

Pemanfaatan Media Digital Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Usia Dini

Nashwa Sausan Najibah¹, Tiara Salma Rahayu², Nailatul Tazkiyah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Jl Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213

Email: 25010684010@mhs.unesa.ac.id

Abstrak - Anak usia dini berada pada tahap perkembangan praoperasional sehingga proses pembelajaran perlu dirancang dengan mengedepankan pengalaman belajar yang konkret, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) semakin meluas, namun kajian yang menempatkannya dalam kerangka holistik-integratif masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAUD melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metode penelitian dilakukan dengan menelaah artikel ilmiah yang relevan menggunakan basis data Publish or Perish dan Google Scholar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga diperoleh 20 artikel ilmiah yang diterbitkan pada periode 2021–2025. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi jenis media digital, pola pemanfaatan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini meliputi aplikasi edukatif, multimedia interaktif, platform pembelajaran daring, media visual digital, dan game edukatif, dengan aplikasi edukatif interaktif sebagai media yang paling dominan karena mendukung pembelajaran berbasis bermain dan eksplorasi. Namun, sebagian penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital belum sepenuhnya diimbangi dengan interaksi sosial langsung dan pendampingan orang dewasa. Penelitian ini merumuskan prinsip pemanfaatan media digital yang menekankan kesesuaian dengan perkembangan anak, interaktivitas, serta peran guru dan orang tua dalam pendampingan. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAUD akan efektif apabila diterapkan secara seimbang, kontekstual, dan terintegrasi dengan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Kata kunci – Holistik-Integratif; Media Digital; Pendidikan Anak Usia Dini; Systematic Literature Review

***Abstract** - Early childhood is in the preoperational developmental stage; therefore, learning processes need to be designed by emphasizing concrete, meaningful experiences that align with children's developmental characteristics. The use of digital media in early childhood education (ECE) has increased significantly; however, comprehensive studies that position digital media within a holistic-integrative ECE framework remain limited. This study aims to comprehensively analyze the use of digital media in early childhood learning through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The research method involved reviewing relevant scientific articles obtained from the Publish or Perish database and Google Scholar. Data were collected through systematic searching and selection based on inclusion and exclusion criteria, resulting in 20 scientific articles published between 2021 and 2025. Data analysis was conducted using thematic analysis to identify types of digital media, utilization patterns, and supporting as well as inhibiting factors in ECE learning. The results indicate that digital media used in early childhood learning include educational applications, interactive multimedia, online learning platforms, digital visual media, and educational games, with interactive educational applications being the most dominant due to their support for play-based and exploratory learning. However, several studies indicate that digital media use has not been adequately balanced with direct*

social interaction and adult guidance. This study formulates principles for digital media utilization that emphasize developmental appropriateness, interactivity, and the roles of teachers and parents in assisting children. In conclusion, the effective use of digital media in early childhood education requires balanced, contextual, and integrated implementation within a learning environment that supports children's holistic development.

Keywords – *Holistic-Integrative; Digital Media; Early Childhood Education; Systematic Literature Review*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD) (Abriyanto et al., 2021; Alivia et al., 2025; Amalia, 2023). Anak-anak tumbuh di lingkungan yang akrab dengan perangkat digital, sehingga cara mereka belajar dan berinteraksi turut berubah. Media digital, bila digunakan secara tepat, berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang relevan dengan kehidupan anak, namun tetap harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka (Adistiachma & Alia, 2024; Firdaus & Prasetyo, 2025).

Anak usia dini berada pada masa *golden age*, periode di mana mereka sangat peka terhadap stimulasi dan belajar melalui pengalaman konkret, eksplorasi, permainan, serta rangsangan visual dan auditorial (Cahayanti & Ambara, 2021; Hendraningrat & Fauziah, 2021). Media digital multisensori, seperti aplikasi edukatif dan multimedia interaktif, dapat mendukung perkembangan literasi, bahasa, kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional anak (Bae et al., 2023; Choi et al., 2025; Efriyani & Nurrahmawati, 2023). Penggunaan media digital harus tetap diawasi, memperhatikan keamanan konten, durasi, dan keseimbangan dengan interaksi sosial langsung, karena efektivitasnya sangat bergantung pada pendampingan orang dewasa (Putra et al., 2023; Riady, 2021).

