

PEMANFAATAN *GADGET* SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BAHASA DAERAH BAGI ANAK USIA DINI

Endang Lestari¹, Suroto Rosyd Setyanto², Endah Normawati Mahanani³

¹²³STKIP PGRI Ponorogo

endglestari10@gmail.com¹, surotorosydsetyanto@gmail.com²,

endahnormawatimahanani@gmail.com³

Diterima: 9 Mei 2025, **Direvisi:** 2 Juni 2025, **Diterbitkan:** 25 Juni 2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai media pelestarian bahasa daerah bagi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam proses pengumpulan data, peneliti juga mengkaji literature dan referensi yang relevan. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Balerejo Kec. Kebonsari Kab. Madiun, dengan jumlah subyek 25 anak didik. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat tiga hal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam melestarikan bahasa daerah dengan menggunakan media *gadget* yaitu; (1) budaya orang tua untuk mempertahankan konsep tradisional dalam mendidik anak; (2) status sosial ekonomi orang tua dari kelas menengah ke bawah yang cenderung lebih keras dalam mengasuh anak; dan (3) pendidikan orang tua.

Kata kunci: *Gadget*; Anak Usia Dini; Bahasa Daerah

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of *gadgets* as a medium for preserving local language for early childhood. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews and documentation. In the data collection process, researcher also reviewed relevant literature and references. This study was conducted in Balerejo Village, Kebonsari District, Madiun Regency, with 25 students as subjects. Based on the results of the study, there are three things that greatly influence the success of preserving regional languages using *gadgets*, namely; (1) parental culture to maintain traditional concepts in educating children; (2) the socio-economic status of parents from the lower middle class who tend to be stricter in raising children; and (3) parental education.

Keywords: *Gadgets*; Early Childhood; Regional

PENDAHULUAN

Salah satu produk teknologi yang saat ini paling banyak digunakan oleh pengguna adalah gawai (*gadget*). Merujuk pada laporan tahunan International Data Corporation (IDC) yang dirilis pada awal Februari 2025, terdapat 194,26 juta pengguna ponsel pintar (*smart phone*) di Indonesia. Jika dikomparasikan dengan jumlah penduduk Indonesia di tahun 2024, maka 68,8% penduduk Indonesia merupakan pengguna gawai (IDC report). Maka tidak heran jika saat ini ponsel pintar telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, bahkan bagi anak-anak.

Laporan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menyebutkan bahwa terdapat 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler. Lebih lanjut, 35,57% anak usia dini sudah bias memanfaatkan ponselnya untuk mengakses internet. Jumlah ini mencakup anak usia 0-6 tahun, dengan proporsi yang berbeda pada kelompok usia yang lebih muda. Data ini secara signifikan menunjukkan bahwa pengguna *gadget* dari kalangan anak usia dini tergolong tinggi di Indonesia. Data ini sekaligus menggambarkan sinyal kewaspadaan yang harus ditingkatkan agar anak-anak tidak menyalahgunakan *gadget* untuk hal-hal negatif.

Gadget sendiri merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat serta memiliki fungsi khusus, seperti *smartphone*, *Iphone*, *Computer* dan *Tab* (Rahayu dkk., 2021). Lebih lanjut, Marpaung (2018) menyatakan bahwa *gadget* adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Didukung dengan bentuknya yang relative kecil, *gadget* mudah dibawa

kemanapun oleh siapapun termasuk anak-anak.

Dewasa ini, *gadget* sudah menjadi kebutuhan manusia dalam kesehariannya, mulai dari orang tua, remaja, hingga anak-anak. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang disematkan di *gadget*, semakin membuat pengguna merasa nyaman dan terbantu. Rini dkk. (2021) menggarisbawahi manfaat positif penggunaan *gadget* untuk anak usia sekolah diantaranya adalah berkaitan dengan meningkatnya kenyamanan dalam belajar. Namun, di sisi lain Sauri dkk. (2022) menyoroti tentang dampak negatif penggunaan *gadget*; diantaranya adalah terbentuknya sikap individualis pada anak, karena mereka jarang melakukan interaksi sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya,

Kehadiran *gadget* dalam ruang-ruang kehidupan penggunanya selalu memberikan implikasi positif maupun negative (lihat Andriani dkk., 2021; Abidah, 2023; Erviana & Nugraha, 2023). Ibarat pedang bermata dua, *gadget* memberikan fleksibilitas yang tinggi kepada siapapun untuk dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Jika *gadget* dipegang oleh pengguna dari kalangan anak, maka dapat menimbulkan dampak yang serius. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* oleh anak harus disertai pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Anak-anak tidak boleh dibiarkan sendiri menggunakan *gadget* tanpa arahan dan pendampingan dari orang tua.

