnya dapat digunakan dalam industri pembelajaran kognitif. Kognitif secara langsung terkait dengan tindakan berpikir. Anak-anak dapat menggunakan komputer untuk menulis, menggunakan keyboard untuk memasukkan angka, atau membuat objek geometris menggunakan Paint. Untuk mendefinisikan pembelajaran kognitif, kipas angin dan pendingin ruangan dapat digunakan untuk membahas berbagai konsep panas-dingin, udara, dan angin. Anak-anak dapat diperkenalkan dengan kalkulator untuk sementara waktu sebagai sarana untuk mengenalkan mereka pada simbol angka dan operasi matematika, tetapi hanya dalam batas-batas. Anak-anak yang tidak dapat mengatur waktu mereka karena kegemaran mereka yang berlebihan terhadap barang-barang digital adalah salah satu contoh bagaimana teknologi memiliki dampak negatif terhadap pendidikan. Selain itu, anak-anak belum terbiasa dengan

teknologi baru yang diwakili oleh produk teknologi ini. Selain itu, anak-anak tidak boleh menggunakan barang-barang teknologi pembelajaran kognitif karena sangat berbahaya karena hubungannya yang dekat dengan arus listrik. Perangkat elektronik yang membutuhkan listrik harus diawasi oleh orang dewasa atau orang tua.

4. Teknologi dan pembelajaran bahasa

Salah satu penggunaan teknologi yang memanfaatkan kecanggihan perangkat ini adalah pembelajaran bahasa. Alat ini dapat digunakan sebagai titik awal untuk menulis, membaca, identifikasi kata, dan pengenalan huruf. Ada sejumlah potensi penggunaan, seperti mengoptimalkan akuisisi bahasa di awal kehidupan melalui aplikasi multibahasa, mempelajari nama dan bentuk hewan, dan mempelajari bahasa anak-anak. "Aspek kemampuan Keterampilan membaca anak dirangsang dengan menggunakan teknologi multimedia seperti menulis dan membaca nama anak, tag nama mengenal huruf, mengenal bunyi huruf awal nama benda orang-orang disekitarnya memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf untuk memahami makna kata dalam cerita" (Novitasari, 2019) Karena perhatian yang ditariknya dari berbagai tempat, perangkat ini saat ini menjadi bahan diskusi yang luas di berbagai kalangan. Lebih jauh lagi, dampak elektronik pada anak kecil. Dewasa ini, elektronik merupakan bagian yang penting dan tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Anak-anak kecil harus menemukan beberapa metode cerdas untuk menggunakannya dan membuat mereka tidak berguna. Jika sering digunakan, penggunaan elektronik untuk pembelajaran bahasa bisa jadi akan merugikan. Menggunakan barang elektronik Anak-anak dapat mengembangkan kecanduan seumur hidup terhadap barang elektronik. Anak-anak juga harus memperhatikan kesehatan mata mereka pada saat yang sama. Mereka tidak terpapar radiasi yang dilepaskan oleh gadget pada usia muda. Kelemahan kedua adalah mengurangi waktu bermain, yang sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini.

5. Teknologi dan pembelajaran sosial

Anak-anak yang sedang belajar keterampilan sosial didorong untuk memposisikan diri mereka saat bermain, bergaul dengan teman, atau melakukan aktivitas lainnya. Di lembaga PAUD, pembelajaran sosial biasanya diterapkan melalui permainan peran. Latihan bermain peran untuk mengajarkan anak-anak bagaimana menjadi manusia di lingkungan kerja. Beberapa metode yang dapat digunakan untuk bermain peran dalam pembelajaran sosial termasuk menyetrika, menjelaskan fungsi berbagai alat transportasi, dan menyajikan saluran komunikasi umum yang ditemui anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Baik dalam bentuk

aslinya maupun sebagai mainan, guru dapat memperkenalkan anak-anak dengan berbagai varian. Versi asli anak juga kompatibel dengan teknologi saat ini. Ketika bentuk tertentu sulit diberikan, pengganti seperti mainan teknologi atau pembelajaran sosial dapat digunakan, pembelajaran sosial berbasis teknologi juga dapat merugikan. Seorang anak yang terlalu banyak bermain dengan komputer dan tidak memiliki teman akan tumbuh menjadi pribadi yang tertutup.

