

# INOVASI DIGITAL UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI



Wildan Aji Saputra <sup>1</sup>, Irfan Fatkhurohman <sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Jalan K.H. Ahmad Dahlan, Dukuwaluh, Kembaran, Kabupaten Banyumas 53182

Email Korespondensi : prasetyobudi21@gmail.com

## ARTIKEL INFO

### Riwayat Artikel

Artikel masuk : 2023-12-10  
Artikel direview : 2023-12-18  
Artikel diperbaiki: 2023-12-25  
Artikel diterima : 2023-12-30

### Kata Kunci

Bahasa  
Inovasi Digital  
Anak Usia Dini

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas inovasi digital yang dapat digunakan untuk membangun keterampilan bahasa pada anak usia dini dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi di abad 21 semakin pesat dalam perkembangan zaman era digital saat ini, integrasi teknologi menjadi salah satu pendekatan yang menarik untuk memperkaya pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Pendekatan digital yang inovatif memainkan peran penting dalam meningkatkan keterampilan bahasa di anak usia dini. Penelitian menyoroiti efektivitas membaca buku cerita digital, terutama bila dilakukan secara dialogis, dalam mendorong perkembangan bahasa anak-anak. Intervensi menggunakan web kata dan perangkat seluler telah menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan kosakata, perilaku, dan kesejahteraan pada anak-anak dengan gangguan bahasa. Berbagai aplikasi dan platform digital telah dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Melalui penggunaan permainan edukatif, aplikasi belajar membaca, dan konten multimedia interaktif, anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran bahasa. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap bahasa. Selain itu, pengajaran bahasa yang dibantu seluler melalui teknologi terpilih telah ditemukan untuk secara signifikan meningkatkan kompetensi linguistik pada siswa pendidikan dasar. Selain itu, teknologi dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan bahasa dan pengenalan angka di anak usia dini, menekankan pentingnya kegiatan seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dengan alat digital. Temuan ini secara kolektif menggaris bawahi potensi inovasi digital dalam memelihara kemampuan bahasa.

### Kata kunci:

Bahasa , Inovasi Digital , Anak Usia Dini



This is an open-access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## I. Pendahuluan

Inovasi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini dapat membantu dalam membangun keterampilan bahasa mereka secara efektif dan menyenangkan. Melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi, anak-anak dapat terlibat dalam pembelajaran bahasa dengan lebih aktif dan menyenangkan. Perkembangan IPTEK abad ke-21 merupakan era pengetahuan dan teknologi yang berkembang, abad ke-21 mempengaruhi semua aspek kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan, teknologi yang hanya semula sebagai alat bantu, dalam perkembangannya memiliki peran lebih jauh dari itu, sehingga cara belajar peserta didik juga mengalami perubahan (Yusuf, Widyaningsih, & Purwati, 2019). Di sisilain, kehadiran teknologi pada saat ini memiliki peranan penting pada setiap aspek pendidikan termasuk dalam proses pembelajaran. Tantangan pembelajaran abad 21 dan perubahan kurikulum 2013 menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pendidik untuk lebih mampu mendesain pembelajaran yang efektif dan inovatif (dalam Karim & Daryanto, 2017). Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Salah satu aspek pendidikan yang terpengaruh adalah pembelajaran bahasa pada anak usia dini. Pada masa perkembangan ini, anak-anak memiliki kemampuan belajar yang sangat cepat dan rentan untuk menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Dengan adanya inovasi digital, pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar anak-anak dalam memahami dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

Media pembelajaran digital sudah terbukti dapat berguna dalam mendorong kemampuan literasi anak usia dini, dalam konteks pendidikan anak usia dini. Pendidikan mempunyai tujuan utama dalam mewujudkan suatu lingkungan yang mendukung perkembangan bakat dan kemampuan anak usia dini dengan optimal. Hal ini bermaksud agar anak usia dini dapat mewujudkan potensi diri dan berperan seutuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan tuntutan Masyarakat (Taulany & Prahesti, 2019). Media pembelajaran digital memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media yang dapat memuat beraneka aspek gambar, suara, video dalam satu media yang dipandang lebih efektif, fleksibel, dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Kemudian, dengan memanfaatkan audiocerita digital juga sudah terjamin ampuh dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini, yaitu kemampuan mendengarkan, memahami bahasa tubuh, dan memahami isi cerita. Akan tetapi, harus diketahui dengan baik bagaimana penggunaan media digital mampu mengoptimalkan dan mendorong perkembangan bahasa anak usia dini tanpa mengabaikan interaksi sosial dan pengasuhan yang seimbang.