Di kalangan anak-anak, media social menjadi salah satu *platform* yang sering kali diakses (lihat Amalia dkk., 2024; Ayub & Sulaeman, 2022; Rosyidah & Ismeirita, 2023).). Media social ini meliputi berbagai aplikasi media sosial, seperti Facebook, Instagram, YouTube, X, Twitter dan TikTok. Melalui media-media tersebut anak-anak dapat dengan mudah berhubungan dengan orang-orang yang tidak dikenal dan jauh

sekalipun. Sementara YouTube sebagai sarana hiburan serta banyak aplikasi yang lain yang bisa diakses dengan mudahnya. Melalui *gadget* ini anak dengan mudah dapat melihat apa yang ia suka dan ia inginkan. Jika anak hanya melihat apa yang ia suka dan ia inginkan, tanpa memperhatikan unsur edukasinya, maka kondisi ini justru tidak baik bagi anak (lihat Indayana dkk., 2022; Arkam & Mustikasari, 2021; Arifin, 2025). Anak akan mendapatkan asupan informasi dan tontonan yang hanya bersifat hiburan semata, sehingga mengabaikan nilai dan pesan esensial dari setiap apa yang ia lihat. Di sinilah kehadiran orang tua untuk mendampingi anak ketika memanfaatkan *gadget* mutlak diperlukan.

Jenis konten yang dilihat anak melalui *gadget* berpengaruh besar terhadap perkembangan anak, baik itu pengaruh positif maupun negatif. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa apa yang dilihat anak berpengaruh langsung terhadap perkembangannya (lihat Mawaddah & Maulida, 2024; Budi & Ula, 2024; Lestari & Arifin, 2024). Dalam konteks ini, perkembangan tersebut mencakup religiusitas, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, seni dan bahasa. Jika anak-anak tersebut mendapatkan stimulasi input yang tepat, maka perkembangan dapat tercapai dengan baik dan optimal.

Gadget sangat tepat jika digunakan sebagai salah satu alat untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Hal sederhana yang berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak melalui pemanfaatan *gadget* adalah ketika anak melihat tayangan video. Sebagai sebuah sajian kreativitas, video menghadirkan audio dan visual secara bersamaan. Dari sinilah stimulasi perkembangan bahasa terhadap anak terjadi (lihat Afifah dkk., 2023; Rodia, 2023; Setiyawati dkk., 2021). Selain itu, dengan bahasa pula anak lebih mudah memilih tayangan yang dikehendaki. Oleh karena itu,

pengenalan bahasa sejak dini kepada anak harus dilakukan, terutama bahasa ibu.

Bahasa memiliki fungsi yang sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan manusia. Selain sebagai pengantar komunikasi serta kontrol sosial, juga sebagai alat untuk mengekspresikan diri (lihat Kharman, 2022; Arifin, 2023; Qomariyah dkk., 2023). Bahasa yang diperoleh pertama kali dalam teori belajar bahasa disebut sebagai bahasa ibu (*mother tongue*). Dalam konteks daerah di Indonesia, bahasa ibu tersebut sebagian besar merupakan bahasa daerah. Bahasa daerah tumbuh dan digunakan secara kolektif dalam bingkai lokalitas daerah tersebut. Artinya, bahasa daerah di tempat yang satu dan tempat yang lain berbeda-beda, tergantung letak geografis daerah tersebut. Contoh konkrit dari realitas tersebut adalah perbedaan daerah yang diakibatkan perbedaan pulau di Indonesia, misalnya; di Pulau Jawa lahir dan digunakan bahasa Jawa, Sunda, Betawi, Osing; sedangkan di Pulau Sulawesi ada bahasa Bugis, Makassar, Toraja, dll.