Dalam kerangka holistik-integratif PAUD, pemanfaatan media digital tidak dapat dipisahkan dari peran guru, orang tua, dan lingkungan belajar (Galatea et al., 2022; Hasni et al., 2023; Rahmadani & Masamah, 2023). Guru merancang pembelajaran secara pedagogis, orang tua memberikan pendampingan dan penguatan di rumah, dan lingkungan belajar yang adaptif terhadap teknologi mendukung keberhasilan implementasinya. Sinergi ketiga unsur ini

menjadi kunci agar media digital berfungsi sebagai sarana edukatif yang seimbang. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAUD secara sistematis, mencakup jenis media, kontribusi terhadap perkembangan anak, serta implikasinya dalam kerangka holistik-integratif.

METODE PENELITIAN

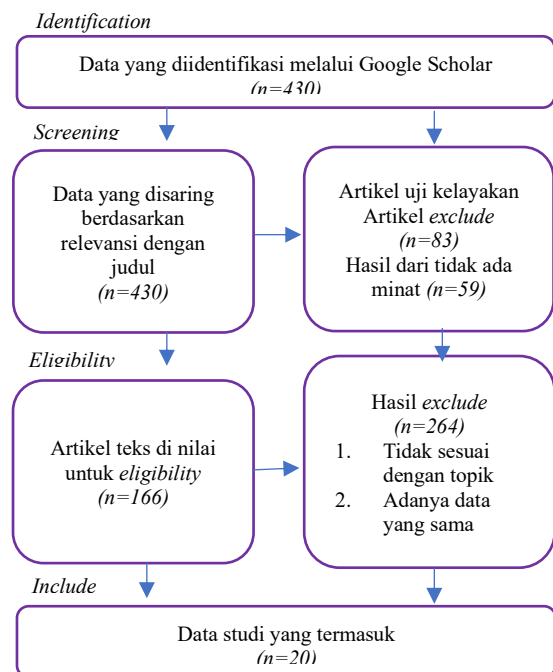
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menelaah secara menyeluruh berbagai studi mengenai pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif pada anak usia dini (Faizatunisa & Kuniati, 2024; Sarjani et al., 2023; Torres et al., 2021). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penelusuran literatur yang tersebar, pemetaan pola umum, serta sintesis temuan terkait jenis media, bentuk implementasi, dan dampaknya terhadap perkembangan anak (Faizatunisa & Kuniati, 2024; Riady, 2021; Yuriansa et al., 2025).

Pencarian literatur dilakukan melalui Publish or Perish dengan basis data utama Google Scholar, karena kedua alat ini memudahkan penelusuran artikel secara luas dan efisien (Isrofah et al., 2022; Pawitri et al., 2025). Kata kunci yang digunakan meliputi "*media digital*", "*pembelajaran interaktif*", dan "*anak usia dini*", dengan rentang publikasi 2021–2025, untuk memastikan literatur yang diperoleh relevan dan mencerminkan perkembangan penelitian terbaru (Jumiati et al., 2022; Rahman & Wulan, 2023; Sarjani et al., 2023).

Kriteria inklusi mencakup: (1) penelitian yang membahas pemanfaatan media digital pada anak usia dini, (2) publikasi antara 2021–2025, (3) penelitian primer atau kajian dengan data empiris, dan (4) artikel yang tersedia dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi meliputi: (1) artikel duplikat, (2) topik tidak relevan dengan pembelajaran anak usia dini, (3) publikasi berupa opini atau editorial tanpa data

empiris, dan (4) metodologi yang tidak memadai atau tidak jelas (Faizatunisa & Kuniati, 2024; Sarjani et al., 2023).

Proses Systematic Literature Review (SLR) dimulai dengan identifikasi 430 artikel dari Google Scholar melalui Publish or Perish. Pada tahap screening, judul dan abstrak dinilai relevansinya sehingga 264 artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria inklusi atau merupakan duplikasi. Selanjutnya, pada tahap eligibility, 166 artikel diuji kelayakannya melalui teks lengkap, dan 83 artikel dikeluarkan karena metodologi tidak memadai atau fokus penelitian tidak sesuai. Setelah melalui tahapan ini, 20 artikel dipilih sebagai dasar analisis literatur sistematis terkait pemanfaatan media digital pada PAUD (Abriyanto et al., 2021; Alivia et al., 2025; Faizatunisa & Kuniati, 2024). Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan jenis media, tujuan pembelajaran, dan aspek perkembangan anak yang dipengaruhi. Sintesis juga memperhatikan pendampingan guru dan orang tua serta kesesuaian konten sebagai faktor penting keberhasilan implementasi media digital (Hasni et al., 2023; Isrofah et al., 2022; Mahardika et al., 2025; Pawitri et al., 2025), selaras dengan pedoman PRISMA Gambar 1.