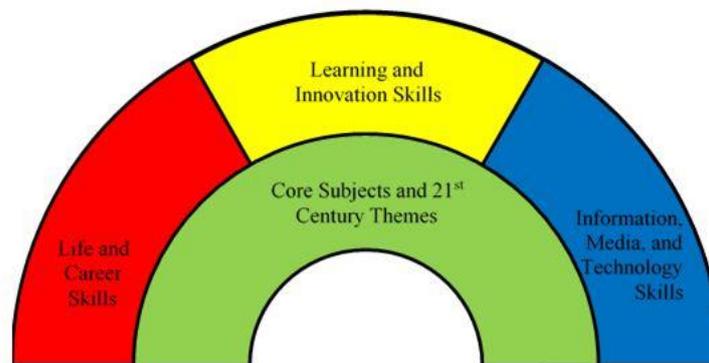
Salah satu inovasi yang dapat dipertimbangkan adalah pengembangan aplikasi pendidikan yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini. Aplikasi semacam itu dapat menyediakan aktivitas belajar yang menyenangkan, seperti permainan interaktif, lagu, dan cerita, yang dirancang untuk membantu anak-anak memperluas kosa kata mereka dan memahami struktur bahasa dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Pendekatan lain yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan platform pembelajaran daring yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini. Platform semacam itu dapat menyediakan berbagai materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak-anak, serta alat interaktif untuk memfasilitasi proses belajar mereka. Dengan mengintegrasikan inovasi digital ini ke dalam pendekatan pembelajaran bahasa untuk anak-anak usia dini, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi mereka, serta membantu mereka membangun keterampilan bahasa yang kuat sejak dini. Di zaman modern yang serba digital saat ini, media berupa aplikasi pendidikan interaktif dan program anak-anak semakin mempengaruhi anak-anak. Pengaruh dari media digital terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini menjadi pusat perhatian bagi orang tua, pendidik, dan peneliti bahwa keberhasilan pembelajaran digital relatif meningkatkan kinerja pembelajaran, bergantung pada pendidik yang dapat memanfaatkan strategi pengajaran dengan baik dan sesuai, menciptakan situasi belajar yang baik bagi peserta didik, dan bersedia menggunakan pembelajaran digital (Lin & Chen,

2017). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi terhadap inovasi digital untuk membangun keterampilan bahasa pada anak usia dini. Dengan pengetahuan secara detail mengenai peran media digital dalam perkembangan anak, diharapkan dapat dikembangkan pemecahan masalah yang relevan dan berkesinambungan dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini.

## II. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif, metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2015) dalam penelitian ini yang menjadi fokus utamanya adalah pengamatan terhadap penggunaan media digital pada anak usia dini di BA Aisyiyah Karanglewas Purbalingga. Metode observasi dilakukan untuk memahami bagaimana interaksi anak dengan media digital. Selain itu, dilakukannya wawancara dengan guru pengajar tentang perkembangan anak dilaksanakan demi memperoleh pengetahuan yang menyeluruh berhubungan dengan peran media digital terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini.

Dalam mengumpulkan datanya dilakukan melalui pengamatan secara langsung di BA Aisyiyah Karanglewas Purbalingga interaksi anak dengan media digital, baik dalam bentuk permainan edukatif ataupun konten pembelajaran. Selain itu juga, data yang diperoleh melalui wawancara terstruktur dengan guru untuk memahami pandangan mereka terkait penggunaan media digital pada pendidikan anak usia dini. Kemudian data yang di peroleh dianalisis untuk mengidentifikasi pola interaksi anak dengan media digital dan bagaimana perannya terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini.



