

Penggunaan *Gadget* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Karin Ariska

Karinariska563@gmail.com

* UIN Raden Intan Lampung, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan gadget dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah Orang tua, dan peserta didik kelas B1 sebanyak 12 orang. Alat pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian data yang ada dianalisis secara interaktif (reduksi, penyajian data dan penarik kesimpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung melalui beberapa tahap atau langkah sebagai berikut: 1) Tahap Persiapan, Pada tahap ini sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH). 2) Tahap Pelaksanaan, Pada tahap ini yaitu sebelum video pembelajaran ditayangkan guru memberikan peraturan kepada anak, setelah anak memperhatikan guru melakukan penayangan video pembelajaran, Durasi video yang ditayangkan oleh guru 10-15 menit. 3) Tahap Evaluasi, Tahap terakhir dimana diakhir kegiatan guru melakukan evaluasi untuk mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan. Dengan demikian dari hasil penelitian terlihat perkembangan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau cukup baik. Dari 12 anak pada kemampuan berbicara dalam penggunaan gadget diantaranya 2 anak berkembang sangat baik, 7 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak mulai berkembang.

Kata Kunci: Gadget, Berbicara, dan AUD

Abstract

This research aims to find out how the use of gadgets improves the speaking skills of children aged 5-6 years. This research uses descriptive qualitative methods. The subjects in this research were parents and 12 class B1 students. Data collection tools include interviews, observation and documentation. Then the existing data is analyzed interactively (reduction, data presentation and drawing conclusions). The results of the research show that the use of gadgets to improve speaking skills at RA Perwanida 1 Bandar Lampung goes through several stages or steps as follows: 1) Preparation stage, at this stage before carrying out learning activities the teacher first makes a learning implementation plan (RPPH). 2) Implementation Stage, At this stage, before the learning video is shown the teacher gives the rules to the children, after the children pay attention to the teacher showing the learning video, the duration of the video shown by the teacher is 10-15 minutes. 3) Evaluation Stage, the final stage where at the end of the activity the teacher carries out an evaluation to review the activities that have been carried out. Thus, from the research results, it can be seen that the development of speaking skills of children aged 5-6 years in group B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung is in the Developing According to Expectations (BSH) or quite good category. Of the 12 children's ability to speak when using gadgets, 2 children developed very well, 7 children developed as expected, and 3 children began to develop.

Keywords: Gadgets, Speaking Ability, and Early Childhood Education

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di Indonesia saat ini kian hari semakin berkembang sangat pesat dan canggih sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi sudah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba modern dan maju, di zaman yang serba modern ini manusia dituntut untuk mengikuti dimana kehidupan serba praktis, efisien dan efektif. Berdasarkan Lembaga riset digital marketing emarket memperkirakan pada tahun 2018 terdapat 177,9 juta jiwa penduduk Indonesia merupakan pengguna aktif gadget dari total penduduk 265,4 juta jiwa. Hal ini terlihat dari telekomunikasi Indonesia pada tahun 2018 persentase pengguna gadget usia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan dari sekitar 25,84% menjadi 50,92%. (Kusyanti & Prastanti, 2017).

Berbagai alasan yang melatarbelakangi orangtua tersebut untuk memberikan kesempatan anak untuk bermain gadget saat dirumah. Pemberian gadget dari orang tua kepada anak mempunyai beberapa alasan yaitu, mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pembelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman menjadi alasan bagi orangtua masa modern seperti sekarang ini. Hal ini senada dengan Louis menyatakan bahwa Ada orang tua memberikan anak menggunakan gadget sebelum tidur, orangtua mengaku mengizinkan anaknya bermain handphone ketika mereka ingin mengerjakan pekerjaan rumah, orang tua mengaku melakukan hal yang sama agar menenangkan anak saat

berada di tempat umum (Zaini & Soenarto, 2019).

