

Inovasi Media Game Edukasi dalam Mendukung Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka di PAUD: Tinjauan Literatur

*Zaidah, Lina Revilla Malik, Imma Syakiro, Ely Sofiyati

Universitas Islam Negeri Samarinda, Samarinda, Indonesia

*Email: h.zaidah78@gmail.com (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i1.741>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 7 Februari 2026

Revisi Akhir: 23 Februari 2026

Disetujui: 22 Februari 2026

Terbit: 28 Februari 2026

Kata Kunci:

Anak Usia Dini;

Capaian Pembelajaran;

Game Edukasi;

Inovasi Media;

Kurikulum Merdeka.



ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran inovasi media *game* edukasi sebagai instrumen pendukung Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan pencarian melalui database seperti *Google Scholar*, jurnal bereputasi, *Mendeley Pustaka*, *Publish or Perish*, *Elsevier*, dan *SpringerLink*, menghasilkan 70 judul artikel sejak tahun 2020-2025, yang kemudian di filter menjadi 10 judul relevan berdasarkan kriteria inklusif (artikel tentang *game* edukasi PAUD, kurikulum merdeka dan CP). Hasil menunjukkan bahwa *game* edukasi, termasuk aplikasi *mobile* dan media interaktif, memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran holistik anak usia dini melalui pendekatan hybrid yang mengintegrasikan media digital dengan media non digital. Inovasi ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan literasi awal, kreativitas dan adaptasi lingkungan belajar, tetapi juga dapat merangsang minat belajar anak secara intrinsik. Kurikulum merdeka sendiri sangat mendukung pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik, di mana media *game* edukasi dapat menjadi salah satu solusi inovatif untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila secara optimal di PAUD

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar anak, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Indonesia, 2003). Adapun tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk membentuk dan mengembangkan manusia dan peradaban bangsa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakarakter, bermartabat, cerdas, sehat dan berilmu, cakap dan kreatif dari seluruh potensi yang dimilikinya (Pelawi & Is, 2021). Pada era digital saat ini, di mana anak-anak menghabiskan waktu signifikan di depan layar, inovasi media pembelajaran menjadi krusial untuk menjaga relevansi dan efektivitas proses belajar-mengajar (Sitisaharia et al., 2022). Kurikulum merdeka, yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia sejak 2022 menekankan fleksibilitas dan personalisasi pembelajaran, dengan CP yang dirancang untuk mendukung pengembangan holistik anak usia dini, termasuk aspek kognitif, motorik, sosial-emosional, dan spiritual (Ashfarina et al., 2023; Humaida & Suyadi, 2021). Namun, implementasi kurikulum merdeka di PAUD sering menghadapi tantangan, seperti keterbatasan sumber daya guru, akses teknologi yang tidak merata, dan kurangnya media interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Aniza et al., 2024; S. Wahyuni et al., 2024).

Peran *game* edukasi muncul sebagai inovasi potensial (Puteri et al., 2025). *Game* edukasi, yang menggabungkan elemen hiburan dengan pembelajaran, telah terbukti efektif dalam mengatasi kesenjangan literasi awal dan kreativitas anak usia dini (Harisanty et al., 2025). Studi menunjukkan bahwa *platform* seperti *Wordwall*, *Kahoot!*, dan aplikasi *mobile* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep dasar, selaras dengan prinsip kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada anak (Wijayanti et al., 2025). Di Indonesia, tren ini semakin relevan mengingat penetrasi *handphone* yang tinggi di kalangan

keluarga urban dan semi urban, meskipun akses di daerah pedesaan masih isu. Tinjauan literatur ini diperlukan untuk menguraikan bagaimana game edukasi dapat mendukung CP kurikulum merdeka, dengan fokus pada PAUD sebagai fase kritis untuk pembentukan fondasi literasi dan numerasi.