Gambar 1. Pelangi Keterampilan Pengetahuan Abad 21  
Sumber: Trilling dan Fadel (dalam Karim & Daryanto, 2017: 13)

Dalam kaitannya dengan kelangsungan proses pendidikan abad ke 21, BSNP merumuskan 16 prinsip pembelajaran yang harus dipenuhi. Sedangkan menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 dikemukakan bahwa prinsip pembelajaran terdiri atas 14 hal yang terkait dengan implementasi kurikulum 2013. Sementara itu, Jennifer Nicholas (dalam Karim & Daryanto, 2017: 9 - 11) menyederhanakan prinsip tersebut menjadi 4, yaitu:

- 1) *Instruction should be student-centered.* Pengembangan pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peserta didik ditempatkan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif mengembangkan minat dan potensi yang dimilikinya. Guru berperan sebagai fasilitator yang berupaya membantu mengaitkan pengetahuan awal (prior knowledge) yang telah dimiliki peserta didik dengan informasi baru yang akan dipelajarinya serta memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai dengan cara dan gaya belajarnya

- masing-masing dan mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab atas proses belajar yang dilakukannya.
- 2) *Education should be collaborative*. Peserta didik harus didorong untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain. Dalam mengerjakan suatu proyek, peserta didik perlu dibelajarkan bagaimana menghargai kekuatan dan talenta setiap orang serta bagaimana mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dengan mereka.
  - 3) *Learning should have context*. Pembelajaran perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Guru mengembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terhubung dengan dunia nyata (real word). Guru membantu peserta didik agar dapat menemukan nilai, makna dan keyakinan atas apa yang sedang dipelajarinya serta dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Guru melakukan penilaian kinerja peserta didik yang dikaitkan dengan dunia nyata.
  - 4) *Schools should be integrated with society*. Dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab, sekolah seyogyanya dapat memfasilitasi peserta didik untuk terlibat dalam lingkungan sosialnya.

### III. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka didapatkan hasil bahwa media digital pembelajaran sangat dibutuhkan oleh anak usia dini untuk ketrampilan bahas pada pembelajaran di era revolusi industri 4.0 sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat pada anak usia dini untuk digunakan di era revolusi industri 4.0. Keterampilan bahasa anak usia dini melalui media digital menarik minat dan semangat belajar anak karena terdapat berbagai pilihan tampilan digital menarik yang dapat melatih kemampuan anak usia dini dalam meningkatkan kemampuan ketrampilan berbahasa dan menyimak yang ada di media digital. Berdasarkan hasil dari pengamatan, menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam meningkatkan keterampilan bahasa masih terbilang rendah atau belum berkembang dengan baik. Setelah mendapatkan inovasi melalui media digital, mulai menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam keterampilan bahasa. Pada tahap pengenalan media digital pada anak usia dini, hasil penelitian menemukan bahwa anak di BA Aisyiyah Karanglewas Purbalingga memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media digital, ini menjadi sebuah fakt positif. Anak usia dini tidak hanya memperlihatkan ketertarikannya, tetapi juga dapat dengan cepetmemah ami menu digital. Keterikatan mereka terbukti melalui keinginan aktif dalam berinteraksi dengan beragamnya aplikasi edukatif. Hal ini mengidentifikasi bahwa anak usia dini memiliki kemampuan penyesuaian yang tinggi terhadap teknologi digital dan memperlihatkan kemampuan untuk mendapatkan manfaat positif dari penggunaan media digital. Secara relevan, anak usia dini dengan media digital edukatif memperlihatkan peningkatan yang positif dalam penguasaan pemerolehan kosa kata.

Berdasarkan aplikasi yang ada di dalam media digital dirancang dengan baik, yang dipadukan dengan elemen pendidikan dan hiburan, teruji dengan hadirnya inovasi media digital ini lebih efektif dalam mendorong perkembangan keterampilan bahasa pada anak. Penerapan dari konsep ini dapat diterangkan dengan ebih luas untuk menumbuhkan efektivitas media digital dalam mendorong perkembangan holistik anak pada usia dini. Kemudian dalam temuan penelitian ditemukan bahwa media digital yang menyajikan bermacam-macam dalam aspek bahasa, seperti mendengarkan, membaca, dan berbicara, mempunyai dampak positif yang lebih efektif dibandingkan dengan media yang lebih terbatas dalam jangkauan bahasa. Keanekaragaman konten yang ada dalam media digital membuka peluang untuk melibatkan anak dalam beraneka aktivitas berbahasa, mewujudkan pengalaman belajar yang holistik. Untuk itu dalam temuan penelitian ini ditekankan bahwa pentingnya pendidikan literasi digital, terutama bagi orang tua, untuk memungkinkan mereka menjadi pedoman yang bijak dalam penentuan dan pendamping penggunaan media digital pada anak-anak. Pendidikan literasi digital tidak hanya membagikan pengetahuan mengenai teknologi, tetapi juga mengajarkan strategi untuk memandu anak-

anak dalam menggunakan media digital dengan positif dan aman terutama dalam proses perkembangan pendidikan.

