

**PANDANGAN GURU TENTANG PENGGUNAAN *GAME*
INTERAKTIF PBS KIDS DALAM PEMBELAJARAN ANAK
USIA DINI
(Studi Kasus pada Salah Satu Lembaga PAUD di Kota Cirebon)**

TESIS

Diajukan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi
Magister Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Anis Rizki Faizatunisa

2012972

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PANDANGAN GURU TENTANG PENGGUNAAN GAME
INTERAKTIF PBS KIDS DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI
(Studi Kasus pada Salah Satu Lembaga PAUD di Kota Cirebon)**

Oleh
Anis Rizki Faizatunisa

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

© Anis Rizki Faizatunisa 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Bandung, Januari 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

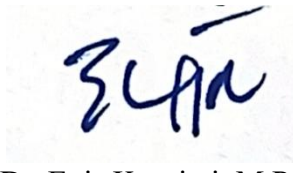
ANIS RIZKI FAIZATUNISA

2012972

**PANDANGAN GURU TENTANG PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF
PBS KIDS DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI
(Studi Kasus pada Salah Satu Lembaga PAUD di Kota
Cirebon)**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Euis Kurniati, M.Pd

NIP. 197706112001122002

Pembimbing II

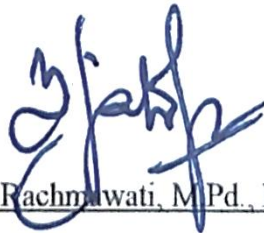


Dr. Ocih Setiasih, M.Pd

NIP. 196007071986012001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister PAUD



Yeni Rachmawati, M.Pd., Ph.D

NIP. 197303082000032001

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Tesis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Media Interaktif dan Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Teori Media Interaktif dan Pembelajaran	10
2.1.2 Prinsip-prinsip Desain Multimedia dalam Pembelajaran	12
2.1.3 Teori Mayer dan Relevansi dengan Pembelajaran Anak Usia Dini	15
2.2 <i>Game</i> Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	16
2.2.1 Definisi <i>Game</i> Interaktif.....	16
2.2.2 Manfaat Penggunaan <i>Game</i> Interaktif dalam Pendidikan Anak Usia Dini	17
2.2.3 Peran <i>Game</i> Interaktif dalam Merangsang Minat dan Motivasi Belajar.....	18
2.3 Pandangan Guru terhadap Penggunaan <i>Game</i> Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.....	19
2.3.1 Persepsi Guru tentang <i>Game</i> Interaktif dalam Pembelajaran	19

2.3.2 Pengaruh Pandangan Guru terhadap Implementasi <i>Game</i> Interaktif	21
2.3.3 Keterbatasan dan Tantangan Penggunaan <i>Game</i> Interaktif	22
2.4 Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)	22
2.4.1 Pengertian dan Komponen TPACK	22
2.4.2 Relevansi TPACK dengan Media Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	24
2.4.3 Implementasi TPACK dalam Penggunaan <i>Game</i> Interaktif	25
2.5 Integrasi <i>Game</i> Interaktif dalam Pembelajaran Berdasarkan Teori Media Interaktif dan Pembelajaran	26
2.5.1 Strategi Guru dalam Mengintegrasikan <i>Game</i> Interaktif ke dalam Pembelajaran	26
2.5.2 Peningkatan Pemahaman Anak Melalui <i>Game</i> Interaktif	28
2.6 Hubungan Teori Media Interaktif dengan Pembelajaran Abad 21	29
2.6.1 Keterampilan Abad 21 dan Pembelajaran Interaktif	29
2.6.2 Pengaruh Media Interaktif terhadap Perkembangan Keterampilan Abad 21	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian	33
3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian	35
3.3 Penjelasan Istilah	37
3.4 Instrumen Penelitian	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6 Teknik Analisis Data	43
3.7 Keabsahan Data	46
3.8 Isu Etik	47
3.9 Refleksi	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Penggunaan Game Interaktif PBS Kids dalam Pembelajaran	50
4.1.1 Rutinitas Pembelajaran	50
4.1.2 Kurikulum <i>Head Office</i>	52
4.2 Pandangan Guru Tentang Manfaat dalam Penggunaan <i>Game</i> Interaktif PBS Kids.....	57
4.2.1 Antusiasme dan Motivasi Belajar	57
4.2.2 Pembelajaran yang Menyenangkan	60
4.2.3 Belajar sambil Bermain.....	63
4.2.4 Menarik Perhatian Anak	64
4.2.5 Anak Terlibat Aktif.....	65
4.2.6 Pembiasaan Teknologi dan Perangkat Digital	66
4.2.7 Anak Usia Dini Merupakan <i>Digital Native</i>	68
4.2.8 Pembelajaran Lebih Bervariasi	69
4.2.9 Game Interaktif sebagai Pelengkap Pembelajaran.....	70
4.2.10 Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak melalui Game Interaktif PBS Kids	72
4.2.11 Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak melalui <i>Game</i> Interaktif PBS Kids.....	74
4.2.12 Pengembangan Kemampuan Motorik Anak melalui <i>Game</i> Interaktif PBS Kids	77
4.2.13 Pengembangan Kemampuan Sosial Anak melalui <i>Game</i> Interaktif PBS Kids.....	79
4.3 Pandangan Guru Tentang Kendala dan Kebutuhan dalam Penggunaan <i>Game</i> Interaktif PBS Kids	82
4.3.1 Keterbatasan dalam Perkembangan Motorik	82
4.3.2 Koneksi Internet yang Tidak Stabil.....	84

