TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN PENGGUNAAN BAHASA TIDAK SESUAI USIA ANAK 4–6 TAHUN DI TK IT AS-SALAM KOTA MALANG

Sabrina Aulia Nabila[1], Usep Kustiawan[2]
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 online* diduga dapat memengaruhi penggunaan bahasa tidak sesuai usia anak, mengingat anak usia 4–6 tahun berada pada tahap meniru dan menyerap rangsangan bahasa dari lingkungan sekitarnya, termasuk dari permainan digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan antara penggunaan game online dengan penggunaan bahasa tidak sesuai usia pada 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 online* dengan penggunaan bahasa tidak sesuai usia anak. Semakin tinggi intensitas dan ketidaksesuaian usia game yang dimainkan anak, semakin tinggi pula skor perubahan pada indikator penggunaan bahasa tidak sesuai usia yang diukur. Temuan ini menegaskan pentingnya pengawasan orang tua dan kolaborasi dengan pendidik dalam memilih konten game yang sesuai dengan tahap perkembangan anak guna mendukung perkembangan bahasa yang optimal.
Kata Kunci: *game online, penggunaan bahasa tidak sesuai usia, anak usia dini*

ABSTRACT

Rapid advances in digital technology have exposed young children to various types of online games, including those actually designed for older age groups. Exposure to *online games* is thought to influence the use of language that is inappropriate for a child's age, given that children aged 4–6 years are in a stage of imitating and absorbing linguistic stimuli from their surroundings, including from digital games. This study aims to analyze the relationship between online game use and age-inappropriate language use among 4–6-year-old children at As-Salam Islamic Kindergarten in Malang based on parental perceptions. The study employed a quantitative correlational approach using purposive sampling of 73 parents as respondents. Data were collected via a *Likert-scale* questionnaire that had been tested for validity and reliability, then analyzed using normality tests, linearity tests, and *Pearson's product-moment* correlation using SPSS. The results showed that the data were normally distributed and that the relationship between variables was linear. The Pearson correlation test yielded a correlation coefficient of 0.798 with a significance level of 0.000 *($p < 0.05$)*, indicating a significant, strong, and unidirectional (positive) relationship between *online gaming* and the use of language

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

inappropriate for the child's age. The higher the intensity and age-inappropriateness of the games children played, the higher the change scores on the measured indicators of age-inappropriate language use. These findings underscore the importance of parental supervision and collaboration with educators in selecting game content appropriate for children's developmental stages to support optimal language development.
Keywords: *online games, language inappropriate for their age, young children*

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk anak usia dini yang kini semakin akrab dengan teknologi dan perangkat digital sejak usia prasekolah. Teknologi digital merupakan bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan anak di usia awal (Abidin & Latipah, 2024). Salah satu bentuk teknologi digital yang paling digemari anak adalah *game online*, yaitu permainan berjaringan yang memungkinkan individu maupun kelompok berinteraksi untuk mencapai target dan mengumpulkan skor di dunia maya (Collins et al., 2021). Data Badan Pusat Statistik tahun 2023 mencatat bahwa 46,2% pengguna *game online* berusia 0–18 tahun, angka yang menegaskan besarnya dominasi anak-anak dan remaja dalam pasar game daring, terutama pada generasi Alpha dan generasi Z (Hanifah et al., 2025).

Kehadiran game memberikan manfaat, seperti mengenalkan anak pada teknologi, melatih pemecahan masalah, dan meningkatkan keterampilan motorik (Syarofi et al., 2024). Namun demikian, game juga dapat memengaruhi perilaku bahasa anak usia dini, terutama apabila konten yang diakses tidak selaras dengan tahap perkembangan mereka (Padilah, 2024). Bahasa merupakan kemampuan penting yang memungkinkan anak berkomunikasi, berhubungan dengan lingkungan, dan memahami dunia di sekitarnya (Abidin & Latipah, 2024). Pada rentang usia 0–6 tahun, otak anak berkembang sangat cepat dan responsif terhadap rangsangan dari lingkungan, termasuk rangsangan bahasa (Nurul Fadilah & Syamsiah Depalina, 2025) sehingga periode ini kerap disebut sebagai *golden age* (Nilawati et al., 2022).

Menurut teori behaviorisme Skinner, perilaku anak termasuk perilaku berbahasa, yang dibentuk melalui stimulus, respons, dan penguatan yang diterima dari lingkungan, baik dari orang tua, teman sebaya, maupun media digital (Padilah, 2024). Penggunaan game online merupakan salah satu bentuk stimulus eksternal yang berpotensi memberikan rangsangan bahasa yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4–6 tahun, misalnya berupa kata-kata kasar atau pola interaksi lintas usia yang tidak difilter (Khadijah & Roha Sitompul, 2020).