Dewasa ini, eksistensi Bahasa Daerah sebagai bagian dari kekayaan intelektual mengalami ancaman serius karena mulai ditinggalkan penggunaannya, terutama dari kalangan anak-anak. Menurut Mustikasari & Astuti (2020), hal ini salah satunya diakibatkan oleh pola asuh orangtua yang lebih menekankan penggunaan bahasa nasional (Bahasa Indonesia) dalam interaksi sehari-hari dengan anak. Sementara Hidayanah dkk. (2023) menyoroti tentang dampak serius terhadap eksistensi bahasa daerah yang jarang digunakan sebagai bahasa komunikasi dalam sosial media. Dalam realitas sehari-hari saat ini, mungkin dapat dirasakan bagaimana anak-anak sering menggunakan bahasa gaul maupun Bahasa Indonesia dalam komunikasinya.

Fakta unik terkait penggunaan bahasa daerah saat ini dapat dicermati dari uraian yang disampaikan oleh Ayu (dalam Hidayat, 2024) bahwa: (1). Generasi Z-meliniel muda (17-30 tahun: 7,5% menggunakan bahasa daerah, 63,5% menggunakan campuran bahasa daerah dan bahasa Indonesia, 28,3% campuran bahasa indonesia dan bahasa asing, (2). Milenial matang (31-40 tahun): 20,2% menggunakan bahasa daerah, 52,9% menggunakan campuran bahasa daerah dan bahasa Indonesia dan 26,9% campuran bahasa indonesia dan bahasa asing, dan (3). Generasi X (41-52 tahun) 18,1% menggunakan bahasa daerah 58,7% menggunakan bahasa campuran bahasa daerah dan bahasa indonesia dan 23,2% campuran bahasa indonesia dan bahasa asing. Disitu terlihat bahwa generasi Z- pengguna bahasa daerah hanya sedikit sekali.

Beberapa penelitian terkait penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini telah dipublikasikan. Rahayu, dkk. (2021) mengeksplorasi penggunaan *gadget* sebagai media belajar baca dan hitung. Munawaroh, dkk., (2022) meneliti tentang pemanfaatan *gadget*, khususnya multimedia interkatif untuk pembelajaran bahasa. Hijriyani & Astuti (2020) mengeksplorasi penggunaan *gadget* untuk menyiapkan anak dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.

Dengan melihat perkembangan teknologi yang semakin tidak bisa terlepas dari lingkungan anak maka bahasa daerah dan *gadget* dirasa sebagai dua unsur utama yang saling bersinergi, mutualisme serta saling mendukung satu sama lain dalam kehidupan yang dilalui sehari-hari. Jika dimanfaatkan secara tepat, *gadget* dapat mendukung upaya pelestarian bahasa daerah. *Gadget* akan memberikan manfaat optimal untuk menguatkan peran bahasa dalam komunikasi global. Untuk itu, penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui penggunaan *gadget* sebagai media pelestarian bahasa daerah bagi anak usia dini

METODE

Penelitian ini menjawab permasalahan tentang pelestarian bahasa daerah melalui analisa penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas, social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran seseorang baik secara individu maupun kelompok. Penelitian ini lebih bersifat mendasar serta naturalis atau bisa dikatakan bersifat kealamiah dan tidak dilakukan dilaboratorium melainkan dilapangan (Sugiono, 2011).

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik pengambilan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi dalam proses pengumpulan data, serta menggunakan metode studi literasi dari berbagai sumber jurnal, buku, dan hasil penelitian yang mendukung. Penelitian ini dilaksanakan di Besa Balerejo Kec. Kebonsari, Kab Madiun, dengan jumlah subyek didik 25 anak didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman baik itu sumber daya alam, budaya daerah serta bahasa daerah dari berbagai daerah dan suku. Penduduk Indonesia dari Sabang sampai Merauke jumlahnya hampir tiga ratus juta dan tinggal di berbagai daerah, kabupaten dan kota. Masyarakat Indonesia selalu berpegang pada prinsip *Bhineka Tunggal Ika* yang memiliki makna berbeda-beda namun tetap satu jua. Walaupun negara Indonesia penduduknya

dari berbagai suku namun tetap menjalin persatuan dan kesatuan.

