



**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN MELALUI PELATIHAN PERMAINAN  
EDUKATIF BERBASIS LITERASI DIGITAL DENGAN *BOOKWIDGETS* DI PAUD IT  
AN-NAHL**

**Yunita Purnama Sari<sup>1\*</sup>, Saskia Amara<sup>2</sup>, Nadia Amanada Mutmainnah<sup>3</sup>, Santi Safitri<sup>4</sup>,  
Riva<sup>5</sup>, Sri Indriani Harianja<sup>6</sup>, Akhmad Fikri Rosyadi<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,...,7</sup> Pg-Paud, FKIP, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

<sup>1</sup>sriindrianiharianja@unja.ac.id

**Article History:**

Received: December 17<sup>th</sup>, 2025

Revised: February 10<sup>th</sup>, 2026

Published: February 15<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** *Digital adaptation in early childhood education plays a key role in enhancing literacy and learning interaction. This community service activity aimed to introduce digital literacy and basic alphabet recognition through interactive media using BookWidgets at PAUD IT An-Nahl. A qualitative-descriptive approach was applied involving 25 children, 3 teachers, and 5 facilitators. Activities included alphabet videos, alphabet puzzles, matching images with letters, and drag-and-drop games. Evaluation showed that the media was effective, children were enthusiastic, and many could operate digital devices independently. Minor challenges, such as turn-taking and differences in fine motor skills, were addressed through guided support. Overall, the activity improved children's digital literacy, motor coordination, and learning experiences, while also providing additional skills for teachers and benefits for the institution in integrating educational technology.*

**Abstrak**

Adaptasi digital dalam pendidikan anak usia dini menjadi kunci dalam meningkatkan literasi dan interaksi belajar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan literasi digital dan pengenalan huruf alfabet melalui media interaktif berbasis *BookWidgets* di PAUD IT An-Nahl. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan melibatkan 25 anak, 3 guru beserta 5 anggota tim pengabdian. Aktivitas mencakup pemutaran video alfabet, *puzzle* alfabet, mencocokkan gambar buah dengan huruf serta permainan *drag-and-drop*. Evaluasi menunjukkan media berjalan efektif, anak antusias mengikuti kegiatan dan sebagian sudah mampu mengoperasikan perangkat digital secara mandiri. Kendala minor seperti pengaturan giliran juga variasi kemampuan motorik halus dapat diatasi dengan bimbingan bertahap. Kegiatan ini mengoptimalkan literasi digital, koordinasi motorik juga pengalaman belajar anak secara menyenangkan sekaligus memberikan manfaat tambahan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan.

**Kata Kunci:** *BookWidgets*; Literasi digital; Media interaktif; Pengenalan huruf.

## PENDAHULUAN

Adaptasi digital di berbagai aspek kehidupan kini menjadi hal yang sangat penting di abad modern termasuk dalam bidang pendidikan (Tamamah, 2025). Kemajuan teknologi informasi komunikasi telah mengubah cara berlangsungnya proses belajar mulai dari penyampaian materi sekaligus interaksi antara guru dan siswa (Agustin dkk., 2024). Perubahan ini terasa lebih nyata dalam pendidikan anak usia dini karena pemanfaatan teknologi tidak hanya meningkatkan kualitas interaksi belajar tetapi juga membantu sistem manajemen PAUD menjadi lebih efisien, transparan serta bisa beradaptasi dengan tuntutan perkembangan zaman (Choirunnisa dkk., 2024). Teknologi juga membantu menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik juga sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak, alhasil proses belajar bisa lebih beragam dan bermakna (Alidrus, 2025). Pada saat yang sama, perkembangan teknologi ini juga memperkuat upaya pengenalan huruf alfabet sebagai dasar literasi awal, karena media digital menghadirkan pendekatan yang lebih variatif, atraktif dan juga mudah dipahami anak.

Meski demikian kemajuan ini juga menuntut peserta didik mencakup anak usia dini agar memiliki kemampuan dasar untuk memahami dan menggunakan teknologi secara benar. Karena itu literasi digital menjadi kemampuan yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak awal (Hairani dkk. 2025). Literasi digital tidak hanya tentang kemampuan teknis menggunakan perangkat tetapi juga melibatkan keterampilan untuk menganalisis, memahami, mengevaluasi serta menggunakan media digital secara kreatif juga kritis (Setianingsih dkk., 2024).