Lebih lanjut, literatur global menegaskan bahwa game edukasi bukan hanya alat hiburan, melainkan instrumen transformatif yang dapat mengintegrasikan teknologi dengan pedagogi tradisional. Misalnya aplikasi seperti *Escribo Play* telah terbukti meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pada anak TK miskin di Brasil, dengan efek ukuran $d=0,36$ untuk menulis, melebihi 90% intervensi serupa (Amorim et al., 2022). Di Indonesia, studi tentang game berbasis *mobile* untuk PAUD menunjukkan potensi dalam pengenalan huruf, angka, dan konsep lingkungan, yang mendukung CP kurikulum merdeka seperti pengembangan diri holistik dan adaptasi sosial (Erianto et al., 2022; S. N. Wahyuni et al., 2021). Oleh karena itu, artikel ini akan menganalisis temuan dari studi literatur terkini untuk memberikan landasan teoritis dan praktis bagi pengembangan game edukasi di PAUD Indonesia, guna memastikan kurikulum merdeka benar-benar inklusif dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk menganalisis inovasi media game edukasi dalam mendukung CP pada kurikulum merdeka di PAUD. Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis melalui empat tahapan utama sesuai dengan model (Cahyono et al., 2019): (1) Menyiapkan perlengkapan alat; (2) Menyusun bibliografi; (3) Mengatur waktu; dan (4) Membaca serta mencatat bahan penelitian.

Pencarian literatur dilakukan melalui database reputasi seperti *Google Scholar*, *Scopus*, *Mendeley Pustaka*, *Publish or Perish*, *Elsevier*, dan *Springer Link* dengan rentang waktu 2020-2025. Proses seleksi artikel menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang dimodifikasi, di mana dari 70 judul awal, disaring menjadi 10 artikel yang memenuhi kriteria inklusi: fokus pada PAUD, keterkaitan dengan kurikulum merdeka, dan inovasi media game (Magdalena et al., 2021).

Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola efektivitas game terhadap literasi awal dan kreativitas (Azizah & Salehudin, 2023). Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan pengecekan sejawat guna memastikan objektivitas intervensi (Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Seluruh proses ini memastikan bahwa sintesis yang dihasilkan didasarkan pada data akademik yang kredibel dan mutakhir (Puteri et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui proses ekstraksi dari 10 artikel pilihan yang dipublikasikan dalam kurun lima tahun terakhir. Artikel-artikel tersebut mencakup studi eksperimental, pengembangan (R&D), dan studi literatur yang mengeksplorasi berbagai bentuk game edukasi, mulai dari platform berbasis *mobile* hingga media fisik interaktif. Berikut adalah tabel sintesis hasil penelusuran literatur yang memetakan inovasi media terhadap dampaknya pada capaian pembelajaran di PAUD.

Tabel 1. Daftar Literatur Inovasi Game Edukasi

Peneliti	Hasil Penelitian
Endriyati, E., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Apresiasi Lingkungan di TK Tunas Bangsa: Studi Eksplorasi Kebutuhan. <i>Attractive: Innovative Education Journal</i> , 5(2), 774-781..	Hasil penelitian mengungkapkan adanya peluang pengembangan game edukatif berbasis aplikasi <i>mobile</i> , berdasarkan ketertarikan para siswa terhadap game. Integrasi teknologi ini merupakan salah satu inovasi yang mendukung transformasi pembelajaran di sekolah PAUD.