Gambar 1. PRISMA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan tahap identifikasi dan menyaring 430 artikel, peneliti menghasilkan 20 artikel yang layak kemudian dimasukkan ke dalam tabel *literature review* yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tabel

No	Judul Penelitian	Metode	Subjek Penelitian	Hasil Utama
1	Pendidikan berkualitas di Era Digital (Fokus: Aplikasi sebagai Media Pembelajaran) (Riady, 2021).	Kualitatif	Anak usia dini	Aplikasi interaktif (touch-screen apps) mendukung pengembangan kognitif dan literasi, khususnya matematika dan bahasa, lebih efektif dibanding metode tradisional.
2	Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 (Isrofah et al., 2022).	Kualitatif	Anak usia dini, guru & orang tua sebagai pendamping	Aplikasi digital (YouTube, ScratchJr, Zoom, Google Meet, game edukatif) membantu pembelajaran daring dan kognitif anak, efektif bila didampingi guru dan orang tua.
3	Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini (Jumiati et al., 2022).	Kualitatif	Anak usia dini	Multimedia interaktif (Adobe Flash: teks, gambar, suara, animasi, video) meningkatkan pengalaman belajar aktif, minat, daya ingat, dan pemahaman konsep lingkungan.

No	Judul Penelitian	Metode	Subjek Penelitian	Hasil Utama	No	Judul Penelitian	Metode	Subjek Penelitian	Hasil Utama
4	Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital (Hasni et al., 2023).	Kuantitatif	Guru PAUD/TK	Learning Apps berbasis ICT meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media digital yang menarik dan pengetahuan pedagogik.	8	Penerapan Media Visual untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini (Herawati & Rahmansyah, 2023).	Kualitatif	Anak usia dini	Media visual (gambar, video, animasi) meningkatkan pemahaman konsep, daya serap, daya ingat, dan motivasi belajar.
5	Membangun Minat Belajar Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Digital: Sebuah Refleksi Spiritualitas Pendidikan Kristiani (Simaremar & Palyn, 2024).	Kualitatif	Anak usia dini dan guru PAUD	Media teknologi (laptop, video, TV digital) meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran agama Kristen.	9	<i>Systematic Literature Review: Efektivitas Penggunaan Game Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini</i> (Faizatunisa & Kuniati, 2024).	Kualitatif	Anak usia dini, guru dan orang tua sebagai pendamping	Game digital interaktif (edutainment, DGBL) meningkatkan kreativitas, literasi, berpikir kritis, efektif bila didampingi guru/orang tua.
6	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Anak Usia Dini (Rahmadani & Masamah, 2023).	Kualitatif	Anak usia dini	Aplikasi Android interaktif (animasi, kuis) meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar; perlu pengawasan penggunaan.	10	Efektivitas Penggunaan Media FunWords bagi Anak Usia Dini (Nadhifa & Prastihastari, 2024)	Kuantitatif	Anak usia dini	FunWords interaktif (PowerPoint multimedia) meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris, motivasi, dan daya ingat visual-auditori.
7	Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai (Amalia, 2023).	Kualitatif	Anak usia dini dan orang tua sebagai pendamping	Gadget edukatif (puzzle, video interaktif) meningkatkan kosakata, literasi, dan keterampilan berbahasa dengan pendampingan orang tua.	11	Pemanfaatan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini (Yuriansa et al., 2025).	Kualitatif	Anak usia dini, guru dan orang tua sebagai pendamping	Aplikasi edukatif, video animasi, game, e-book interaktif meningkatkan literasi awal, minat baca, dan keterampilan berbahasa; efektivitas dipengaruhi pendampingan.
					12	Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini (Pawitri et al., 2025)	Kualitatif	Anak usia dini, guru dan orang tua sebagai pendamping	Aplikasi edukasi, permainan interaktif, platform ramah anak meningkatkan literasi digital, kreativitas, sosial,