Pemerintah melalui Kemendikbud kemudian memperluas pemahaman ini terkait dengan anak usia dini, bahwa literasi digital bagi kelompok PAUD mencakup sikap, pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan media digital untuk belajar, bermain serta mendapatkan hiburan secara sehat dengan bantuan orang dewasa sebagai bagian penting dalam menjaga keamanan interaksi anak dengan teknologi (Ulfah & Yusriyyah, 2024). Literasi digital juga berperan sebagai dasar yang memastikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAUD dapat memberikan manfaat yang bermakna sekaligus mendukung pertumbuhan kreativitas, kemampuan berkomunikasi beserta kompetensi dasar anak secara menyeluruh (Fitriyani & Nugroho, 2022).

Namun dalam penerapannya, upaya meningkatkan literasi digital pada anak usia dini masih menghadapi beberapa hambatan. Banyak lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) belum memiliki sarana digital yang memadai seperti alat teknologi yang kurang, akses internet yang tidak konsisten serta fasilitas pendukung lainnya yang minim. Akibatnya, penerapan literasi digital belum bisa dilakukan secara merata. Tambahan lagi, kemampuan digital para pendidik juga menjadi faktor penting, karena tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk mengajar dengan pendekatan teknologi secara efektif. Perbedaan dalam kesiapan para pendidik ini menyebabkan penggunaan media digital dalam proses belajar belum optimal (Windayani & Sudarma, 2025).

Untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut, satu di antara langkah penting yang harus dilakukan adalah meningkatkan infrastruktur digital di PAUD. Infrastruktur sekolah mencakup perangkat keras seperti komputer, laptop, proyektor, speaker, koneksi internet yang cukup, termasuk kecepatan dan kapasitas jaringan. Lebih jauh, ada perangkat lunak yang mendukung proses belajar seperti aplikasi, *platform* daring, serta pasokan listrik yang stabil. Sumber daya sekolah juga mencakup kemampuan guru dalam menggunakan serta menggabungkan teknologi informasi komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran, adanya dana untuk memelihara dan mengembangkan TIK serta kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan teknologi (Sofiana

dkk., 2025). Selain memperkuat infrastruktur, peningkatan pemahaman tentang teknologi bagi guru sekaligus siswa juga menjadi strategi penting.

Guru harus diberikan pengetahuan yang memadai mengenai cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran melalui pelatihan agar mereka lebih yakin dalam menggunakan berbagai *platform* digital baik untuk mengajar, membuat soal maupun membimbing anak untuk memahami materi. Dengan peran guru sebagai pemandu, anak belajar menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan mendapatkan pelatihan untuk memilah informasi yang benar serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Prayetno, 2025). Penggunaan permainan edukatif digital sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini terbukti efektif karena memanfaatkan teknologi terkini sehingga aktivitas belajar dapat disajikan secara menarik, interaktif juga kaya fitur. Permainan edukatif ini juga mendukung perkembangan kognitif, bahasa, motorik, sosial-emosional sekaligus membantu meningkatkan literasi digital anak karena mereka belajar memahami pola penggunaan media digital, mengikuti instruksi berbasis teknologi dan juga mengenali fungsi-fungsi dasar dalam lingkungan digital (Sari & Suyadi, 2024).

Salah satu *platform* yang mendukung penyajian permainan edukatif ini adalah *BookWidgets*, yang mampu menyediakan pengalaman belajar interaktif lengkap sekaligus mudah digunakan. *Platform* ini menawarkan beragam aktivitas seperti *drag-and-drop*, *puzzle* alfabet, pencocokan simbol hingga latihan menyusun huruf. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru merancang permainan sesuai tema pembelajaran serta mendukung integrasi perkembangan anak. Permainan yang dibuat melalui *BookWidgets* membantu anak mengenal huruf dengan cara yang natural dan menarik. *BookWidgets* juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengatur tingkat kesulitan, menyesuaikan alur pembelajaran dengan memanfaatkan fitur evaluasi sehingga keterlibatan bersama capaian anak dapat dipantau secara lebih praktis (Ula, 2025).