Peneliti	Hasil Penelitian
Astuti, A. Y., Sugianti, S., & Abdurozzaq, I. (2023). Penerapan Teknologi Multimedia sebagai Sarana Inovasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. <i>Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika</i> , 9(2), 139-148.	Penelitian yang dilakukan oleh tim dosen dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo berhasil membuat modul serta tutorial sebagai inovasi teknologi pembelajaran yg menyenangkan bagi anak. Sehingga bisa digunakan sebagai panduan dalam proses kegiatan pembelajaran.
Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). <i>Game Education</i> Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha</i> , 9(2), 149-157.	Hasil penelitian dengan model ADDIE mengungkapkan media <i>game</i> edukasi yang berbasis multimedia interaktif relevan digunakan pada anak usia dini, karena bersifat fleksibel.
Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). The effect of using educational games as a tool in teaching English vocabulary to Arab young children: A quasi-experimental study in a kindergarten school in Saudi Arabia. <i>SAGE Open</i> , 12(1), 21582440221079806.	Penelitian kualitatif eksperimental yang dilakukan di Arab Saudi mengungkap bahwa: strategi permainan edukatif untuk mengajarkan kosakata berbahasa Inggris sangat efektif. Jumlah partisipan 40 anak, usia 5-6 tahun.
Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media <i>game</i> edukasi di gadget: studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. <i>Journal of Instructional and Development Researches</i> , 3(6), 264-271. 10.53621/jider.v3i6.265	Literatur review dalam penelitian ini menghasilkan penelitian: inovasi pembelajaran yang menarik dari permainan edukatif melalui gadget, memberikan stimulasi positif dalam aspek pengembangan anak.
Nurjayadi, dkk. 2022. <i>Mobile Game</i> Edukasi Paud Sebagai Media Pengenalan Dengan Teknik <i>Speech Recognition</i> . <i>Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab</i> , 7(2), 101-108.	Hasil penelitian ditemukan bahwa belajar sambil bermain melalui <i>game</i> edukatif media android, dengan teknik <i>speech recognition</i> (perintah suara). Melalui <i>game</i> ini anak belajar huruf, angka dan hijaiyah.
Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). <i>Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 308-326.	Penelitian dengan jenis studi literatur ini mengungkapkan inovasi yang dilakukan dengan media non digital, dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan <i>game</i> edukasi melalui media papan literasi dan permainan kata bertahap, terbukti mampu menstimulasi anak sehingga kemampuan literasi dasar tercapai melalui pengalaman bermain yang bermakna.
Ngaisah, N. C., & Aulia, R. (2023). Perkembangan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. <i>Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak</i> , 9(1), 1-25.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi kurikulum merdeka dapat diterapkan melalui inovasi media <i>game</i> edukatif pada anak melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan sistem merdeka bermain.
Amorim, A. N., Jeon, L., Abel, Y., Albuquerque, E. X., Soares, M., Silva, V. C., & Neto, J. R. O. (2022). <i>Escribo play learning games can foster early reading and writing for low-income kindergarten</i>	Penelitian yg dilakukan di 12 sekolah negeri yang melayani anak miskin menghadapi tantangan, seperti kurangnya akses teknologi, minimnya sumber daya manusia, serta faktor eksternal lainnya. Melalui inovasi <i>game</i> edukatif <i>Escribo Play</i> terbukti bahwa teknologi aplikasi

Peneliti	Hasil Penelitian
<i>children. Computers & Education</i> , 177, 104364.	<i>Mobile</i> dapat menjadi alat murah dan efektif untuk mereduksi kesenjangan literasi
Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. <i>Smart Learning Environments</i> , 9(1), 8.	Hasil penelitian menyatakan proses desain <i>game</i> edukasi meningkatkan signifikasi berpikir kreatif siswa, membuktikan <i>game</i> sebagai media kreatif, tidak hanya sekedar permainan

Berdasarkan analisis terhadap 10 artikel tersebut, ditemukan satu pola yang menarik: hibridisasi inovasi. *Game* edukasi tidak lagi terbatas pada layar gadget, tetapi telah bertransformasi menjadi alat yang mendukung “Merdeka Bermain” melalui pembelajaran berdiferensiasi. Hal yang paling signifikan adalah kemampuan teknologi seperti *Speech Recognition* yang mampu menjembatani hambatan literasi pada anak usia dini secara interaktif. Temuan ini penting karena membuktikan bahwa *game* edukasi bukan sekedar hiburan (*gadget-centric*), melainkan instrumen pedagogis yang mampu mereduksi kesenjangan kualitas pendidikan antara wilayah urban dan pedesaan melalui penggunaan media yang fleksibel (*hybrid*).

Pembahasan

Hibridasi Inovasi: Sinergi Digitalisasi dan Fleksibilitas Kontekstual

Temuan menarik dalam studi ini menunjukkan adanya pola hibridisasi inovasi sebagai solusi atas ketimpangan akses teknologi di Indonesia. Hibridisasi ini tidak hanya mengacu pada penggunaan alat digital, tetapi pada integrasi pedagogis yang fleksibel. Di satu sisi teknologi *speech recognition* (Nurjayadi et al., 2022) dan multimedia interaktif (Dewi & Agung, 2021) menawarkan interaktivitas tinggi yang memicu motivasi anak. Di sisi lain, media non digital seperti papan literasi memastikan bahwa esensi pembelajaran berbasis bermain dapat menyentuh anak-anak di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur.

Pendekatan ini selaras dengan filosofi kurikulum merdeka yang mengedepankan fleksibilitas dan integrasi teknologi untuk mengembangkan potensi anak secara holistik (Retnaningsih & Khairiyah, 2022). Dengan menggabungkan media digital yang bersifat personal (seperti gadget) dan media fisik yang bersifat kolaboratif, guru dapat menciptakan ekosistem “Merdeka Bermain” yang inklusif. Pendekatan hibrid ini membuktikan bahwa *game* edukasi bukan sekedar instrumen hiburan (*gadget centric*), melainkan strategi holistik untuk mereduksi kesenjangan literasi awal (Amorim et al., 2022).