No	Judul Penelitian	Metode	Subjek Penelitian	Hasil Utama	No	Judul Penelitian	Metode	Subjek Penelitian	Hasil Utama
				berpikir kritis, tanpa mengurangi interaksi sosial.		Media Digital di TK PPK 1 Bangilan (Novitasari et al., 2025).			literasi, kemampuan membaca, dan mengurangi penggunaan gadget tidak edukatif.
13	Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Pembelajaran Anak Usia Dini (Rahmawati et al., 2025)	Kualitatif	Anak usia dini dan guru PAUD	YouTube, Duolingo, Epic! meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan motivasi anak; guru terbantu menyampaikan materi.	18	Penggunaan Media Digital <i>Storytelling</i> Interaktif: Pemahaman Nilai – Nilai Moral Anak Usia Dini Di TK Bhayangkari 3 Kota Pekanbaru (Suharni, Fadillah Siti, 2025).	Kualitatif	Anak usia dini	Aplikasi storytelling interaktif (ChatterKid) meningkatkan pemahaman nilai moral dan partisipasi aktif anak dalam narasi.
14	Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pengukuran Anak Usia Dini (Rahmawati & Mayar, 2023)	Kuantitatif	Anak usia dini	Multimedia interaktif (game, animasi, flash card) meningkatkan kemampuan pengukuran secara signifikan.	19	<i>Effectiveness of Using Interactive Multimedia For Early Childhood Learning</i> (Firdaus & Prasetyo, 2025).	Kuantitatif	Anak usia dini	Multimedia interaktif (game, animasi, flash card) meningkatkan kemampuan akademik dan motivasi belajar sesuai tahap perkembangan anak.
15	Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak (Alivia et al., 2025).	Kualitatif	Anak usia dini, guru dan orang tua sebagai pendamping	Aplikasi edukatif, video animasi, permainan interaktif meningkatkan empati, pengelolaan emosi, dan keterampilan sosial; efektif bila blended learning didampingi orang tua/guru.	20	<i>Can a Tablet Game That Boosts Kindergarten Phonics</i> (Potier Watkins & Dehaene, 2024).	Kuantitatif	Anak usia dini	Game tablet (Kalulu Phonics) meningkatkan kemampuan fonem dan fonik; efek bertahan terlihat dalam penilaian tahunan.
16	Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis (Mahardika et al., 2025).	Kualitatif	Anak usia dini, guru PAUD	Animated Drawing (gambar animasi) meningkatkan keterlibatan, pemahaman budaya, dan pengalaman belajar multisensori; guru berperan dalam pembelajaran inklusif.					
17	Transformasi Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini Melalui	Kualitatif	Anak usia dini	Video animasi dan e-book flip PDF meningkatkan minat					

Dari 20 artikel yang dianalisis, ditemukan bahwa media digital dalam pembelajaran anak usia dini terdiri dari lima kategori utama: aplikasi edukatif interaktif, multimedia interaktif, platform pembelajaran daring, media visual, dan game edukatif digital.

Aplikasi edukatif interaktif

Aplikasi berbasis Android atau iOS menjadi media yang paling banyak digunakan. Media ini dirancang untuk mendorong anak belajar secara eksploratif melalui aktivitas bermain sambil dipantau orang dewasa. Yuriansa et al., (2025)

menemukan bahwa penggunaan aplikasi seperti game edukatif, video animasi, dan e-book interaktif efektif meningkatkan literasi awal, keterampilan berbahasa, serta minat baca anak usia 3–6 tahun. Alivia *et al.*, (2025) menambahkan bahwa aplikasi seperti *Toca Life* dan *Sesame Street: Breathe, Think, Do* membantu anak mengenali dan mengelola emosi, sekaligus mengembangkan empati dan keterampilan sosial. Rahmadani & Masamah (2023) melaporkan bahwa media ini meningkatkan motivasi belajar karena dianggap menarik dan menyenangkan oleh peserta didik.

Multimedia interaktif,

Media seperti PowerPoint animatif (*FunWords*), Adobe Flash, dan video pembelajaran, menggabungkan elemen visual, audio, dan animasi sehingga memudahkan anak memahami konsep abstrak. Studi yang dilakukan oleh Nadhifa & Prastihastari (2024) menunjukkan bahwa *FunWords* meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris dasar anak usia 4–5 tahun. Sementara itu, Jumiati *et al.*, (2022) melaporkan bahwa Adobe Flash efektif dalam mengenalkan konsep hewan, tumbuhan, dan lingkungan, serta menumbuhkan minat belajar dan daya ingat anak melalui animasi dan musik.