Berbagai penelitian menunjukkan dampak yang beragam. Sebagian penelitian melaporkan dampak positif, seperti peningkatan kecerdasan berbahasa (Dewi et al., 2019), sementara penelitian lain menemukan bahwa permainan daring berpotensi menggeser kegiatan produktif anak (Retmayanti et al., 2023) dan mendorong anak meniru perilaku negatif, termasuk kekerasan (Hasibuan et al., 2022) maupun penggunaan bahasa yang kurang pantas (Padilah, 2024). Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *game online* dan penggunaan bahasa tidak sesuai usia anak masih perlu dikaji lebih lanjut, khususnya

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

dengan pendekatan kuantitatif yang dapat mengukur kekuatan dan arah hubungannya secara empiris.

Berdasarkan observasi awal di TK IT As-Salam Kota Malang, ditemukan bahwa anak-anak Kelompok A dan Kelompok B kerap membicarakan game digital dalam interaksi sehari-hari, baik sebelum, saat istirahat, maupun setelah kegiatan belajar. Kondisi tersebut mendasari perlunya kajian mengenai hubungan antara penggunaan game online dengan penggunaan bahasa tidak sesuai usia pada anak usia 4–6 tahun di lokasi tersebut, dengan mempertimbangkan persepsi orang tua sebagai sumber informasi utama mengenai perubahan bahasa anak. Artikel ini bertujuan menganalisis arah dan kekuatan hubungan antara kedua variabel tersebut

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional untuk menganalisis hubungan antara penggunaan *game online* (variabel X) dengan penggunaan bahasa tidak sesuai usia pada anak usia 4–6 tahun (variabel Y). Pendekatan kuantitatif dipilih karena berorientasi pada pengukuran variabel secara terukur dan objektif melalui data numerik yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di TK IT As-Salam Kota Malang dengan populasi berupa orang tua atau wali yang memiliki anak usia 4–6 tahun pada Kelompok A dan Kelompok B. Orang tua dipilih sebagai responden karena merupakan pihak yang paling mengetahui kebiasaan bermain game maupun perkembangan bahasa anak dalam keseharian di rumah. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability* berupa *purposive sampling*, dan diperoleh 73 responden sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket dengan *skala Likert* lima poin (sangat sesuai, sesuai, netral, tidak sesuai, sangat tidak sesuai) yang terdiri atas item *favorable* dan *unfavorable*. Variabel X diukur melalui indikator durasi dan frekuensi penggunaan game, jenis konten game, serta usia awal paparan, sedangkan variabel Y diukur melalui indikator mencakup penguasaan kosakata, keterampilan menyusun kalimat, kelancaran bercerita, dan aspek penggunaan bahasa pragmatik, yang merujuk pada komponen bahasa *form, content,* dan *use* (Bloom & Lahey, 1978, dalam (BIS, 2014)).

Uji coba instrumen dilakukan pada 30 responden untuk menguji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* (*r tabel = 0,361* pada taraf signifikansi 5%). Hasil uji coba menyisakan 15 item valid pada variabel X setelah satu item dinyatakan gugur, dan 16 item valid pada variabel Y. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 0,945 untuk variabel X dan 0,890 untuk variabel Y, yang keduanya berada pada kategori reliabilitas tinggi hingga sangat tinggi.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji linearitas melalui uji F pada tabel Anova. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment untuk

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara variabel X dan variabel Y, dengan kriteria 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 anak. 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*	*Free Fire*	10,96%
	MLBB (*Mobile Legends: Bang Bang*)	13,70%
	Roblox	35,62%
	Minecraft	12,33%
	PUBG *Mobile*	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 online* dan kemampuan bahasa tidak sesuai usia 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 (*Kolmogorov-Smirnov*)	Nilai Signifikansi	Sig. = 0,200	Data berdistribusi normal ($p > 0,05$)
Uji Linearitas (*Test for Linearity ANOVA*)	*Deviation from Linearity*	Sig. = 0,170	Hubungan bersifat linear ($p > 0,05$)
Uji Hipotesis (*Pearson Product Moment*)	Koefisien Korelasi (r)	0,798	Hubungan berkategori kuat dan positif

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

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

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 online* dengan pergeseran skor penggunaan bahasa tidak sesuai usia pada anak usia 4–6 tahun 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 online* tidak semata-mata diukur dari aspek durasi penggunaan, melainkan juga dari paparan konten dan intensitas interaksi sosial di dalam ekosistem digital tersebut.

Kemampuan penggunaan bahasa anak tidak sesuai usia 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 penggunaan *game online* dengan penggunaan bahasa tidak sesuai usia. 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 online*. 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).

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2775-7188 | p-ISSN : 2775-717X
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/teaching

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 online* memiliki hubungan yang signifikan, kuat, dan searah (positif) dengan penggunaan bahasa tidak sesuai umur anak 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 *game online*, 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

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

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:

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899

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. *Aṣ-Ṣibyān: 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., Pașcalău, 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

Copyright (c) 2026 TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.15899