Puji Asmaul Cushna menyatakan bahwa gadget dalam istilah bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil dengan berbagai fungsi khusus yang mengacu pada perangkat atau instrumen dengan tujuan tertentu serta fungsi yang berguna dan praktis, biasanya digunakan untuk hal-hal baru (Eva Yunita, Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti, 2023). Gadget dalam istilah umum dianggap sebagai perangkat elektronik dengan fungsi khusus pada setiap perangkat, seperti: handphone. Gadget adalah alat komunikasi yang sangat pesat sekarang sudah tidak asing lagi di telinga kita, apalagi buat orang dewasa bahkan anak-anak sekalipun sudah mengenal gadget, mereka sudah terbiasa dengan gadget bahkan memiliki gadget pribadi (Chusna, 2017).

Menurut Mujib, bahwa gadget sebagai media yang dapat digunakan anak untuk belajar, jika anak menggunakan gadget dengan adanya pengawasan orang tua, anak akan mendapatkan hasil belajar yang dicapai. Anak-anak umumnya menggunakan gadget untuk menonton youtube. Oleh karena itu, pengenalan yang terlalu dini akan memberikan dampak kepada anak, dampak yang dimaksud seperti dampak positif maupun dampak negatif serta dapat membuat anak kecanduan dalam penggunaan gadget (Zudeta et al., 2023).

Handrianto Ekry Binti Farizal mengungkapkan bahwa, gadget memiliki dampak positif dan negatif diantaranya adalah; Dampak positif 1) berkembangnya imajinasi, 2) meningkatkan rasa percaya diri,

3) melatih kecerdasan, 4) mengembangkan kemampuan dalam membaca, menulis dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif 1) Penurunan konsentrasi, 2) kurangnya berinteraksi, 3) kecanduan, 4) menimbulkan gangguan kesehatan, 5) Menghambat perkembangan kognitif dan kemampuan berbahasa, 5) mempengaruhi perilaku anak (Citra Fitriyani, Siti Kamsiyati, 2019).

Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi serta berlanjut sepanjang kehidupan, perkembangan terkait dengan hal-hal yang bersifat fungsional sedangkan pertumbuhan bersifat biologis. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 pasal 10 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini yaitu : aspek moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.(Tamelab, 2023) Ada enam aspek yang perlu dikembangkan serta orang tua harus selalu memperhatikan hal tersebut, karena jika stimulasi yang diberikan kepada anak minim maka dapat menghambat aspek-aspek perkembangan anak. Salah satunya aspek perkembangan bahasa, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan setiap orang untuk menyampaikan pesan atau informasi, melalui bahasa anak dapat belajar mengungkapkan segala bentuk perasaan dan pemikiran sehingga orang lain dapat mengerti apa yang dirasakannya (Nurhayati & Wahyuni, 2020).

Rita Kurnia mengungkapkan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan untuk mengekspresikan,

menyampaikan ide, pikiran, gagasan, maupun isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang mudah dipahami oleh orang lain. Salah satu aktivitas yang dapat dilakukan anak adalah dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain yang ada disekitarnya. Hurlock dalam silvia febiola menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berbicara anak seperti kesehatan, keadaan sosial, gender, inteligensi, kepribadian, motivasi, keinginan berkomunikasi, urutan kelahiran, hubungan sosial, serta stimulasi yang diberikan (Silvia Febiola, 2020).

Berdasarkan hasil observasi, penulis melihat dilapangan bahwa anak-anak sering kali berbicara seperti orang dewasa, menyanyi lagu-lagu orang dewasa yang sedang trend, kemudian penulis melihat gadget menjadi salah satu media pembelajaran di RA Perwanida 1 Bandar Lampung untuk memaksimalkan pencapaian perkembangan kemampuan berbicara anak. Dengan memanfaatkan video pembelajaran dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik karena di dalam nya menyajikan informasi, memaparkan proses, mengajarkan keterampilan, memperpanjang waktu serta mempengaruhi sikap. Sehingga peserta didik merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Video pembelajaran edukasi anak usia dini yang terdapat di akun youtube @Alindhiya Azzam yang berisi video-video pembelajaran seperti prakarya, bernyanyi, pembelajaran sesuai tema dan video edukasi lainnya yang dapat melatih perkembangan kemampuan berbicara anak. “Ibu UHH mengatakan bahwa media pembelajaran