### **1. Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini**

Anak usia dini memiliki keterampilan berbahasa dalam lingkup penerimaan bahasa, pengungkapan gagasan, dan keaksaraan (Amalia & Hasana, 2020). Dengan acuan tersebut, keterampilan berbahasa anak dapat diidentifikasi berdasarkan kemampuan fisiologi, kognitif, dan motorik. Kemampuan fisiologi dijabarkan sebagai kemampuan indra anak dalam menangkap dan menerima bahasa. Anak usia dini, khususnya usia 4 sampai 5 Tahun seharusnya sudah dapat mengatakan 900 sampai 1000 kosa kata, mengerti perintah, dapat menjalankan perintah, dapat memahami perkataan teman sebaya, orang tua serta guru disekolah. Hurlock berpendapat (dalam Susanto Ahmad 2015: 309) bahwa bahasa sebagai sistem yang mencakup setiap sarana komunikasi, dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain, termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang luas, seperti: tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantonim, dan seni. Aspek perkembangan harus mendapatkan stimulasi optimal dari lingkungan sekitarnya. Stimulasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan salah satu stimulus untuk mengembangkan bahasa. Melalui bahasa, anak dapat mengekspresikan pikiran, sehingga orang lain memahaminya dan menciptakan suatu hubungan sosial. Jadi, tidaklah mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak, pada prinsipnya keterampilan bahasa merupakan media yang paling efektif dalam membangun perkembangan Anak usia dini memiliki keterampilan berbahasa dalam lingkup penerimaan bahasa, pengungkapan gagasan, dan keaksaraan (Amalia & Hasana, 2020). Dengan acuan tersebut, keterampilan berbahasa anak dapat diidentifikasi berdasarkan kemampuan fisiologi, kognitif, dan motorik. Kemampuan fisiologi dijabarkan sebagai kemampuan indra anak dalam menangkap dan menerima bahasa.

### **2. Pembelajaran Media Digital pada Anak Usia Dini**

Pembelajaran media digital pada anak usia dini merujuk pada penggunaan teknologi digital, seperti komputer, tablet, permainan interaktif, aplikasi, dan media online lainnya, sebagai alat pembelajaran dalam konteks pendidikan anak usia dini. Ini melibatkan pemanfaatan teknologi digital untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan efektif bagi anak-anak. Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini tentu melibatkan pendidik dan orang tua dalam pelaksanaannya. Pendidik dan orang tua perlu berkolaborasi dan saling berkomunikasi terkait pembelajaran pada anak usia dini. Pendidik berperan penting dalam perencanaan dasar pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media digital untuk menunjang pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yaitu membantu pengoptimalan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sehingga anak usia dini dapat memenuhi tugas perkembangannya selanjutnya. Sementara orang tua berperan dalam pendampingan belajar anak-anak selama dirumah atau pembelajaran online agar anak-anak terlindungi dari dampak negatif penggunaan teknologi digital. Pihak orang tua harus terus mengawasi dan mendampingi anak dalam berbagai aktivitas digital yang dilakukan.

Dalam penerapannya pendidik harus memiliki kompetensi di bidang media didaktik, etika media, pendidikan media dan perkembangan sekolah terkait media (Kusel, Martin, & Markic, 2020). Pendidik harus mengembangkan kompetensi di bidang media umum agar dapat merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan penggunaan media digital yang aman dan memadai untuk anak usia dini. Dalam perencanaannya, pendidik perlu menentukan media digital yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Media digital berupa platform pembelajaran dipilih oleh pendidik entah itu platform untuk interaksi antara pendidik dan anak maupun platform media pembelajaran berupa aplikasi game, penampil video atau gambar seperti youtube, penampil kuis, dan aplikasi pembelajaran yang lainnya. Pendidik perlu persiapan dalam melaksanakan pembelajaran online seperti belajar menggunakan aplikasi media digital sebagai perantara interaksi dan pembelajaran. Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini tentu

tidak terlepas dari permasalahan dan hambatan dalam penerapannya. Permasalahan pembelajaran berbasis digital yang muncul antara lain mencakup pembelajaran online kurang memiliki suasana belajar, sebagian besar orang tua mengatakan pembelajaran online menyebabkan kurang interaksi sosial dengan teman sebaya, anak-anak tidak memperlakukan pembelajaran online sebagai kelas formal sehingga anak-anak tidak bisa fokus pada pembelajaran, anak memiliki pengaturan diri yang lemah, dan pembelajaran online anak-anak dikatakan sebagai pembelajaran yang tidak nyaman, menantang, dan menguras banyak waktu serta menambah pekerjaan orang tua (Dong, Cao, & Li, 2020).