Kesimpulan

Karena teknologi begitu lazim dalam kehidupan kita, kita harus bertindak secara bijaksana. Pemikiran seperti ini mungkin muncul sebagai penggunaan teknologi yang berlebihan dalam pendidikan anak usia dini. Di tingkat PAUD, penggunaan teknologi sudah dimungkinkan. Alat-alat teknologi saat ini sangat beragam. Alat-alat teknologi yang mudah beradaptasi ini dapat membantu anak-anak dalam perkembangan moral, kemampuan motorik, kemampuan kognitif, pemerolehan bahasa, dan pembelajaran sosial. Sehubungan dengan penerapannya, pembelajaran anak usia dini dapat dipengaruhi oleh teknologi, baik secara positif maupun negatif. Jika penggunaan teknologi tidak diawasi dengan baik, efek positifnya pun dapat menjadi negatif. Teknologi dapat digunakan di dalam kelas maupun di rumah. Untuk membuat pesan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh anak-anak, teknologi dapat membantu meningkatkan dan menambah kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Namun, tidak semua pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai alat bantu mengajar. Oleh karena itu, agar para guru dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal di dalam kelas, diperlukan pelatihan dan dukungan dari pemerintah terkait. Oleh karena itu, penulis selalu memberikan strategi untuk mengembangkan pelajaran alur regulasi bersama dengan pemerintah terkait.

Daftar Pustaka

Anwar Sanusi. *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Jakarta : Salemba Empat,2016), h.32.

Afifudin, Et.al.2012. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Pustaka Setia : Bandung. h.165.

Choirun, L., Choirun, N. L., Lulu, N., Nisa, C., & Si, S. (2012). *Pemanfaatan Teknologi Informasi .... PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI*.

Depdiknas. (2007). Pembelajaran Kognitif di TK. Jakarta: Depdiknas.

Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah.* Jogjakarta: DIVA Press.

Depdiknas. (2007). *Pembelajaran Kognitif di TK. Jakarta: Depdiknas.*

Faruq, M Shoffa Saifillah Al, Ahmad Sunoko, Hamidulloh Ibda, and Khairul Wahyudi. "Digital Learning Management Using OpenAI ChatGPT: A Systematic Literature Review." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 22, no. 12 (June 10, 2024). http://mail.ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/9152.

M. Asep Fathur Rozi, and Miftah Marwa Nabilah. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah (MTsM) Bandung Muhammadiyah Boarding School (MBS 1) Tulungagung." *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023). https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.91.

Rizal Fuadiy, Moch., and Moh. Ferisalma Al Fauz. "IMPLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA: STUDI KASUS DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL ISLAH TIUDAN KABUPATEN TULUNGAGUNG." *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 5, no. 2 (February 14, 2024): 340–52. https://doi.org/10.46773/muaddib.v5i2.953.

Izzati, Khoerul. (2015). Kurikulum Berbasis Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Prosiding Seminar Nasional Kurikulum 2013 PAUD: antara Nature dan Nurture

Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Lestariningrum, A. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VCD TERHADAP NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK.*

Meggit, Carolyn. (2013). *Memahami Perkembangan Anak.* Jakarta: PT INDEKS..

Murdaningsih Dwi, dan Faqih Mansyur. (2019). *Survei: Jutaan Anak Usia SD Kecanduan Gadget*. https://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/01/17/mzjj2x-survei-jutaan-anak-usia-sd-kecanduan-gadget.

Namiroh, S., Sumantri, MS., Situmorang, R. (2018). *Peran Multimedia dalam Pembelajaran*. *Prosiding* Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar.

Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *3*(01), 50–56. http://m.Kompasiana.com.

Pembangunan, J., Fondasi, P. :, Aplikasi, D., Ngafifi, M., Negeri, S., & Wonosobo, S. (n.d.). *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia ... Muhamad Ngafifi 33 KEMAJUAN TEKNOLOGI DAN POLA HIDUP MANUSIA DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA*. http://www.tempo.co/read/news/2010/12/23

Pendidikan Anak, J., & Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, P. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (kajian konsep perkembangan anak) Aghnaita. *Jurnal Pendidikan Anak*, *3*(2), 2017. http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal

Sugiyono. 2018. Metode Peneltian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarata : PT Bumi Aksara. h.33.

Suyadi & Ulfah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 254. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127