4.3.3 Durasi dan Pengelolaan Waktu	85
4.3.4 Kekhawatiran mengenai Screen Time	86
4.3.5 Penggunaan <i>Game</i> Hanya Satu Arah	88
4.3.6 Kebutuhan Fitur Kolaboratif.....	89
4.3.7 Kebutuhan Personalisasi <i>Game</i>	91
4.4 Pandangan Guru Tentang Solusi dan Strategi dalam Penggunaan <i>Game</i> Interaktif PBS Kids.....	94
4.4.1 Solusi pada Durasi dan Pengelolaan Waktu.....	94
4.4.2 Kegiatan Alternatif saat Ada Kendala.....	95
4.4.3 Strategi Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran	97
4.4.4 Strategi Pendampingan dalam Pembelajaran.....	99
BAB V SIMPULAN , IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	103
5.1 Simpulan.....	103
5.2 Implikasi	104
5.3 Rekomendasi	105
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	118
RIWAYAT PENULIS	180

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru.....	40
Tabel 3.2 Contoh Hasil Wawancara	42
Tabel 3.3 Proses Pemberian Koding	45

Pandangan Guru tentang Penggunaan *Game* Interaktif PBS KIDS dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

(Studi Kasus pada Salah Satu Lembaga PAUD di Kota Cirebon)

Anis Rizki Faizatunisa

Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: anisrizkif@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pandangan guru tentang penggunaan *game* interaktif PBS Kids dalam pembelajaran anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus di salah satu lembaga PAUD di Kota Cirebon. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan empat guru PAUD dan dianalisis menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki pandangan positif terhadap *game* PBS Kids, karena *game* ini dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak. *Game* ini dianggap sebagai pelengkap metode pembelajaran konvensional yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan pengembangan motorik kasar, durasi penggunaan yang tidak mencukupi, ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, serta kekhawatiran tentang *screen time* berlebih. Sebagai solusi, guru menyarankan pengelolaan waktu yang lebih baik, keseimbangan antara teknologi dan aktivitas fisik, serta pendampingan aktif selama bermain *game*. Penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak *game* edukasi pada berbagai aspek perkembangan anak serta penerapannya di berbagai wilayah. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang inklusif dan efektif.

Kata Kunci: *Game* Interaktif PBS Kids, Pembelajaran Anak Usia Dini dan Pandangan Guru

*Teacher's Perspective on the Use of PBS KIDS Interactive Games in Early
Childhood Education*

(A Case Study in an Early Childhood Institution in Cirebon)

Anis Rizki Faizatunisa

*Master's Program in Early Childhood Education, Universitas Pendidikan
Indonesia*

Email: anisrizkif@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to analyse teachers' perspectives on the use of PBS Kids interactive games in early childhood education. The research employs a qualitative method with a case study approach at a PAUD institution in Cirebon. Data were collected through semi-structured interviews with four early childhood teachers and analysed using thematic analysis. The findings reveal that teachers view PBS Kids games positively as they enhance children's enthusiasm and motivation for learning. These games are considered complementary to conventional teaching methods, creating a more interactive and engaging learning environment. However, challenges such as limited gross motor skill development, insufficient usage time, reliance on stable internet connections, and concerns over excessive screen time were identified. Teachers proposed solutions such as better time management, balancing technology use with physical activities, and active supervision during gameplay. This study highlights the importance of integrating technology into early childhood education to improve learning motivation, student engagement, and concept comprehension. Future research is recommended to explore the impact of educational games on various aspects of child development and their implementation across different regional contexts. The findings contribute significantly to developing inclusive and effective technology-based educational policies for early childhood education.