Inovasi Game Edukasi Digital dan Fleksibilitasnya

Hasil literatur menunjukkan bahwa peluang pengembangan *game* berbasis aplikasi *mobile* sangat besar karena selaras dengan ketertarikan intrinsik anak terhadap format permainan (Endriyati et al., 2023). Pemanfaatan teknologi multimedia ini tidak hanya menguntungkan bagi siswa, tetapi juga berfungsi sebagai inovasi pengembangan perangkat bagi guru dalam bentuk modul dan tutorial yang menyenangkan (Astuti et al., 2023).

Efektivitas media ini juga terlihat pada aspek bahasa, di mana multimedia interaktif, terbukti relevan dan fleksibel untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini (Dewi & Agung, 2021). Hal ini didukung oleh temuan global yang menunjukkan bahwa strategi permainan edukatif sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata baru secara signifikan (Saleh & Ahmed Althaqafi, 2022). Lebih jauh, penggunaan gadget sebagai wadah *game* edukasi memberikan stimulasi positif yang menyeluruh terhadap aspek perkembangan anak, menjadikannya inovasi yang menarik di era digital (Azizah & Salehudin, 2023).

Pembelajaran Berdiferensiasi melalui Sistem “Merdeka Bermain”

Implementasi kurikulum merdeka menuntut adanya adaptasi teknologi yang responsif melalui pembelajaran berdiferensiasi. Melalui inovasi sistem “Merdeka Bermain”, guru dapat menyesuaikan jenis permainan berdasarkan kesiapan dan minat individu anak (Ngaisah & Aulia,

2023). Integrasi teknologi seperti speech recognition memberikan dimensi baru di mana anak dapat belajar huruf, angka, dan hijaiyah melalui interaksi suara (Nurjayadi et al., 2022), namun tetap dapat dikombinasikan dengan media kartu kata bertahap untuk lingkungan yang minim teknologi.

Dampak Holistik dan Pencapaian Profil Pelajar Pancasila

Secara keseluruhan, proses desain *game* edukasi terbukti meningkatkan berpikir kreatif siswa secara signifikan, membuktikan bahwa media ini adalah alat kreatif yang efektif (Bulut et al., 2022). Sinergi antara *game* digital dan non digital menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, di mana anak dapat bereksplorasi bebas sambil merangsang kreativitas dan literasi. Hal ini selaras dengan CP fase pondasi dan mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila yang mandiri dan bernalar kritis, meskipun tantangan akses teknologi di daerah pedesaan masih perlu diatasi melalui integrasi hybrid (Ruhendi et al., 2025).

Inovasi Media Non Digital dan Diferensiasi untuk Literasi Awal

Lebih lanjut, inovasi media edukasi seperti papan literasi dan permainan kartu kata bertahap menunjukkan bahwa *game* edukasi tidak hanya berupa aplikasi, tetapi juga media konvensional yang kontekstual dan menyenangkan, mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman fonologis anak secara signifikan melalui pendekatan konkret dan bertahap. Penelitian ini menekankan bahwa media papan literasi dan permainan kata bertahap efektif untuk literasi awal di PAUD, selaras dengan CP kurikulum merdeka pada elemen “Dasar-Dasar Literasi” dan “Jati Diri”, di mana anak belajar mengenal huruf, membaca sederhana, dan mengembangkan kosakata melalui aktivitas *hands on* yang inklusif bagi anak atau di lingkungan minim teknologi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi media *game* edukasi memiliki peran sentral sebagai instrumen pendukung CP dalam kurikulum merdeka di PAUD. Inovasi ini diwujudkan melalui pendekatan hybrid yang menyinergikan media digital (aplikasi *mobile*, *speech recognition*) dan media non digital (papan literasi bertahap). Kedua bentuk inovasi tersebut terbukti efektif meningkatkan motivasi intrinsik, kemampuan literasi-numerasi, serta berpikir kreatif anak secara holistik. Implementasi *game* edukasi mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan fleksibilitas kurikulum, sehingga mampu memfasilitasi perkembangan Profil Pelajar Pancasila secara optimal di fase pondasi. Implikasi dari studi ini menekankan bahwa keberhasilan integrasi media tidak hanya bertumpu pada kecanggihan teknologi, melainkan pada ketepatan konteks permainan dan kesiapan pedagogis dalam menghadirkan lingkungan belajar yang inklusif serta adaptif terhadap ketimpangan akses teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amorim, A. N., Jeon, L., Abel, Y., Albuquerque, E. X. S., Soares, M., Silva, V. C., & Neto, J. R. O. (2022). Escribo play learning games can foster early reading and writing for low-income kindergarten children. *Computers & Education*, 177, 104364. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104364>.
- Aniza, N. N., Hendriawan, D., & Arzaqi, R. N. (2024). Analisis kesiapan guru PAUD dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 353–363. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.667>
- Ashfarina, I. N., Soedjarwo, S., & Wijayati W, D. T. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Pendidikan Anak Usia Dini. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1355–1364. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.442>
- Astuti, A. Y., Sugianti, S., & Abdurrozzaq, I. (2023). Penerapan Teknologi Multimedia sebagai Sarana Inovasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 9(2), 139–148.

