

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME TIDAK SESUAI USIA DENGAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 4–6 TAHUN

Sabrina Aulia Nabila¹, Usep Kustiawan²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: sabrinanabila846@gmail.com, usep.kustiawan.fip@um.ac.id

Diterima: 20/9/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 9/10/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mendekatkan anak usia dini pada berbagai jenis permainan daring, termasuk permainan yang sebenarnya dirancang untuk kelompok usia yang lebih tua. Paparan terhadap *game* yang tidak sesuai usia diduga dapat memengaruhi kemampuan bahasa anak, mengingat anak usia 4–6 tahun berada pada tahap meniru dan menyerap rangsangan bahasa dari lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara penggunaan *game* tidak sesuai usia dengan kemampuan bahasa anak usia 4–6 tahun di TK IT As-Salam Kota Malang berdasarkan persepsi orang tua. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan teknik *purposive sampling* terhadap 73 orang tua sebagai responden. Data dikumpulkan melalui angket skala *Likert* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji linearitas, dan korelasi *Pearson Product Moment* berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan hubungan antarvariabel bersifat linear. Uji korelasi *Pearson* menghasilkan koefisien korelasi sebesar 0,798 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan, kuat, dan searah (positif) antara penggunaan *game* tidak sesuai usia dengan kemampuan bahasa anak. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan orang tua dan kolaborasi dengan pendidik dalam memilih konten permainan digital yang selaras dengan tahap perkembangan anak guna mendukung perkembangan bahasa secara optimal.

Kata Kunci: *game tidak sesuai usia, kemampuan bahasa, anak usia dini*

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has increasingly exposed young children to various online games, including those originally designed for older age groups. Exposure to age-inappropriate games is suspected to affect children's language ability, given that children aged 4–6 years are in a stage of imitating and absorbing linguistic stimuli from their surrounding environment. This study aims to analyze the relationship between the use of age-inappropriate games and the level of language ability of children aged 4–6 years at TK IT As-Salam, Malang City, based on parents' perceptions. The study employed a quantitative correlational approach with a purposive sampling technique involving 73 parents as respondents. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using normality tests, linearity tests, and Pearson Product Moment correlation with the assistance of SPSS. The results showed that the data were normally distributed and the relationship between variables was linear. The Pearson correlation test produced a correlation coefficient of 0.798 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant, strong, and positive relationship between the use of age-inappropriate games and children's language ability. These findings underscore the importance of parental supervision and

collaboration with educators in selecting age-appropriate digital game content to support optimal child language development.

Keywords: *age-inappropriate games, language ability, early childhood*

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah pola interaksi anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya secara drastis, tidak terkecuali pada kelompok anak usia prasekolah. Teknologi digital merupakan bentuk integrasi teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan pengaruh nyata terhadap proses tumbuh kembang anak di usia awal (Abidin & Latipah, 2024). Salah satu bentuk media digital yang paling digemari oleh anak adalah *game online*, yakni permainan berjejaring yang menyajikan tantangan visual interaktif di dunia maya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2023, tercatat sebesar 46,2% pengguna *game online* berasal dari rentang usia 0–18 tahun, yang menegaskan tingginya keterlibatan generasi muda dalam ekosistem digital (Hanifah et al., 2025). Tingginya angka keterpaparan ini menuntut perhatian serius dari orang tua dan pendidik karena aktivitas digital tersebut bersentuhan langsung dengan fase tumbuh kembang anak sehari-hari.

Kehadiran *game* digital sejatinya dapat memberikan stimulus positif, seperti mengenalkan anak pada literasi teknologi, melatih pemecahan masalah, dan mengasah keterampilan motorik halus (Syarofi et al., 2024). Kendati demikian, muatan konten permainan digital berpotensi memberikan dampak negatif terhadap perilaku berbahasa anak usia dini jika tidak disesuaikan dengan kematangan psikologis mereka (Padilah, 2024). Bahasa sendiri merupakan keterampilan mendasar yang memfasilitasi anak untuk mengekspresikan gagasan, berinteraksi sosial, serta memahami realitas di sekelilingnya (Abidin & Latipah, 2024). Pada rentang usia 0–6 tahun, plastisitas otak anak berkembang sangat pesat dan memiliki kepekaan tinggi dalam menyerap rangsangan verbal dari lingkungan (Nurul Fadilah & Syamsiah Depalina, 2025). Masa keemasan atau *golden age* ini menjadi jendela perkembangan yang sangat kritis sehingga setiap masukan linguistik yang diterima anak akan terekam kuat dalam memorinya (Nilawati et al., 2022).