yang dapat membantu serta memudahkan guru untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak yaitu media audio visual gerak atau projected motion media karena dengan media ini menampilkan berbagai unsur suara dan gambar yang bergerak sehingga anak-anak merasa senang dan antusias sambil mengikuti suara yang ada didalam video tersebut”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (Field Research) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata Penelitian Kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu menggambarkan atau menguraikan secara terstruktur, orisinal, dan tepat tentang fakta-fakta, ciri-ciri dan hubungan-hubungan antara fenomena-fenomena yang diteliti.

Tempat penelitian ini yaitu dilakukan di RA Perwanida 1 Bandar Lampung, Penelitian ini dilakukan pada tanggal 1 November – 1 Desember 2023 dalam satu minggu melaksanakan observasi pada hari senin - jumat, pukul 08.00 wib - 10.30 wib observasi di RA Perwanida 1 dan pada pukul 11.00 s/d selesai lanjut observasi ke rumah masing- masing siswa. Dalam penelitian ini memilih siswa-siswi RA Perwanida 1 Bandar Lampung sebagai sumber data penelitian Subjek dalam penelitian ini adalah Orang tua, Guru Kelas B1 dan peserta didik kelas B1 sebanyak 12 orang sedangkan

Objek penelitian ini yaitu kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. berlokasi di Jl. Gatot Subroto No. 86, Kecamatan Bumi Waras Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung, Kode Pos 35226.

Instrumen memiliki peranan yang penting, sebab dengan adanya instrument kualitas suatu penelitian dapat diketahui. Jika instrumen penelitian yang dibuat, mempunyai kriteria baik, maka kualitas penelitiannya juga baik. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara. Tujuannya yakni agar mengetahui penggunaan gadget dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

Teknik pengumpulan data digunakan beberapa alat pengumpulan data yang umum dilakukan dalam penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif, dalam penelitian data teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data ini peneliti menggunakan tiga analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu pengumpulan data, reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) dan penarik kesimpulan (conclusion drawing or verification) dalam penelitian ini menggunakan teknik trigulasi metode yang dilakukan untuk menguji sumber data, apakah sumber data ketika di interview dan di observasi akan memberikan informasi yang sama ataupun berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Widiawati menyatakan gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, diantaranya smartphone

seperti Iphone, Blackberry dan Notebook. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “gawai”. Istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi serta berhubungan dengan ukuran dan biaya. Derry Iswidharmanjaya mengungkapkan bahwa gadget merupakan perangkat atau instrument elektronik yang memiliki fungsi dan tujuan yang praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Gadget mempunyai pengaruh besar pada kehidupan manusia, terutama pada kehidupan anak usia dini. Dari segi psikologis masa kanak-kanak merupakan masa golden age (keemasan) dimana anak belajar mengetahui apa yang belum diketahui dari yang dia lihat. Jika pengalaman masa kanak-kanak sudah terkena dampak negatif dan juga kecanduan pada penggunaan gadget, maka perkembangan berikutnya akan terhambat (Nurul Novitasari, 2019).

Perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2.500 kosa kata, lingkup kosa kata yang dapat dicapkan oleh anak berupa bentuk, rasa, warna, ukuran, suhu, keindahan, kecepatan, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar dan halus). Anak sudah dapat terlibat langsung dalam suatu komunikasi, anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara serta menanggapi nya. Komunikasi yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun sudah menyakut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri, orang lain dan apa yang dilihatnya (Basyro Madura, 2018).

Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat memberikan berbagai dampak, baik dampak negative maupun dampak positif, tergantung pada pengelolaan penggunaannya, kualitas konten dan konteks. Aplikasi dan permainan edukatif yang ada pada gadget dirancang dengan baik sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mengajarkan konsep dasar. gadget dapat merangsang pengembangan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, keterampilan kritis dan keterampilan motorik halus. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak buruk dalam perkembangan dan kesehariannya. Sehingga orang tua perlu memperhatikan serta mengawasi anak dalam bermain gadget jangan sampai orang tua hanya mengandalkan gadget untuk menemani anak. orang tua perlu mengecek konten yang ada pada gadget, sehingga anak bisa bebas dalam waktu bermain, bebas berinteraksi dengan temannya untuk mengembangkan kreatifitas, imajinasi serta memperkaya kosa kata.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan baik melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Maka peneliti simpulkan bahwa Penggunaan Gadget Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Di RA Perwanida 1 Bandar Lampung melalui beberapa tahap atau langkah sebagai berikut : 1) Tahap Persiapan, Pada tahap ini sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu membuat rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPPH), Guru menggunakan aplikasi youtube sebagai media pembelajaran audio visual tersebut dipilih agar siswa tidak bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, 2) Tahap Pelaksanaan, Pada tahap ini yaitu sebelum video pembelajaran ditayangkan guru memberikan peraturan kepada anak, setelah anak memperhatikan guru melakukan penayangan video pembelajaran, pada saat video pembelajaran ditayangkan beberapa anak ada yang mengikuti suara yang diucapkan pada video tersebut dan ada juga anak yang terlihat hanya diam saja fokus pada video yang ditayangkan. Durasi video yang ditayangkan oleh guru 10-15 menit, 3) Tahap Evaluasi, Tahap terakhir dimana diakhir kegiatan guru melakukan evaluasi untuk mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan, pada saat mengulangi pembelajaran guru melihat masih ada anak yang diam saja, tidak menyimak dan tidak aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan evaluasi ini guru dapat melihat mana yang mengalami peningkatan dalam kemampuan berbicaranya dari efek penggunaan gadget.

Dengan demikian dari hasil penelitian terlihat perkembangan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 RA Perwanida 1 Bandar Lampung pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau cukup baik. Dari 12 anak pada kemampuan berbicara dalam penggunaan gadget diantaranya 2 anak berkembang sangat baik, 7 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak mulai berkembang.

PUSTAKA

Al Umairi, M. (2023a). Development of

Social Interaction and Behavior for Early Childhood Education in the Era Society (5.0). *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 167–176.

<https://doi.org/https://doi.org/10.14421/joyced.2023.32-08>

Al Umairi, M. (2023b). Kreativitas Guru Dalam Mengajar Anak Usia Dini Di Taman Kanak-kanak TK At-Taufiq Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 82–96. <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/piaud/article/view/40>

Al Umairi, M. (2023c). Pengembangan Interaksi dan Perilaku Sosial Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini di Abad 21. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 274–280. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>

Chojak, M. (2024). Shaping Entrepreneurial Attitudes among Young Children on the Basis of the “Entrepreneurial Kids” International Project. *Education Sciences*, 14(17), 1–15.

Cuban, M., Patel, S., & McCue, I. (2017). *How Any Kid Can Start A Business*. Matcha360 LLC.

Cuban, O. M., Patel, S., & McCue, I. (2018). *Kid Start-Up: How You Can Become an Entrepreneur*. Diversion Book.