Agar persatuan dan kesatuan tetap terjaga dan terjalin, mulai dari dini anak sudah harus ditanamkan dan dikenalkan berbagai suku bangsa, daerah, kebudayaan, makanan khas, pakaian adat, serta bahasa yang ada di daerah dimana anak tinggal. Untuk anak usia dini pengetahuan tersebut bisa dikenalkan salah satunya melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tema-tema yang ada di PAUD. Taman Kanak-kanak Bina Anak Sholeh ini mengenalkannya melalui tema “Tanah Airku” yang mengusung sub tema mengenal Bahasa Daerah di Indonesia.

Taman kanak-kanak (TK) Bina Anak Sholeh selalu mengedepankan kegiatan *parenting* untuk selalu bekerjasama dengan orang tua. Karena anak usia dini belum bisa berdiri sendiri namun masih memerlukan bantuan orang dewasa yaitu orang tua atau ibunya, namun jika disekolah gurulah sebagai orang tua kedua. Untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi taman kanak-kanak ini telah menerapkan kurikulum merdeka. Telah banyak kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak ini namun penerapan bahasa daerah masih sangat minim karena pada umumnya anak-anak sudah terbiasa sehari-hari dengan bahasa Indonesia.

Dengan maraknya penggunaan *gadget* pada anak-anak yang bebas dalam melihat segala hal serta mudah mengakses apapun yang anak mau. Disini peneliti menganalisis penggunaan *gadget* dalam membelajarkan pada anak usia dini bagaimana mengucapkan bahasa daerah yang mungkin sebelumnya belum dikenal anak. Melalui *gadge* anak mampu menirukan sesuai apa yang dilihat dan dengarkan. Pada aspek bahasa disini anak bisa belajar tidak hanya dari gurunya namun bisa menirukan kosa kata bahasa daerah yang bisa

diulang-diulang lagi baik dilakukan disekolah ataupun dirumah.

Bahasa daerah serta *gadget* khususnya *smartphone* harus dilihat dari dua sisi unsur utama yang saling bersinergi serta saling mendukung satu dengan yang lainnya, dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya sinergi itu kearifan lokal khususnya bahasa daerah akan memberikan manfaat sebagai jiwa teknologi serta teknologi akan menguatkan peran bahasa daerah dalam persaingan global sangat cocok sekali jika diterapkan pada anak usia dini.

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa peran orang tua dan guru sangat diperlukan dalam melestarikan bahasa daerah melalui *gadget*, yaitu dengan menerapkan pola asuh yang tepat. Jadi guru dan orang tua bersinergi untuk mewujudkan demi tercapainya tujuan dari capaian pembelajaran pada anak usia dini. Menurut Rahayu, dkk. (2021) Terdapat tiga hal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam melestarikan bahasa daerah dengan menggunakan *gadget* yaitu: **pertama**, budaya orang tua untuk mempertahankan konsep tradisional mengenai bagaimana orang tua mereka berhasil mendidik mereka dengan baik. Seorang guru adalah sebagai figur dan teladan ketika anak berada di sekolah, namun ketika anak berada dirumah orang tualah yang menjadi teladannya. Anak usia dini cenderung meniru apa yang ia lihat dan dengar. Orang tualah yang membentuk karakter dan pribadi anak. Mulai dari bangun tidur sampai tidur lagi.

Di sini anak akan menirukan apa yang diucapkan orang tua. Dalam sehari-hari hendaknya orang tua mengingat kembali apa yang pernah ditanamkan orang tua nya dulu kebiasaan yang baik. Hendaknya juga diterapkan pada anaknya. Seperti kebiasaan sehari-hari hendaknya ibu lebih

banyak berkomunikasi dengan bahasa ibunya atau bahasa daerah sehari-hari. Agar anak mengenal kosa kata bahasa daerah yang banyak. Orang tua bisa bisa memfasilitasi dengan *gadget* khususnya *smartphone* disitu orang tua mengarahkan anak untuk membuka aplikasi tentang pengucapan bahasa daerah atau melalui dongeng-dongeng, menyanyi bahasa daerah. Pastikan selalu dalam pengawasan serta kontrol yang baik. Sehingga anak akan menirukan walaupun terdapat kemajuan teknologi anak tetap mengenal bahasa daerahnya. Setelah tahu bahasa daerah baru dikenalkan bahasa Indonesia dan asing sekalipun. Setelah anak masuk sekolah dilanjut disekolah guru juga membiasakan berkomunikasi dengan bahasa daerah serta diperlihatkan tayangan pengucapan bahasa daerah. Sehingga bahasa daerah tetap dikenal anak.