### 3. Dampak Media Digital pada Anak Usia Dini

Dampak media digital pada anak usia dini merujuk pada efek yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi digital, seperti komputer, tablet, smartphone, dan perangkat lainnya, pada perkembangan dan kesejahteraan anak pembelajaran digital dapat memberikan pembelajaran dengan interaksi yang memuaskan dan menawarkan banyak kesempatan untuk belajar sambil melakukan atau praktik (Manesis, 2020). Selanjutnya berdasarkan Kalas (2013) dalam (Gjelaj, Buza, Shatri, & Zabeli, 2020) memaparkan bahwa teknologi digital dapat membekali anak peluang baru untuk terlibat dalam permainan, pembelajaran, komunikasi yang menarik dan relevan, eksplorasi, dan pengembangan. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran memberikan dampak baik dalam mengembangkan aspek perkembangan anak secara umum juga dapat mengembangkan aspek kognitif khususnya. Berdasarkan studi Anderson dan Subrahmanyam menunjukkan bahwa penggunaan permainan komputer serta program komputer pendidikan dapat menghasilkan keuntungan secara akademis dengan konten yang relevan dan meningkatkan keterampilan kognitif lainnya (Anderson & Subrahmanyam, 2017).

Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis media digital ada yang positif dan ada yang negatif. Dampak positif pembelajaran berbasis media digital memberikan anak peluang baru untuk ikut terlibat dan berpartisipasi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi, serta dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan anak. Dalam hal ini pendidik dan orang tua hendaknya cerdas memilah dan mengatur waktu penggunaan media teknologi bagi anak. Sementara, dampak negatif dari pembelajaran berbasis media digital seperti gangguan kesehatan, masalah pada aspek sosial, dan kecanduan dapat diminimalisir jika pendidik dan orang tua menerapkan strategi yang tepat serta melakukan pendampingan yang optimal terhadap anak ketika mereka sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

## IV. Penutup

Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0 sangatlah diperlukan pada masa dan kondisi saat ini. Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan tentang peran media digital terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini, menunjukkan bahwa anak usia dini memperlihatkan ketertarikan tinggi terhadap media digital, dan eksplorasi anak terhadap media digital edukatif dapat terlihat secara relevan meningkatkan penguasaan kosakata, pemahaman kalimat, dan kemampuan berbicara. Selain itu, korelasi positif antara interaksi motorik dalam aplikasi digital dan perkembangan bahasa anak menekankan pentingnya integrasi motorik dalam aplikasi digital dan perkembangan bahasa anak menegaskan pentingnya integrasi elemen motorik dalam desain aplikasi. Keanekaragaman media digital, terutama dalam konteks bahasa, teruji menjadi kunci efektivitas, menciptakan pengalaman belajar holistik. Pembelajaran berbasis media digital menimbulkan dampak yang positif bagi perkembangan anak usia dini.

## Daftar Pustaka

- Ahmad, Susanto. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Amalia, E. R., & Hasana. (2020). Mengasah Keterampilan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bernyanyi. *Jurnal Institut Pesantren KH. Abdul Chalim*, 11(1).
- Anderson, D. R., & Subrahmanyam, K. (2017). Digital Screen Media and Cognitive Development. *Pediatrics*, 140(November 2017), S57-S61.
- Daryanto & Karim, S., 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Elsevier*, (January).
- Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital technologies in early childhood: Attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165-184.
- Kurniasih, E. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87-91.
- Kusel, J., Martin, F., & Markic, S. (2020). University Students' Readiness for Using Digital Media and Online Learning – Comparison between Germany and the USA. *Education Sciences*, 10(11), 1-15.
- Lin, M., & Chen, H. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 8223(7), 3553-3564.
- Manesis, D. (2020). Digital Games in Primary Education. *Game Design and Intelligent Interaction*, 1-14.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71.
- Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2019). *HOTS profile of physics education students in STEM-based classes using PhET media*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1157, p. 32021). IOP Publishing.