Penggunaan *platform* seperti *BookWidgets* ini tentu memerlukan lingkungan pembelajaran yang mendukung baik dari sisi fasilitas maupun kesiapan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi. Atas dasar kebutuhan tersebut, PAUD IT An-Nahl ditetapkan sebagai lokasi kegiatan karena lembaga ini menunjukkan kesiapan yang sejalan dengan tujuan pengembangan literasi digital anak usia dini. PAUD IT An-Nahl memiliki sarana dan prasarana TIK yang cukup memadai maka pelaksanaan media interaktif dapat dilakukan tanpa hambatan teknis yang signifikan. Lebih jauh, para guru di PAUD IT An-Nahl memiliki kemampuan literasi digital yang baik dan tidak mengalami kendala dalam penggunaan perangkat maupun platform digital karenanya proses pendampingan, pelatihan serta penerapan *BookWidgets* dapat berjalan lebih efektif. Kondisi tersebut membuat PAUD IT An-Nahl menjadi tempat yang tepat bagi para pengabdi untuk melaksanakan program karena lingkungan sekolah, tenaga pendidik dan fasilitasnya mendukung keberhasilan kegiatan secara optimal.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengoptimalkan literasi digital kepada anak usia dini melalui permainan edukatif digital. Kegiatan ini juga bertujuan menguatkan kemampuan dasar anak dalam mengenal huruf alfabet melalui *platform BookWidgets*. Sejalan dengan tujuan tersebut, kegiatan ini memberi manfaat berupa tumbuhnya minat belajar anak dan juga guru memperoleh tambahan keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Lembaga PAUD pun mendapat manfaat berupa terciptanya lingkungan belajar yang lebih efektif, modern serta sesuai perkembangan zaman. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna dan berkelanjutan bagi seluruh pihak terkait.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan secara menyeluruh proses pengembangan dan penerapan permainan edukatif digital berbasis *BookWidgets* di PAUD IT An-Nahl. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif karena memberi ruang bagi tim untuk mengamati interaksi anak dengan media digital, mendokumentasikan respons anak serta menilai efektivitas media terhadap perkembangan literasi, kognitif juga kreativitas anak. Kegiatan dilaksanakan pada 18 November 2025 yang melibatkan 25 anak, 3 guru kelas beserta 5 anggota tim pengabdian dengan pelaksanaan berlangsung pada jam belajar pagi (08.00–10.00 WIB).

### 1. Penyusunan Media dan Validasi

Pada tahap awal, tim pengabdi menyusun media digital menggunakan *BookWidgets* berupa video pengenalan alfabet, *puzzle* alfabet, permainan mencocokkan gambar buah dengan huruf awal serta permainan menarik huruf ke gambar hewan (*drag-and-drop*). Media kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaiannya dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini. Tahap ini dilakukan sebelum hari pelaksanaan utama pada 18 November 2025 dan melibatkan koordinasi dengan guru kelas untuk memastikan kesiapan sarana prasarana PAUD IT An-Nahl.

### 2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pendampingan dilakukan pada 18 November 2025 dengan melibatkan 25 anak, guru kelas juga anggota tim pengabdian. Kegiatan dimulai dengan pemutaran video pengenalan alfabet sebagai pengantar. Selanjutnya anak diarahkan bermain *puzzle* alfabet, permainan mencocokkan gambar buah dengan huruf awal dan permainan *drag-and-drop*. Tim pengabdi mendampingi anak secara langsung, sementara guru kelas membantu mengelola kelas sekaligus memastikan setiap anak mendapat giliran. Seluruh proses mengikuti alur yang sama yaitu anak memilih objek melalui proyektor, kemudian mempraktikkan instruksi melalui laptop.

### 3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada hari pelaksanaan dengan cara melakukan observasi langsung terhadap respons serta kemampuan anak selama mengikuti aktivitas. Dari 25 anak yang mengikuti kegiatan, sebagian besar menunjukkan peningkatan keterampilan digital, memahami instruksi permainan juga mampu mengoperasikan kursor dengan lebih baik. Guru kelas dan tim pengabdian sama-sama mencatat perkembangan anak serta kendala yang muncul, termasuk kesulitan beberapa anak menunggu giliran dengan perbedaan kemampuan dalam mengoperasikan perangkat.

## HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 18 November 2025 di PAUD IT An-Nahl dengan melibatkan 25 anak, 3 guru kelas, dan 5 anggota tim pengabdian. Pelaksanaan kegiatan mencakup tahapan penyusunan media, pelaksanaan permainan edukatif digital, serta evaluasi respons dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung.

### 1. Penyusunan dan Validasi Media

Tahap awal kegiatan meliputi penyusunan media digital yang dilakukan dengan menetapkan konsep pembelajaran serta memilih bentuk aktivitas interaktif yang sesuai untuk karakteristik anak usia dini. Media yang disusun mencakup video pengenalan alfabet, puzzle alfabet, permainan mencocokkan gambar buah dengan huruf awal, serta permainan menarik huruf ke gambar hewan (drag-and-drop).

Dalam proses perancangan, tim pengabdian memperhatikan kesederhanaan instruksi agar mudah dipahami anak, tampilan visual yang menarik untuk menjaga perhatian, serta alur penggunaan media yang dapat dipandu oleh guru selama kegiatan berlangsung. Setelah desain awal selesai, media diuji coba secara internal untuk memastikan seluruh fitur dapat digunakan dengan baik dan alur permainan berjalan lancar. Selanjutnya, media divalidasi oleh pendidik untuk menilai kelayakan penggunaan serta kesesuaian dengan tahap perkembangan anak usia dini.

## 2. Pelaksanaan Kegiatan

### a. Pemutaran Video Alfabet

Kegiatan diawali dengan pemutaran video alfabet yang menampilkan animasi warna-warni disertai musik. Sejak awal pemutaran, anak-anak menunjukkan perhatian dan fokus pada layar. Selama kegiatan berlangsung, anak tampak antusias mengikuti alur video dan beberapa anak terlihat menyanyikan kembali lagu alfabet setelah video selesai diputar. Pemutaran video ini berfungsi sebagai pengantar kegiatan sekaligus membantu anak mengenali huruf melalui visual dan audio.



*Gambar 1. Pemutaran video alfabet*

### b. Memainkan Puzzle Alfabet

Pada aktivitas puzzle alfabet, anak diminta untuk menunjuk potongan puzzle yang ditampilkan pada layar proyektor. Pendekatan ini dilakukan agar anak dapat mengenali bentuk huruf dan gambar tanpa harus langsung berinteraksi dengan laptop. Setelah anak menunjukkan potongan yang benar, anak diarahkan untuk memindahkan potongan puzzle tersebut menggunakan laptop dengan pendampingan tim pengabdian.

Tim pendamping membantu anak dalam menggerakkan kursor dan memberikan arahan sederhana, kemudian anak dipersilakan mencoba secara mandiri. Proses ini berlangsung secara bergiliran sehingga setiap anak melalui tahapan yang sama, mulai

dari memilih potongan puzzle hingga menempatkannya pada posisi yang sesuai.



*Gambar 2. Pendampingan menyusun potongan puzzle*

c. Mencocokkan Gambar Buah dengan Huruf

Dalam permainan mencocokkan gambar buah dengan huruf awal, anak memilih gambar buah melalui proyektor kemudian diarahkan ke laptop untuk mencocokkannya dengan huruf yang sesuai. Pendamping mengajak anak menyebutkan nama buah yang dipilih serta bunyi awal hurufnya sebelum menentukan jawaban.

Apabila anak memilih huruf yang benar, sistem memberikan umpan balik visual berupa perubahan warna pada gambar atau huruf. Sebaliknya, apabila jawaban kurang tepat, tidak muncul perubahan warna sehingga anak memahami bahwa pilihannya perlu diperbaiki. Selama pelaksanaan kegiatan, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi. Namun, pada awalnya masih terdapat kendala dalam pengaturan giliran karena beberapa anak kurang sabar menunggu kesempatan bermain.