Platform pembelajaran daring

Platform seperti Zoom, Google Meet, YouTube, Duolingo, dan Epic! memfasilitasi interaksi belajar jarak jauh. Isrofah *et al.*, (2022) menyatakan media ini mendukung pembelajaran interaktif bila guru dan orang tua aktif mendampingi. Rahmawanti *et al.*, (2025) menekankan bahwa platform digital memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan anak.

Media visual

Gambar, animasi, dan video edukatif, digunakan untuk memvisualisasikan konsep dan memperkuat imajinasi anak. Menurut Herawati & Rahmansyah (2023), media visual meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, dan motivasi belajar. Mahardika *et al.*, (2025) menambahkan bahwa *animated drawing* mendukung pemahaman nilai multikultural melalui aktivitas menyanyi, mengenakan pakaian adat, dan tarian tradisional.

Game edukatif digital

Edutainment memiliki peran penting dalam mengembangkan literasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis anak, terutama bila disertai pendampingan guru atau orang tua (Faizatunisa & Kuniati, 2024). Game ini memungkinkan anak belajar melalui pemecahan masalah dan narasi interaktif, sesuai prinsip *constructivist learning* yang menekankan pengalaman langsung dan keterlibatan aktif anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif bagi anak usia dini telah diterapkan melalui berbagai jenis media yang dirancang sesuai karakteristik dan kebutuhan belajar anak. Aplikasi edukatif interaktif, multimedia animatif, serta game edukatif digital memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain yang terarah (Yuriansa *et al.*, 2025).

Media-media tersebut memadukan unsur visual, audio, dan interaksi sehingga membantu anak memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan literasi awal, kemampuan berbahasa, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar (Alivia *et al.*, 2025; Yuriansa *et al.*, 2025). Interaktivitas yang diterapkan menjadikan anak tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek pembelajaran yang aktif mengeksplorasi dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Alivia *et al.*, 2025). Selain mendukung aspek kognitif, media digital juga berperan dalam pengembangan sosial-emosional, kreativitas, nilai-nilai budaya, dan keterampilan berpikir kritis anak usia dini (Alivia *et al.*, 2025), serta memungkinkan terjadinya interaksi bermakna antara anak, guru, dan orang tua (Yuriansa *et al.*, 2025).

Keberhasilan pemanfaatan media digital sangat ditentukan oleh pendampingan orang dewasa, kesesuaian konten dengan tahap perkembangan anak, serta pengelolaan waktu dan aktivitas belajar (Alivia *et al.*, 2025), sehingga dengan pendekatan yang tepat media digital berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar anak usia dini secara menyeluruh dan berkelanjutan (Alivia *et al.*, 2025; Yuriansa *et al.*, 2025).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran interaktif bagi anak usia dini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Beragam jenis media digital, seperti aplikasi edukatif interaktif, multimedia animatif, platform pembelajaran daring, media visual, dan game edukatif, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Media digital tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, bahasa, dan literasi awal, tetapi juga berperan dalam pengembangan aspek sosial-emosional, kreativitas, nilai budaya, serta keterampilan berpikir kritis anak. Interaktivitas yang dihadirkan melalui media digital menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Namun demikian, efektivitas pemanfaatan media digital sangat bergantung pada pendampingan guru dan orang tua, kesesuaian konten dengan tahap perkembangan anak, serta pengelolaan penggunaan media secara terarah dan bertanggung jawab.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, disarankan agar pendidik PAUD dapat mengoptimalkan pemanfaatan media digital dengan memilih media yang berkualitas, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran secara terencana, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, keterlibatan orang tua perlu terus ditingkatkan melalui pendampingan aktif dan pengawasan penggunaan media digital di rumah agar selaras dengan pembelajaran di satuan PAUD. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian empiris yang lebih mendalam terkait dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap perkembangan anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran holistik-integratif dan keseimbangan antara aktivitas digital dan non-digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanto, W. B., Jaya, Y. P., Rabbani, F. A., NUgraha, F., Hidayatulloh, A., Naufal, H. A., & Firmansyah, R. (2021). Multimedia Interaktif Dampak Gawai untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i1.565>
- Adistiarachma, N., & Alia, D. (2024). *Peran media audio visual animasi pada pembeajaran*. 06(02), 49–57.
- Alivia, R., Kasandra, R., & Widayari, C. W. (2025). Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Dini. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(1), 160–170. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768>
- Amalia, D. (2023). Optimalisasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Media Gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Bae, S. S., Vanukuru, R., Yang, R., Gyory, P., Zhou, R., Do, E. Y. L., & Szafir, D. A. (2023). Cultivating Visualization Literacy for Children Through Curiosity and Play. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 29(1), 257–267. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2022.3209442>
- Cahayanti, N. K. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 132. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35383>
- Choi, N., Cyebukayire, P., & Choi, J. D. (2025). *Tinker Tales: Interactive Storytelling Framework for Early Childhood Narrative Development and AI Literacy*. <http://arxiv.org/abs/2504.13969>
- Efriyani, M., & Nurrahmawati, E. (2023). Pengembangan media berbasis STEAM menggunakan augmented reality pada kreativitas anak usia dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 13(2), 194–206. <https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101786>
- 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. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i2.77301>
- Firdaus, U. R., & Prasetyo, S. (2025). Effectiveness of Using Interactive Multimedia For Early Childhood Learning. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 7(2), 102.