Keywords: *Interactive Games PBS Kids, Early Childhood Education, Teachers' Perspectives*

DAFTAR PUSTAKA

- Adeyemo, S. A. (2012). The relationship between effective classroom management and students' academic achievement. *European Journal of Educational Studies*, 4(3), 367–381.
- Adriany, V. (2013). Hak Anak Dalam Konteks Penelitian. In *Konferensi Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Dasar Sps Upi “Menyongsong Generasi Emas 2045,”* 579–585.
- Alhumaid, K. (2019). Four Ways Technology Has Negatively Changed Education. *Journal of Educational and Social Research*, 9(4), 10–20. <https://doi.org/10.2478/jesr-2019-0049>
- Amanullah, M. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0.* <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Anggraeni, N., & Manik, Y. M. (2023). Pembelajaran Anak di Era Digital. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 173–177. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2399>
- Anjarwati, S., Purwanti, A., Ali, J., & Agung Dewantoro, I. (2023). Efektifitas Aplikasi SI APIK untuk Kebutuhan Laporan Keuangan di Wisata Pemandian Air Panas Gunung Panjang Tumaritis Kabupaten Bogor. *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 232–246. <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v2i2.81>
- Arifin, Magito, Hikmah Perkasa, D., & Febrian, D. W. (2023). Kompensasi, Pengaruh dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Global : Jurnal Lentera BITEP*, 1(1). <https://lenteranusa.id/>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ayuningtyas, K. W., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings of the 20th AsiaTEFL-68th TEFLIN-5th INELTAL Conference (ASIATEFL 2022)s Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>
- Azwar, S. (2003). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.

- Barr, M. (2017). Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial. *Computers and Education*, 113, 86–97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.016>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Brookfield, S. (1995). The Getting of Wisdom: What Critically Reflective Teaching is and Why It's Important. In *Becoming a Critically Reflective Teacher*. Jossey-Bass.
- Buchanan, K., & Bardi, A. (2010). Acts of kindness and acts of novelty affect life satisfaction. *Journal of Social Psychology*, 150(3), 235–237. <https://doi.org/10.1080/00224540903365554>
- Bush, V., Ferrell, O. C., & Thomas, J. L. J. (1998). Marketing the business school : an exploratory investigation. *Journal of Marketing Education*, 20(1), 16–23.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Clark, A. C., & Ernst, J. V. (2009). Gaming in Technology Education. *Technology Teacher*, 68(5), 21–26.
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Fifth Edit, Vol. 53, Issue 9). SAGE Publications, Inc.
- Darisman, F. (2024). Game Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Visualisasi Pada Anak TK dengan Metode MDLC. *Jurnal SANTI - Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 4(2), 79–86. <https://doi.org/10.58794/santi.v4i2.792>
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad Ke-21*. Gava Media.
- Dattilo, J. P., & Kleiber, D. A. (1998). Self-determination and enjoyment enhancement: A psychologically-based service delivery model for therapeutic recreation. *Therapeutic Recreation Journal*, 258–271. <https://www.researchgate.net/publication/313070636>