Denisa, A., Amalia, D. R., Faiqoh, E., & Umairi, M. Al. (2024). *Pola Komunikasi Keluarga Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Desa Bungah Gersik*. 2(2), 73–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/bocil.v2i2.1552>

Habidin, N. F., Salleh, M. I., Latip, N. A. M., Jusoh, O., Azman, M. N. A., Fuzi, N. M., & Ong, S. Y. Y. (2016). Kids

- Entrepreneurship for Learning and Assessment Systems (KELAS) For Early Childhood Institution: Critical Success Factor Analysis and Decision Making Systems. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 6(9), 399–420. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v6-i9/2418>
- Indriyanti, W., Oktaviana, W., & Bergambar, K. A. (2024). MENGGUNAKAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR PADA. 6(2), 1–8. <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/7891/4262>
- Kholifah, N., Zainuddin, A., Mustain, Subandi, Indrawati, A., Wardana, L. V., & Mahendra, A. M. (2023). Problems of Business Education in Early Childhood Education (PAUD): Systematic Literature Review (SLR). *IJELLACUSH*, 1(1), 64–78.
- Machali, I. (2012). *Pendidikan Entrepreneurship Pengalaman Implementasi Pendidikan Kewirausahaan di Sekolah dan Universitas*. Tim Penelitian Program Pengembangan Bakat Minat dan Keterampilan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Maghfiroh, L., Sidiq, A. M., & Umairi, M. Al. (2024). *Peran Ustadzah Thaharah Dalam Pembelajaran Toilet Training Untuk Menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Anak Kelompok A di RA Perwanida Ketintang*. 2(2), 53–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/bocil.v2i2.1546>
- Mushab Al Umairi, R. A. L. (2023). PENGEMBANGAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF ISLAM DI ABAD 21. *ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 274–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1534>
- Nata, A. (2004). *Metode Studi Islam*. Rajagrafindo.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Wacana*, 13(2).
- Nurhafizah. (2018). Bimbingan Awal Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 205–210.
- Nurkhasyanah, A. (2024). Pemerolehan Variasi Bahasa Anak Usia Dini Dalam Perspektif Sociolinguistik. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.30587/jieec.v6i2.7970>
- Pinho, M. I., Fernandes, D., Serrão, C., & Mascarenhas, D. (2019). Youth Start Social Entrepreneurship Program for Kids: Portuguese UKIDS-Case Study. *Discourse and Communication for Sustainable Education*, 10(2), 33–48.
- Project, A. S. (n.d.). *Entrepreneur Workbook*. STELR.ORG.AU.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Rohmah, L. (2017). Implementasi Pendidikan Entrepreneurship pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Sukonandi Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 15–26.
- Romadhona, A., & Kuswanto, A. V. (2023). Pengaruh Pola Asuh Keluarga Muda (Toddlers And Kindergarten) Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini. *Jurnal Of Islamic Education*, 5(1), 1–17.

<https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/5140/2944>

- Sidiq, A. M. M. A. U. (2022). Social Development of Early Children in Online Learning in the Time of the Covid-19 Pandemic. *IJECEs: Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 11(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijeces.v11i2.57676>
- Supandi, A., Esra, M. A., Bakar, A., Sinambela, R., Widiyanto, S., & Purnomo, B. (2023). Bagaimana Anak Mempelajari Kemampuan Kewirausahaan Sejak Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4267–4275.
- Suzanti, L., & Maesaroh, S. (2017). Entrepreneurship Learning for Early Childhood: A Case Study of Children Age 4 – 5 in TK Khalifah Ciracas Serang. *Proceedings Of the 2nd International Conference on Economic Education and Entrepreneurship (ICEEE 2017)*, 403–410.
- Umairi, M. Al. (2024). *Reinforcement of Social Emotional Early Childhood in the Era of*. 8(1), 51–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.751>
- Vernia, D. M., & Widiyanto, S. (2023). Pengenalan Dasar Kewirausahaan melalui Entrepreneurship for Kids (Studi Kasus pada TK Al- Amanah). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2557–2566.
- Wahyuni, A., & Suyadi. (2020). Best Practice Pendidikan Kewirausahaan Pada Anak Usia Dini di TK Khalifah Baciro Yogyakarta. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Wood, J. (2018). *How to Start a Youth Entrepreneur Program*. Eseedling.
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.
- Zulkarnain, & Akbar, E. (2018). Implementasi Market Day dalam Mengembangkan Entrepreneurship Anak Usia Dini di TKIT An-Najah Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 391–400.