- <https://doi.org/10.21107/edutic.v9i2.19929>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget: studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 264–271. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.265>
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>
- Cahyono, E. A., Sutomo, N., & Hartono, A. (2019). Literatur review; panduan penulisan dan penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12(2), 12.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35439>
- Endriyati, E., Setiawan, A. H., & Sukmawati, F. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Apresiasi Lingkungan di TK Tunas Bangsa: Studi Eksplorasi Kebutuhan. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 774–781. <https://doi.org/10.51278/aj.v5i2.851>
- Erianto, E., Hadikrisanto, W., & Suherman, S. (2022). Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 4(02), 200–206.
- Fahmiah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using Learning Media to Improve Beginning Reading Skills: Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Harisanty, D., Anugrah, E. P., Kurniasari, Y., Stridaniswari, A. N., & Fatchurrahman, B. (2025). *Mengasah Keterampilan Literasi Informasi dengan Permainan Edukasi*. Airlangga University Press.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Indonesia, U.-U. R. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 8.
- Magdalena, Bestari, Aflah, Maimunah, & Nurazmi. (2021). *Metode Penelitian* (Sumarto (ed.); Cetakan Pe). Penerbit Buku Literasiologi. <http://literasikitaindonesia.com/>
- Ngaisah, N. C., & Aulia, R. (2023). Perkembangan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 1–25. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>
- Nurjayadi, N., Tamara, I. M., Anam, M. K., Firdaus, M. B., & Hamdani, H. (2022). Mobile Game Edukasi Paud Sebagai Media Pengenalan Dengan Teknik Speech Recognition. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 7(2), 101–108. <https://doi.org/10.36341/rabit.v7i2.2431>
- Pelawi, J. T., & Is, M. F. (2021). Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur). *Jurnal Education and Development*, 9(2), 562–566.
- Puteri, A. R., Nasution, W. N., & Nasution, M. I. P. (2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan: konsep, perkembangan, dan inovasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1760>
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022a). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://doi.org/10.29062/seling.v8i2.1223>
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022b). Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 8 Nomor 2(Kurikulum merdeka PAUD), 143–158.
- Ruhendi, E., Syukron, A., & Raharjo, M. (2025). Inovasi Manajemen Sarana dan Prasarana PAUD

- dalam Menghadapi Era Pendidikan Hybrid: Analisis Kebutuhan dan Implementasi: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1550–1556. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.625>
- Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). The effect of using educational games as a tool in teaching English vocabulary to Arab young children: A quasi-experimental study in a kindergarten school in Saudi Arabia. *SAGE Open*, 12(1), 21582440221079810. <https://doi.org/10.1177/21582440221079806>
- Sitisaharia; Isrofah; Hamida. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5, 1748–1756. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>
- Wahyuni, S. N., Mulyatun, S., Hendrik, H., & Maimunah, M. (2021). Pengembangan game edukasi untuk anak usia dini berbasis mobile menggunakan construct 2. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(2), 264–269. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i2.1140>
- Wahyuni, S., Sukiman, & Anthon, Y. (2024). Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka: Perbedaan Pada Pembelajaran di PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 90–103. <https://doi.org/10.24235/awlad.v10i1.16279>
- Wijayanti, A., Hamidah, S., & Yayuk, E. (2025). Implementasi gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam mengembangkan keterampilan berpikir komputasional pada anak usia dini. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 242–251. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.34797>