- Demir, O., & Nihat, S. (2021). Investigation of the communication skills, professional seniority, school stage and gender as predictors of teachers' classroom management styles. *Research in Pedagogy*, 11(2), 661–679.
- Dole, S. F. (2017). Creating Cultures of Thinking: The 8 Forces We Must Master to Truly Transform Our Schools. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1720>
- Elimelech, A., & Aram, D. (2019). A Digital Early Spelling Game: The Role of Auditory and Visual Support. *AERA Open*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.1177/2332858419857702>
- Esterberg, K. G. (2002). *Qualitative Methods In Social Research*. Mc Graw Hill.
- Febrian, D. W., Geni, Y., & Harsari, R. N. (2023). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia yang Tertata dan Terkoordinasi Guna Membangun Wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta Improving the Quality of Human Resources Throught Organized and Coordinated Human Resource Management Training to Build Tourism in the Kepulauan Seribu District, DKI Jakarta Province. In *Jurnal dan Relawan Pengabdian Masyarakat REDI* | (Vol. 1, Issue 1).
- Gareau, S., & Guo, R. (2009). All Work and No Play Reconsidered: The Use of Games to Promote Motivation and Engagement in Instruction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 3(1), 1–12.
- Griffin, P., & Care, E. (2012). *Assessment and teaching of 21st century skills*. Springer.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1989). *Fourth generation evaluation* . Sage Publications, Inc.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* . Rajawali.
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1).
- Hariro, A. Z. Z., Rahmadani Harahap, N., Puspitasari, P., Ardiyani, F., Melisa, W., Juliani, J., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., & Tarbiyah dan Keguruan, F. (2024). Mengatasi Kesenjangan Digital dalam Pendidikan: Sosial dan Bets Practices. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 187–193.

- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting Education in “Educational” Apps: Lessons From the Science of Learning. *Psychological Science in the Public Interest, Supplement*, 16(1), 3–34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Imani, R. A., & Yusuf Muslih, H. (2020). PERMAINAN BOLA TERHADAP PERKEMBANGAN GERAK MANIPULATIF ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 273–284.
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 24(2), 187–200. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.24.2.2022.187-200>
- Juliantika, Rohmah, H. N., Putri, S. R., & Al Munawaroh, S. Z. (2022). Urgensi Penguasaan Penerapan Variasi dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1718–1726.
- Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers’ Views. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 825–844. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7>
- Kenny, R. F., & McDaniel, R. (2011). The role teachers’ expectations and value assessments of video games play in their adopting and integrating them into their classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 42(2), 197–213. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01007.x>
- Khadijah, & Lubis, L. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan di Lapangan Pada Santri RA Albanatu Sholiha Medan Labuhan. *Jurnal Raudhah*, 8.
- Koh, E., Kin, Y. G., Wadhwa, B., & Lim, J. (2012). Teacher Perceptions of Games in Singapore Schools. *Simulation and Gaming*, 43(1), 51–66. <https://doi.org/10.1177/1046878111401839>
- Kolovou, S., & Lavidas, K. (2021). *Digital games in early childhood education: greek preschool teachers’ views*. <https://doi.org/10.26220/mje.3764>

- Linksman, R. (1996). *How to Learn Anything Quickly: An Accelerated Program for Rapid Learning*. Citadel Press.
- Malone, T. W. (1980, September 18). What makes things fun to learn? heuristics for designing instructional computer games. *SIGSMALL '80: Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL Symposium and the First SIGPC Symposium on Small Systems*.
- Mamutovic, A., & Vujovic, M. (2018). Interactive Digital Media in Preschool Age. *The 14 Th International Scientific Conference ELearning and Software for Education*, 185.
- Mardhian Ningrum, A., Tri Sayekti, & Ratih Kusumawardani. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Middleton, J. A., Littlefield, J., & Lehrer, R. (1992). Gifted Students' Conceptions of Academic Fun: An Examination of a Critical Construct for Gifted Education. *Gifted Child Quarterly*, 36.
- Muhadjir, N. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rake Sarasin.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Musfita, R., Farrassyanita Azhar, A., Nurcahyani, R. D., & Rizkita, D. (2024). Reconceptualization of school readiness: neoliberal paradigm and

- privatization in early childhood education Corresponding Author. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 10(2).
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Media Interaktif Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410–3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/51618/1/Book.pdf>
- Nikolopoulou, K., & Gialamas, V. (2015). ICT and play in preschool: early childhood teachers' beliefs and confidence. *International Journal of Early Years Education*, 23(4), 409–425. <https://doi.org/10.1080/09669760.2015.1078727>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nisa, C. L. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *SAWWA*, 7(2), 91.
- Nur, M. R. O., Ardita, Y., & Oliviera, B. (2020). Digital Native Students' Perspectives of Online Games Use for Learning Grammar in English Class at Avizena.Edu Private Course. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–30. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.236>
- Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan Sistematis Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Mediapsi*, 7(2).
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi'i, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.56916/pjcs.v1i1.71>
- Oktari, R., & Ayuni, D. (2024). Persepsi Guru Paud Tentang Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal of Education*, 07(01), 1660–1670.