Kedua, pendidikan orang tua. Orang tua yang memiliki lebih banyak pengetahuan tentu akan lebih mengerti akan kebutuhan anak. Salah satu kebutuhan anak adalah aspek pengembangan bahasa. Bahasa sudah muncul sejak anak baru lahir yang ditunjukkan dengan tangisan, celotehan serta jeritan, dengan berjalannya waktu anak mulai bertambah kosa kata dalam berbicara. Mulai bisa melihat orang-orang serta benda-benda yang ada disekitarnya. Disitu kesempatan bagi orang tua untuk memberikan stimulasi berbicara pada anak dengan bahasa ibu atau bahasa daerah, lakukan berulang-ulang sampai anak benar mengucapkan. Disamping itu juga mulai bisa dikenalkan dengan teknologi yaitu *gadget*. Dari *gadget* itu orang tua bisa memilih aplikasi yang tepat sesuai usia anak. Dan tidak kalah pentingnya orang tua membatasi penggunaan *gadget*. Sesuai dengan pendapat Rahayu Nur Sri, et al (2021) agar tidak terjadi hal-hal yang tidak sesuai dengan harapan bahwa batasan screen time untuk melihat

layar digital (*gadget*, televisi, dll) untuk anak dibawah 5 tahun. Anak umur 1-4 tahun tidak boleh lebih dari satu jam. Ibu yang banyak pengetahuan tidak akan salah dalam memilih aplikasi *gadget* yang serta waktu yang tepat sesuai dengan usianya

Ketiga, status sosial ekonomi orang tua dari kelas menengah rendah cenderung lebih keras dalam mengasuh anak. Status sosial sangat besar sekali pengaruhnya untuk memenuhi kegiatan anak melalui pola asuh yang mungkin berbeda. Keluarga yang memiliki status sosial yang tinggi cenderung akan lebih lunak dalam pengasuhannya. Orang tua yang terlalu sibuk kerja biasanya dengan mudahnya memberikan *gadge* pada anak, mereka lebih suka memilih memberikan *gadget* dari pada anak menangis.

Karena itu upaya pelestarian bahasa daerah melalui *gadget* khususnya *smartphone* dapat dikedepankan sebagai langkah awal dalam memberdayakan bahasa agar selalu terwujud komunikasi yang sangat efektif, kreatif serta dapat memberikan feedback yang cepat demi terciptanya kehidupan yang bagus. Anak-anak mulai dibiasakan orang tua serta guru memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari disamping dikenalkan lewat *gadget*. Untuk memperkuat jati diri bangsa setiap daerah harus mampu untuk mempertahankan bahasa daerah dimana ia tinggal sekalipun lewat *gadget/smartphone*. Karena melalui bahasa daerah setiap daerah di Indonesia memiliki khas kebudayaannya sendiri, inilah yang menjadi istimewa dibandingkan dengan negara-negara lain.

KESIMPULAN

Terdapat tiga hal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam melestarikan bahasa daerah dengan menggunakan

gadget yaitu; (1) budaya orang tua yang mempertahankan konsep tradisional mengenai bagaimana orang tua mereka berhasil mendidik mereka dengan baik pendidikan orang tua (2) status sosial ekonomi orang tua dari kelas menengah rendah cenderung lebih keras dalam mengasuh anak (3) pendidikan orang tua.