Pembentukan perilaku berbahasa anak pada hakikatnya dipengaruhi oleh skema penguatan dan peniruan atas berbagai rangsangan lingkungan yang diterimanya secara berulang. Penggunaan *game* yang tidak sesuai usia bertindak sebagai stimulus eksternal yang mengekspos anak pada struktur tuturan yang belum layak dicerna oleh anak usia 4–6 tahun. Anak-anak yang terpapar tayangan digital lintas usia berisiko mengadopsi kosakata vulgar, ungkapan agresif, maupun pola interaksi yang tidak tersaring (Padilah, 2024). Fenomena peniruan ini memperlihatkan bahwa anak usia dini cenderung mereplikasi gaya komunikasi figur virtual atau sesama pemain daring tanpa memahami muatan semantik dari kata-kata yang diucapkannya. Oleh sebab itu, ketidaktepatan pemilihan konten *game* dapat menjadi disrupsi serius dalam proses pembentukan tata bahasa dan etika komunikasi anak.

Kajian terdahulu mengenai dampak media digital terhadap anak usia dini masih menunjukkan variasi temuan yang cukup dinamis. Beberapa peneliti mengemukakan bahwa aplikasi digital interaktif dapat menunjang perluasan wawasan bahasa anak jika dirancang secara tepat (Dewi et al., 2019). Di sisi lain, paparan permainan daring yang berlebihan terbukti menggeser kegiatan belajar produktif serta mengurangi intensitas interaksi langsung di dunia nyata (Retmayanti et al., 2023). Ketergantungan terhadap media digital juga dilaporkan memicu perilaku reaktif, kecenderungan agresi verbal, serta penurunan mutu kesantunan berbahasa anak (Hasibuan et al., 2022). Adanya variasi sudut pandang tersebut menegaskan pentingnya

penyelidikan kuantitatif empiris yang secara spesifik mengukur arah serta kekuatan hubungan antara ketidaksesuaian konten permainan dengan kompetensi bahasa anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK IT As-Salam Kota Malang, teridentifikasi bahwa murid Kelompok A dan Kelompok B sering memperbincangkan konten *game* digital dalam percakapan sehari-hari di sekolah. Perbincangan tersebut sering kali memuat istilah-istilah dari *game* daring populer yang sebenarnya ditujukan untuk kelompok usia remaja. Mengingat orang tua merupakan pengamat utama aktivitas anak di rumah, persepsi orang tua menjadi sumber data yang esensial dalam memotret fenomena ini secara objektif. Fenomena tersebut melandasi urgensi pelaksanaan penelitian ini guna menganalisis signifikansi hubungan penggunaan *game* tidak sesuai usia dengan kemampuan bahasa anak usia 4–6 tahun di TK IT As-Salam Kota Malang. Melalui pendekatan korelasional, artikel ini diarahkan untuk membuktikan keterkaitan kedua variabel tersebut guna memberikan rekomendasi praktis bagi pengasuhan anak pada era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menganalisis keterkaitan antara penggunaan *game* tidak sesuai usia sebagai variabel independen (X) dengan kemampuan bahasa anak usia 4–6 tahun sebagai variabel dependen (Y). Pendekatan kuantitatif diterapkan karena berfokus pada pengujian hipotesis melalui pengukuran variabel numerik secara objektif dan sistematis dengan analisis statistik inferensial (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di TK IT As-Salam Kota Malang dengan populasi yang mencakup seluruh orang tua atau wali murid pada Kelompok A dan Kelompok B. Pemilihan responden didasarkan pada pertimbangan bahwa orang tua memiliki pemahaman mendalam mengenai pola aktivitas bermain gawai dan profil perkembangan bahasa anak di lingkungan rumah. Teknik penentuan sampel menggunakan metode *non-probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*, sehingga diperoleh 73 orang tua yang memenuhi kriteria sebagai sampel penelitian.

Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner tertutup berskala *Likert* lima poin yang memuat butir pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*). Variabel penggunaan *game* tidak sesuai usia (X) diukur melalui indikator durasi bermain, frekuensi penggunaan, kesesuaian rating konten, serta usia awal saat anak mulai terpapar *game*. Variabel kemampuan bahasa anak (Y) diukur melalui indikator penguasaan kosakata, keterampilan bertutur atau bercerita, ketepatan struktur kalimat, serta aspek pragmatik komunikasi. Pengujian instrumen dilakukan kepada 30 responden uji coba di luar sampel utama dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* pada taraf signifikansi 5% ($r_{\text{tabel}} = 0,361$). Dari hasil uji coba tersebut, instrumen variabel X menghasilkan 15 butir pernyataan valid dari total 16 butir yang diuji, sedangkan instrumen variabel Y dinyatakan valid pada seluruh 16 butir pernyataan.

Pengujian keandalan instrumen dilakukan dengan menganalisis nilai koefisien *Cronbach's Alpha* terhadap butir-butir pernyataan yang dinyatakan valid. Instrumen variabel X mencatatkan koefisien reliabilitas sebesar 0,945, sementara instrumen variabel Y menghasilkan koefisien sebesar 0,890. Kedua nilai koefisien tersebut berada jauh di atas batas reliabilitas minimum, sehingga instrumen dikategorikan memiliki konsistensi internal yang sangat kuat dan layak digunakan untuk menghimpun data penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui serangkaian uji asumsi klasik yang mencakup uji normalitas data dan uji linearitas hubungan antarvariabel. Setelah seluruh uji prasyarat

terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* berbantuan perangkat lunak SPSS pada tingkat signifikansi $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data penelitian berhasil menghimpun informasi demografis terkait profil usia anak serta preferensi jenis *game* yang dimainkan di rumah. Gambaran distribusi persentase karakteristik responden penelitian tersebut dirangkum secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian Berdasarkan Usia dan Jenis Permainan

Karakteristik	Kategori	Persentase (%)
Usia Anak	4 tahun	10,96%
	5 tahun	35,62%
	6 tahun	53,42%
Jenis Game	<i>Free Fire</i>	10,96%
	<i>MLBB (Mobile Legends: Bang Bang)</i>	13,70%
	<i>Roblox</i>	35,62%
	<i>Minecraft</i>	12,33%
	<i>PUBG Mobile</i>	2,74%
	Game Lainnya	24,66%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa proporsi usia anak didominasi oleh kelompok usia 6 tahun sebesar 53,42%, diikuti anak usia 5 tahun sebesar 35,62%, dan anak usia 4 tahun sebesar 10,96%. Dari dimensi jenis permainan, *Roblox* menempati peringkat tertinggi sebagai *game* yang paling sering dimainkan anak dengan persentase mencapai 35,62%. Selain itu, kategori *game* lainnya dipilih oleh 24,66% responden, *MLBB* sebesar 13,70%, *Minecraft* sebesar 12,33%, *Free Fire* sebesar 10,96%, dan *PUBG Mobile* sebesar 2,74%. Temuan deskriptif ini menegaskan bahwa mayoritas responden anak usia dini di TK IT As-Salam telah memainkan permainan digital yang secara peruntukan ditujukan bagi kelompok umur yang lebih dewasa.

Sebelum menguji korelasi antarvariabel, data dianalisis melalui uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji linearitas hubungan. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* terhadap 73 data responden menghasilkan nilai *Asymptotic Significance (2-tailed)* sebesar 0,200 ($p > 0,05$), yang menunjukkan bahwa sebaran data terdistribusi secara normal. Selanjutnya, uji linearitas menghasilkan nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,170 ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa hubungan antara variabel penggunaan *game* dan kemampuan bahasa bersifat linear. Karena seluruh uji asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Rekapitulasi hasil analisis uji prasyarat dan uji hipotesis disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Asumsi dan Uji Hipotesis Korelasi Pearson

Jenis Uji Statistik	Parameter Uji	Nilai Statistik	Keterangan
Uji Normalitas (<i>Kolmogorov-Smirnov</i>)	Nilai Signifikansi	Sig. = 0,200	Data berdistribusi normal ($p > 0,05$)
Uji Linearitas (<i>Test for Linearity ANOVA</i>)	<i>Deviation from Linearity</i>	Sig. = 0,170	Hubungan bersifat linear ($p > 0,05$)
Uji Hipotesis (<i>Pearson Product Moment</i>)	Koefisien Korelasi (r)	0,798	Hubungan berkategori kuat dan positif