- Olive, M. L. (2004). Transitioning children between activities: Effective strategies for decreasing challenging behavior. *Beyond Behavior*, 14, 11–16.
- Oswald, T. K., Rumbold, A. R., Kedzior, S. G. E., & Moore, V. M. (2020). Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLoS One*, 15(9).
- Palaiologou, I. (2016). Teachers’ dispositions towards the role of digital devices in play-based pedagogy in early childhood education. *Early Years*, 36(3), 305–321. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1174816>
- Plummer, D. (2008). *Social Skills Games for Children*. . Jessica Kingsley Publishers.
- Qureshi, I., Pan, S. L., & Zheng, Y. (2021). Digital social innovation: An overview and research framework. In *Information Systems Journal* (Vol. 31, Issue 5, pp. 647–671). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/isj.12362>
- Raditya, K. A., I Ketut Gading, & I.G. Ayu Tri Agustiana. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63116>
- Raharjo, M. (2017). *Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya*. Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Ramli, M. (2005). Pendampingan perkembangan anak usia dini. *Jakarta: Depdiknas*.
- Retmayanti, P. Y., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2023). Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3291–3300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4552>
- Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>

- Sa'adah, L., & Windiarti, R. (2023). Identifikasi penggunaan media digital terhadap perkembangan motorik halus anak di TK Trimardisunu Demak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 140–150.
- Safitri, N., & Eka Nugroho, R. (2017). Stimulation Dance Creations Art On Gross Motor Development Children Aged 5-6 Years in Islamic Al-Huda TK Semarang. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 6(1), 39–42. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v6i1.15785>
- Salmon, A. K. (2008). Promoting a culture of thinking in the young child. *Early Childhood Education Journal*, 35(5), 457–461. <https://doi.org/10.1007/s10643-007-0227-y>
- Sims, M., Alexander, E., Nislin, M., Pedey, K., Tausere Tiko, L., & Sajaniemi, N. (2018). Infant and toddler educare: A challenge to neoliberalism. *South African Journal of Childhood Education*, 8(1). <https://doi.org/10.4102/sajce.v8i1.594>
- Sinambela, L. P. (2024). Kesenjangan digital dalam dunia pendidikan masa kini dan masa yang akan datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPN)*, 2(3).
- Squire, K., & Jenkins, H. (2003). Harnessing The Power of Games in Edication. *Insight*, 3, 5–33.
- Stake, R. (2005). *Qualitative case studies*. SAGE.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sudirman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Grafindo Persada.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, & Nurani, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Indeks.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supeno, H. (2010). *Kriminalisasi anak: tawaran gagasan radikal peradilan anak tanpa pemedanaan* (1st ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023a). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>

- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023b). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Sweller, J. (2005). *Implications of Cognitive Load Theory for Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 271. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1707>
- Thirunarayanan, M., & Vilchez, M. (2012). Life Skills Developed by Those Who Have Played in Video Game Tournaments. *Informing Science Institute*, 7, 206–220.
- Tondang, B., Sitorus, H. A., Tambunan, I. F., Saragih, M. P., & Amirah, N. (2024). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *ADIBA: Journal of Education*, 4(3), 304–315.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Trilling & Fadel.
- Tzianakopoulou, T., & Manesis, N. (2018). Principals' perceptions on the notion of organizational culture: The case of greece. *Universal Journal of Educational Research*, 6(11), 2519–2529. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.061117>
- Usman, H., & Akbar, P. S. (2017). *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.
- Whitton, N. (2011). Game engagement theory and adult learning. *Simulation and Gaming*, 42(5), 596–609. <https://doi.org/10.1177/1046878110378587>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49.

- Widyawati, E. R., & Sukadari. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 216–225. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>
- Wing, A. M., Whittall, J., Winsten, C., & Wing, A. M. (2003). *Motor control and learning principles for rehabilitation of upper limb movements after brain injury*. <http://www.bham.ac.uk/symon>
- Yazmin Binti Haji Yahaya, F., Binti Mohd Azni, Z., Sufiean Hassan, M., Dayana Shaiful Badrin, F., Nur, S., Mohd Zulfikar, ain, & Heelal Sahri, M. (2023). The Effect of Video Games Towards Children's Communication. In *Journal of Information and Knowledge Management (JIKM)* (Vol. 2).
- Yin, R. K. (2014). *Studi Kasus: Desain & Metode*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula* 3 (3), 130-131, 3(3), 119–134.