REFERENSI

- Abidah, A. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 2716-2725. Doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1>
- Adimaja, M. (2024). Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Afifah, N., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Abidin, R. (2023). Penggunaan TIK Berbasis Video Animasi dengan Metode *Show and Tell* pada Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi*, 7(4), 4107-4118. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3659>
- Amalia, A., Ramadhani, A. L., Vitacheria, F. G., & Azizah, I. (2024). Pendidikan Karakter dan Teknologi: Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Pembentukan Karakter Remaja. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 32-39. Doi: <https://doi.org/10.58706/jipp.v3n1.p32-39>
- Andriani, D., Matsum, J. H., & Aminuyati, A. (2021). Pengaruh *Gadget* terhadap Berkembangnya Pola Berpikir Anak Didik di SMPN 3 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(11), 1-10. Doi: <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i11.50257>
- Arifin, A. (2015). The Important of Input in the Second/Foreign Language Learning. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 2(2), 93-98. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Arifin, A. (2023). Non-Natives' Attitude towards Javanese Language Viewed from Multilingual Perspectives. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(1), 84-89. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Arkam, R. & Mustikasari, R. (2021). Pendidikan Anak Menurut Syaikh Muhammad Syakir dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan di Indonesia. *Mentari*, 1(1), 17-24. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Ayub, M. & Sulaeman, S. F. (2022). Dampak Sosial Media terhadap Interaksi Sosial pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 21-32. Doi: <https://dx.doi.org/10.30870/jpbk.v7i1.14610>
- Budi, A. P. & Ula, D. M. (2024). Peran Media Sosial terhadap Perkembangan Identitas Sosial Generasi Alpha di Desa Sidodadi Lawang Malang. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 3(11), 11-22. Doi: <https://doi.org/10.6578/triwikrama.v3i11.3885>
- Erviana, R. & Nugraha, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 104-117. Doi: <https://doi.org/10.62007/joupi.v1i3.73>
- Hidayanah, L. M., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2023). Pengaruh Metode Suggestopedia

- terhadap Keterampilan Berbahasa AUD. *Mentari*, 3(2), 66-72. Doi: <https://doi.org/10.60155/mentari.v3i2.368>
- Hidayat, F. (2024). *Pelestarian Bahasa Daerah Melalui Pemanfaatan Teknologi Digital*. Diakses secara online dari <https://bandungside.com>
- Hijriyani, Y. S. & Astuti, R. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Thufula*, 8(1), 15-28. Doi: <http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6636>
- Hirto, K. (2022). *Pentingnya Pemberdayaan Bahasa Daerah melalui Literasi Digital*. Redaksi. Diakses secara online dari <https://www.publikmalutnews.com>
- IDC Report. (2024). *Indonesia's Smartphone Market Posts Strong Recovery with 15.5% Growth in 2024, IDC Reports*. <https://my.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prAP53189225>
- Indayana, N. F., Rusmayadi, R., & Musi, M. A. (2022.) Pengaruh Film Animasi terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 59-68. Doi: <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i1.1876>
- Lestari, E. & Arifin, M. Z. (2024). Peran Orang Tua dalam Mewujudkan Generasi Unggul di Era Digital. *Mentari*, 4(1), 13-20. Doi: <https://doi.org/10.60155/mentari.v4i1.434>
- Ma'as, A. (2022). *Bahasa Daerah di Indonesia: Pengertian, Fungsi, dan Daftar Lengkap*. Diakses secara online dari <https://kids.grid.id>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan. *Jurnal Kopasta*, 5(2), 55-64. Doi: <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mawaddah, T. & Maulida, U. (2024). Dampak Influencer dalam Media Sosial terhadap Moral Generasi Alpha di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 184-195. Doi: <https://doi.org/10.15408/elementar.v4i2.42720>
- Munawaroh, H., dkk. (2022) Pembelajaran Berbahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(5), 4057-4066. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Mustikasari, R. & Astuti, C. W. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa pada Siswa TK dan KB di Kelurahan Beduri Ponorogo. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 9(1), 64-75. Doi: <http://dx.doi.org/10.35194/alinea.v9i1.839>
- Qomariyah, D. L., Arifin, A., & Harida, R. (2023). Thinglink: An Alternative Platform to Make Students' More Involved in Online Class During COVID-19 Pandemic. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 4(2), 93-114. Doi: <https://doi.org/10.55380/tarbawi.v4i2.437>
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210. Doi: <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Rini, N. M., Pratiwi, I A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1236-1241. Doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Rodia, R. S. (2023). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif di Denali Development Center. *Adi Widya*, 7(1), 35-41. Doi: <https://doi.org/10.33061/awpm.v7i1.8626>
- Rosyidah, A. N. & Ismeirita, I. (2023). Analisis Penggunaan Media Sosial dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik (Studi Kasus di SMPN 20 Bekasi).

Research and Development Journal of Education, 9(1), 34-44. Doi: <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i1.13839>

Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 1167-1173. Doi: <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>

Setiyawati, A., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. (2021). Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring di Masa Covid-19. *Mentari*, 1(2), 51-59. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>

Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.