Nilai Signifikansi	Sig. (2-tailed)	Hubungan signifikan ($p < 0,05$)
	= 0,000	

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa pengujian hipotesis menghasilkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,798 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi hitung berada di bawah ambang batas 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Koefisien korelasi sebesar 0,798 berada dalam rentang interval 0,600–0,799, yang membuktikan bahwa hubungan antarvariabel tergolong pada kategori kuat. Tanda positif pada nilai koefisien korelasi mengindikasikan bahwa hubungan kedua variabel bersifat searah secara statistik. Dengan demikian, peningkatan skor penggunaan *game* tidak sesuai usia beriringan dengan pergeseran skor pengukuran kemampuan bahasa anak di TK IT As-Salam Kota Malang.

Pembahasan

Karakteristik responden menunjukkan kecenderungan yang memprihatinkan terkait pola konsumsi media digital pada anak usia dini di TK IT As-Salam Kota Malang. Tingginya angka keterlibatan anak dalam memainkan *Roblox* (35,62%) memperlihatkan tingginya ketertarikan anak terhadap platform dunia virtual interaktif. *Roblox* bukan sekadar aplikasi permainan tunggal, melainkan ruang interaksi sosial terbuka yang memungkinkan komunikasi antar-pemain dari lintas batas usia secara *real-time*. Anak-anak usia 4–6 tahun dihadapkan pada paparan percakapan teks maupun suara yang belum terkurasi secara ketat oleh sistem penyaring bahasa. Situasi ini mengonfirmasi bahwa potensi ketidaksesuaian usia dalam bermain *game* tidak semata-mata diukur dari aspek durasi penggunaan, melainkan juga dari paparan konten dan intensitas interaksi sosial di dalam ekosistem digital tersebut.

Kemampuan bahasa anak dalam studi ini dinilai melalui dimensi struktur kebahasaan yang mencakup penguasaan kosakata, keterampilan menyusun kalimat, kelancaran bercerita, dan aspek penggunaan bahasa pragmatik. Hasil uji empiris membuktikan adanya hubungan yang kuat dan searah ($r = 0,798$; $p = 0,000$) antara paparan *game* tidak sesuai usia dengan skor kemampuan bahasa anak. Arah korelasi positif ini perlu dipahami secara metodologis, di mana instrumen penelitian mengukur indikator perubahan ekspresi verbal anak akibat paparan lingkungan digital. Tingginya skor pada variabel bahasa mencerminkan semakin intensifnya kemunculan kosakata baru, ungkapan informal, serta gaya bahasa adaptif yang diserap anak langsung dari *game*. Oleh sebab itu, hubungan positif ini mengindikasikan adanya pengaruh stimulasi digital yang sangat kuat terhadap dinamika kebahasaan anak, dan bukan berarti menandakan dampak edukatif yang selalu konstruktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pemodelan sosial yang menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan peniru ulung dari apa yang mereka amati di lingkungannya. Ketika anak berinteraksi secara aktif dalam *game* daring lintas usia, proses observasi dan peniruan linguistik berlangsung secara intensif. Rangsangan verbal yang muncul berulang kali dalam arena permainan akan diserap dan diproduksi kembali oleh anak dalam komunikasi lisan sehari-hari. Model pengasuhan dan komunikasi keluarga memegang andil krusial dalam menyaring setiap pengaruh lingkungan eksternal tersebut (Hamidah & Fauziah, 2020; Kustiawan, 2025). Jika anak dibiarkan bermain tanpa pendampingan orang dewasa, anak akan menginternalisasi kosakata gaul, istilah teknis permainan, hingga umpatan kasar tanpa menyadari kepatutan penggunaannya (Padilah, 2024). Oleh karena itu, intervensi orang tua diperlukan untuk mengarahkan anak pada konten yang edukatif agar kemampuan bahasa mereka berkembang ke arah yang lebih positif dan konstruktif (Anjarwati et al., 2024; Asniah & Depalina, 2025; Khairunnisa et al., 2025a, 2025b; Maharani et al., 2025; Septyani et al., 2021).