*Gambar 3. Pendampingan mencocokkan buah dengan huruf*

d. Permainan Menarik Huruf ke Gambar Hewan (Drag-and-Drop)

Pada permainan drag-and-drop, anak mengikuti alur yang sama dengan kegiatan sebelumnya, yaitu memilih gambar hewan melalui proyektor kemudian maju secara bergiliran ke laptop untuk menarik huruf awal ke gambar hewan yang sesuai. Aktivitas ini menuntut anak untuk fokus, mengikuti instruksi, serta mengoordinasikan gerakan

tangan dengan tampilan visual.

Dibandingkan permainan sebelumnya, anak terlihat lebih tertib dalam menunggu giliran. Sebagian anak sudah mampu mengoperasikan kursor secara mandiri, sementara sebagian lainnya masih memerlukan pendampingan terutama dalam mengontrol gerakan saat menarik huruf.



Gambar 4. Pendampingan menarik huruf ke gambar hewan

### 3. Evaluasi Kegiatan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa anak sangat antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran digital. Antusiasme yang tinggi pada awal kegiatan sempat menimbulkan kendala dalam pengaturan giliran bermain, namun setelah diterapkan aturan dan konsekuensi ringan, keterlibatan anak menjadi lebih tertib.

Dari sisi teknis, sebagian anak telah mampu mengoperasikan kursor dan touchpad secara mandiri, sedangkan beberapa anak masih memerlukan bimbingan, khususnya pada aktivitas drag-and-drop. Secara umum, permainan edukatif digital dapat dijalankan dengan baik dan hanya ditemukan kendala ringan selama pelaksanaan kegiatan.

## PEMBAHASAN

Penyusunan dan validasi media digital yang dilakukan menunjukkan bahwa perancangan media yang sederhana, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wilantoro dkk. (2024) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mempermudah pemahaman anak. Selain itu, Faizatunisa dan Kuniati (2024) menegaskan bahwa media digital dengan desain dan implementasi yang tepat dapat menjadi strategi edukatif yang efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak.

Pemutaran video alfabet sebagai kegiatan awal berperan dalam memusatkan perhatian anak dan menyiapkan kondisi belajar yang kondusif. Penggunaan media audiovisual memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diingat, serta mendukung perkembangan

bahasa dan literasi awal anak sebagaimana dikemukakan oleh Rahayu et al. (2022).

Permainan puzzle alfabet dan aktivitas mencocokkan gambar dengan huruf memberikan stimulasi terhadap koordinasi mata dan tangan, ketelitian, serta kemampuan mengenali huruf. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ahmadin dkk. (2023) yang menyatakan bahwa permainan puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif anak usia dini.

Pada permainan drag-and-drop, anak menunjukkan perkembangan keterampilan digital dasar dan peningkatan kemandirian, meskipun beberapa anak masih mengalami kendala dalam kontrol motorik halus. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dan Fatmawati (2022) yang menyatakan bahwa aktivitas drag-and-drop efektif melatih koordinasi visual-motorik, namun tetap menantang bagi anak dengan perkembangan motorik yang belum matang.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital berbasis *BookWidgets* efektif dalam meningkatkan literasi awal, koordinasi motorik, serta pengalaman belajar digital anak usia dini. Meskipun demikian, diperlukan penguatan manajemen kelas dan penyesuaian durasi kegiatan agar pelaksanaan kegiatan di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di PAUD IT An-Nahl menunjukkan bahwa pemanfaatan *platform BookWidgets* efektif dalam mendukung literasi awal, pemahaman huruf dan perkembangan kognitif anak usia dini. Setiap tahapan permainan mulai dari memilih huruf awal, mencocokkan gambar hingga permainan menarik huruf ke gambar hewan memberikan pengalaman belajar yang menarik sekaligus mudah dipahami oleh anak. Mekanisme pendampingan dan sistem bergiliran juga berperan penting dalam membentuk kedisiplinan, kemampuan menunggu giliran serta interaksi sosial yang lebih tertib.