- <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v7i2.3675>
Galatea, K. C., Oktarini, W., Priantari, I., & Agsutine, K. H. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Keterampilan Guru Anak Usia Dini. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 373. <https://doi.org/10.30595/jppm.v6i2.10347>
- Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Harianja, S. I., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Mengoptimalkan Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(3), 1–8.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Herawati, I., & Rahmansyah, S. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pernik*, 6(2), 83–87. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672>
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1748–1756. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., & Budiarti, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1757–1760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.630>
- Mahardika, K., Syaodih, E., & Djoehaeni, H. (2025). Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 998–1006. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1202>
- Nadhifa, S., & Prastihastari, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media FunWords Bagi Anak Usia Dini. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7(2021), 1089–1098.
- Novitasari, N., Nur'Aini, A. N., & Rahman, T. A. (2025). *Transformasi Literasi Anak Usia Dini Melalui Media Digital : Studi Di Tk Pkk 1 Bangilan*. 06(01), 1–15.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Pemanfaatan Penggunaan Media Digital yang Aman dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889–898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>
- Potier Watkins, C., & Dehaene, S. (2024). Can a Tablet Game That Boosts Kindergarten Phonics Advance 1st Grade Reading? *Journal of Experimental Education*, 92(1), 32–55. <https://doi.org/10.1080/00220973.2023.2173129>
- Putra, A. E., Rohman, M. T., Linawati, & Hidayat, N. (2023). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201–211. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>
- Rahmadani, K., & Masamah, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1), 102–108.
- Rahman, I., & Wulan, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Digital. *Tiflun : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 18–20. <https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.80>
- Rahmawanti, M. R., Fatonah, U., Nur, M. R., Safitri, A., & Maisalinia, R. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 8–15. <https://doi.org/10.32832/edukha.v6i1.21421>
- Rahmawati, R., & Mayar, F. (2023). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pengukuran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4673–4681. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5245>
- Riady, A. (2021). Pendidikan Berkualitas di Era Digital: (Fokus: Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran). *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 70–80. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.15>
- Sarjani, A. I., Syarfuni, S., & Nasution, A. R. (2023). Integrasi Media Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini : Systematic Literature Review. *Jurnal Buah Hati*, 10(2), 109–122. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i2.2304>

- Simaremare, S., & Palyn, M. (2024). Membangun Minat Belajar Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Digital: Sebuah Refleksi Spiritualitas Pendidikan Kristiani. *REDOMINATE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 5(2), 101–108. <https://doi.org/10.59947/redominate.v5i2.64>
- Suharni, Fadillah Siti, F. H. (2025). Penggunaan Media Digital Storytelling Interaktif: Pemahaman Nilai-Nilai Moral Anak Usia Dini Di Tk Bhayangkari 3 Kota Pekanbaru Fakultas Pendidikan dan Vokasi Universitas Lancang Kuning. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini*, 11(2), 122–131.
- Torres, P. E., Ulrich, P. I. N., Cucuiat, V., Cukurova, M., Fercovic De la Presa, M. C., Luckin, R., Carr, A., Dylan, T., Durrant, A., Vines, J., & Lawson, S. (2021). A systematic review of physical–digital play technology and developmentally relevant child behaviour. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30(May), 1–59. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100323>
- Yuriansa, A., Arta, K. H., Saputra, R., Nazaruddin, S., & Saputra, R. (2025). Utilizing Interactive Digital Media To Improve Early Childhood Literacy Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Awal Anak Usia Dini. *International Journal of Islamic Studies and Social Sciences*, 7(1), 1–18.