Korelasi kuat yang terbukti dalam penelitian ini turut memperkuat berbagai laporan ilmiah terdahulu mengenai interaksi anak dengan media digital. Temuan ini selaras dengan penelitian yang mengidentifikasi adanya perubahan perilaku tutur anak usia dini akibat terbiasa mengakses *game online* (Padilah, 2024). Hubungan erat antara pemakaian teknologi dengan dinamika kebahasaan anak juga dikuatkan oleh temuan kuantitatif lain yang menemukan keterkaitan signifikan antara kecanduan gawai dan perubahan bahasa (Iswan & Kusmawati, 2015; Kamilah et al., 2020). Anak-anak yang sering terpapar permainan daring cenderung mengadopsi bahasa pergaulan tidak baku serta istilah asing dari komunitas maya (Ananda & Murni, 2022; Thaharah & Mayar, 2022). Sebaliknya, riset yang berfokus pada media gawai secara umum tanpa menelaah kesesuaian konten membuktikan bahwa stimulasi yang tidak terarah tidak memberikan faedah bagi tata bahasa formal anak (Dewi et al., 2019). Lebih lanjut, paparan terhadap lingkungan digital yang kurang terkontrol dapat menyebabkan keterbatasan dalam latihan bahasa komunikatif yang esensial untuk perkembangan kemampuan pragmatik anak (Patel et al., 2025; Simbolon et al., 2025; Sundqvist et al., 2021; Toth et al., 2026).

Implikasi praktis dari temuan ini menuntut peningkatan peran aktif orang tua dan guru dalam merekayasa lingkungan belajar anak. Orang tua di rumah hendaknya memperhatikan label klasifikasi usia (*age rating*) pada setiap aplikasi permainan yang diunduh anak pada perangkat elektronik. Pembatasan durasi layar (*screen time*) harus diimbangi dengan dialog interaktif bermakna di lingkungan keluarga guna menstimulasi kosakata yang santun dan kaya makna. Bagi pendidik di satuan PAUD, guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran kreatif dan inovatif seperti model boneka atau dongeng tematik guna menstimulasi kemampuan berbahasa secara terarah (Kustiawan et al., 2023). Sinergi kemitraan yang solid antara sekolah dan keluarga menjadi kunci strategis untuk memitigasi dampak buruk permainan digital seraya mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan bahasa anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian statistik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* tidak sesuai usia memiliki hubungan yang signifikan, kuat, dan searah (positif) dengan kemampuan bahasa anak usia 4–6 tahun di TK IT As-Salam Kota Malang ($r = 0,798$; $p = 0,000$). Fenomena ini dibuktikan oleh tingginya keterlibatan anak dalam memainkan platform dunia virtual lintas usia seperti *Roblox*, yang sarat dengan interaksi verbal bebas tanpa penyaringan ketat. Hubungan positif secara statistik tersebut mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas paparan permainan yang tidak sesuai usia, semakin besar pula perubahan ekspresi bahasa yang ditunjukkan anak, termasuk adopsi kosakata non-standar dan istilah dari dunia digital. Dengan demikian, hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Orang tua disarankan untuk lebih memperketat pengawasan terhadap pemilihan konten permainan digital anak, sementara pendidik diharapkan terus memperkaya model pembelajaran komunikasi aktif di kelas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel dan mengeksplorasi variabel intervening seperti pola asuh serta mediasi digital orang tua secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. K., & Latipah, E. (2024). Penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 70–77. <https://doi.org/10.63577/kum.v1i02.86>