Di samping itu, penggunaan perangkat digital seperti laptop dan proyektor membantu meningkatkan keterampilan motorik halus khususnya dalam mengoperasikan kursor. Anak menunjukkan perkembangan bertahap dari membutuhkan bantuan penuh menjadi lebih mandiri dalam mengerjakan aktivitas. Hambatan berupa antusiasme berlebihan serta ketidakteraturan pada awal kegiatan dapat diatasi melalui pendekatan konsekuensi, pendampingan intensif dan pemberlakuan aturan yang konsisten.

Dengan demikian, kegiatan ini membuktikan bahwa media digital interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan di PAUD selama didukung pendampingan yang tepat, pengelolaan kelas yang terstruktur serta pemilihan aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pengabdi mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih disampaikan

kepada pimpinan PAUD IT An Nahl selaku mitra kegiatan yang telah memberikan izin, fasilitas serta kerja sama sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen dan seluruh peserta kegiatan yang aktif berpartisipasi sekaligus memberikan dukungan sehingga kegiatan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat dan menjadi keberlanjutan pada masa yang akan datang.

## DAFTAR REFERENSI

- Agustin, M. R., Mulyatno, C. B., & Antony, R. (2024). Pengalaman Guru Dalam Memaknai Kerjasama Kreatif Menyelenggarakan Pembelajaran Berbasis Digital. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 11(4), 1435-1445.
- Ahmadin, A., Hendra, H., Lukman, L., Annafi, N., & Muslim, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif Puzzle. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 8041–8048. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5905>
- Alidrus, S. A. (2025). Transformasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Media Digital di PAUD AIS (Al Kahfi Islamic School) Batam. *Al-Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2), 240-248.
- Choirunnisa, S., Muyasarah, U., Farda, A., Hartati, Y. S., & Umiyati, U. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di PAUD Kelompok Usia 2-3 Tahun di Labschool UNNES. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 4(2), 95-110.
- Dewi, N. K., & Fatmawati, L. (2022). Penerapan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Koordinasi Visual-Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 6(4), 1234–1245. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2063>
- Faizatunisa, A. R., & Kuniati, E. (2024). Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203-208.
- Fitriyani, & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201-208.
- Hairani, S., Maureen, I. Y., & Khotimah, N. (2025). Analisis Pengenalan Literasi Digital Pada Anak Usia Dini di Era Abad 21. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 7(1), 215-223.
- Prayetno, I. (2025) Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran PAI di Era Digital. *Jurnal Kajian Islam dan Sosial Keagamaan*, 2(3), 616-622.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi* 8(2), 108-114.
- Sari, B. M., & Suyadi (2024) Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2049-2058.
- Setianingsih, D., Siswono, T. Y. E., & Yumiati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Google Sites) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal)* 8(2), 440-450.
- Setyowati, E., & Darsinah. (2023) Strategies to Build Early Childhood Discipline at TKU Daar El Dzikir in 2022/2023 Academic Year. *Jurnal Indria Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah*

- dan Sekolah Awal*, 8(1), 58-72.
- Sofiana, A., Lubis, E. R., Keyla Agustina, K., & Fajriyah, R. Z. (2025) Kurikulum Merdeka dan Literasi Digital: Evaluasi Infrastruktur dan Sumber Daya Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(11), 181-186.
- Tamamah, J. (2025). Integrasi ICT dalam Dinamika Interaksi Pendidikan: Studi Literatur pada Hubungan Guru dan Siswa. *Hibrul Ulama*, 7(1), 51-58.
- ULA, S. F. (2025). Pengembangan instrumen evaluasi HOTS menggunakan Website BookWidgets pada pelajaran pendidikan pancasila kelas IV di SDN Kepatihan Bojonegoro (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatu Ulama Susan Giri).
- Ulfah, F., & Yusriyyah, F. S. (2024) Pemahaman literasi digital guru PAUD di sekolah bukan sekolah penggerak (Studi kasus di TK Plus An-Naafi Garut). *Anaking Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 03(01), 14-19.
- Wilantoro, A. C. A., Saputro, A., Anif, M., Utama, G. P., & Prasetyo, B. H. (2024) Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di yayasan Al Karomah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Umi Handayani. *Indonesian Journal of Education And Computer Science*, 2(2), 131-142.
- Windayani, N. L. I., & Sudarma, I. K. (2025). Strategi kepemimpinan kepala PAUD dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 230-241.