- Ananda, R., & Murni, I. (2022). Pengaruh *game online* terhadap perkembangan perilaku buruk bahasa anak usia sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10586–10589. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4258>
- Anjarwati, F., Farid, M., Zulkepli, A. A., & Ali, S. (2024). Keterlibatan anak dalam *game* simulasi perang: Tantangan bahasa dan komunikasi. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 28–39. <https://doi.org/10.26740/eds.v8n2.p28-39>
- Asniah, F., & Depalina, S. (2025). Strategi orangtua dalam mengontrol penggunaan *gadget* agar bahasa anak berkembang dengan baik. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 3(2), 225–231. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v3i2.1640>
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini di kelompok B RA Al Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung berkualifikasi. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 83–92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.4892>
- Fadilah, N., & Depalina, S. (2025). Peran permainan interaktif dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(5), 1–11. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i5.1161>
- Hamidah, N. H., & Fauziah, I. P. (2020). Permasalahan perkembangan bahasa anak usia dini dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.31004/jpaud.v1i1.1205>
- Hanifah, D. A., Ismail, D. H., & Akbar, M. Y. (2025). Pengaruh *game online* terhadap perilaku emosional dan komunikasi interpersonal anak: Studi literatur. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(1), 208–213. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i1.398>
- Hasibuan, N. S. P., Djalal, I., & Hasibuan, M. A. (2022). Studi kasus dampak *game online* terhadap perkembangan anak usia dini. *Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(1), 105–116. <https://doi.org/10.31004/paud.v2i1.1450>
- Iswan, I., & Kusmawati, A. (2015). Pengaruh *online game* terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Teknodik*, 19(1), 12–23. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v19i1.142>
- Kamilah, U., Rihlah, J., Fitriyah, F. K., & Syaikhon, M. (2020). Pengaruh perilaku kecanduan gawai terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini. *Child Education Journal*, 2(2), 61–67. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i2.1587>
- Khairunnisa, G. A., Rachmah, H., & Afrianti, N. (2025a). Dampak media sosial TikTok terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 5(2), Article 18383. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v5i2.18383>
- Khairunnisa, G. A., Rachmah, H., & Afrianti, N. (2025b). Dampak media sosial TikTok terhadap kemampuan bahasa anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 5(2), 115–120. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v5i2.8287>
- Kustiawan, U. (2025). Peran orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa Madura anak usia dini di TK Masjid Agung Sumenep. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v3i1.374>
- Kustiawan, U., Astuti, W., & Anisa, N. (2023). Pemanfaatan model-model boneka untuk pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 74–80. <https://doi.org/10.17977/um050v6i1p74-80>



- Maharani, T., Febriani, A. N., Ismaidin, S. A., Pulungan, H., Amelia, R., Sulistyani, S., Syahkila, N. A., Herman, H., & Harahap, R. (2025). Bahasa dalam genggaman: Analisis peran media sosial dan konten edukatif dalam pemerolehan bahasa anak. *JERUMI: Journal of Education, Religion, Humanities and Multidisciplinary*, 3(2), 435–441. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v3i2.7221>
- Nilawati, N., Riswan, R., Yeniwati, D., & Rafindo, R. (2022). Game edukasi pengenalan huruf dan angka usia dini. *Jurnal Akademika*, 14(2), 95–100. <https://doi.org/10.53564/akademika.v14i2.867>
- Padilah, N. (2024). Dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku bahasa anak usia dini di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *Aş-Şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 177–192. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v9i2.1892>
- Patel, R., McQueen, E., & Gold, C. (2025). Balancing digital media exposure: Enhancing language and social development in early childhood. *Pediatrics in Review*, 46(5), 245–257. <https://doi.org/10.1542/pir.2024-006413>
- Retmayanti, P. Y., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2023). Pengaruh *game mobile* terhadap kepribadian sosial anak usia dini pada taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3291–3300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4552>
- Septyani, R. A., Lestari, P., & Suryawan, A. (2021). Penggunaan *gadget* pada anak: Hubungan pengawasan dan interaksi orang tua terhadap perkembangan bicara dan bahasa anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(3), 121–130. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.63-02>
- Simbolon, Y., Sigiro, L., Lumbantoruan, R., Sembiring, T., Sihite, E., Maharani, D., Sitorus, J., Harahap, R., & Herman, H. (2025). Pengaruh lingkungan sosial dan teknologi dalam pemerolehan bahasa anak di era digital. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(4), 5268–5273. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i4.2647>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundqvist, A., Koch, F., Thornberg, U. B., Barr, R., & Heimann, M. (2021). Growing up in a digital world – Digital media and the association with the child’s language development at two years of age. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 569920. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.569920>
- Syarofi, M., Nurul, S., & Hidayah, A. (2024). Pencegahan ketergantungan *game online* pada anak usia dini. *Journal of Smart Community Service*, 2(1), 12–26. <https://doi.org/10.31004/jscs.v2i1.1205>
- Thaharah, A., & Mayar, F. (2022). Dampak *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 6(2), 389–398. <https://doi.org/10.30736/jce.v6i2.1110>
- Toth, C., Osser, B., Osser, G., Bondar, L. I., Fazakas, R., Paşcalău, N. A., Suciu, R. N., Toderescu, C. D., & Dogaru, B. G. (2026). Screen time, digital content quality, and parental mediation as predictors of linguistic and pragmatic development: Implications for pediatric and preventive health. *Children*, 13(1), Article 157. <https://doi.org/10.3390/children13010157>