

**USULAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT INTERNAL
DOSEN**



**GAMIFIKASI SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM
PEMBELAJARAN ANAK DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
SOKO**

Tim Pengusul:
RIZKY STIGHFARRINATA., S.ST., M.T.
KURNIA LUKY AFRIZAL

Dibiayai oleh:
Universitas Bojonegoro
Periode 1 Tahun Anggaran 2024/2025

UNIVERSITAS BOJONEGORO
2025

HALAMAN PENGESAHAN
PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PENDANAAN
PERGURUAN TINGGI

1. **Judul Pengabdian** : Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Soko
2. **Ketua**
 - a. Nama Peneliti : Rizky Stighfarrinata, S.ST., M.T.
 - b. NIDN : 07 080993 02
 - c. Program Studi : Teknik Industri
 - d. E-mail : stighfarrinatarizky@gmail.com
 - e. Bidang Keilmuan : Pemodelan Sistem
3. **Anggota 1**
 - a. Nama (Mahasiswa) : Kurnia Luky Afrizal
 - b. NIDN : 23262011022
 - c. Program Studi : Teknik Industri
 - d. E-mail : afrizalluky@gmail.com
 - e. Bidang Keilmuan : Teknik Industri**Anggota 2**
 - a. Nama (Mahasiswa) :
 - b. NIM :
 - c. Program Studi :
 - d. E-mail :
 - e. Bidang Keilmuan :**Anggota 3**
 - a. Nama (Mahasiswa) :
 - b. NIM :
 - c. Program Studi :
 - d. E-mail :
 - e. Bidang Keilmuan :
4. Jangka Waktu Pengabdian : 6 bulan
5. Lokasi Pengabdian : TK Bintang Timur Gudo Jombang
6. Dana Diusulkan : Rp 2.000.000,-

Bojonegoro, 06 Mei 2025

Mengetahui,
Ketua LPPM Universitas Bojonegoro

Pengusul,

Laily Agustina Rahmawati, S.Si., M.Sc.
NIDN 07 2108 8601

Rizky Stighfarrinata, S.ST., M.T
NIDN. 07 080993 02

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa saya panjatkan kehadiran Allah SWT karena dengan berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyusun proposal pengabdian masyarakat ini tepat waktu. Proposal pengabdian masyarakat ini berjudul “Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Anak di KB Aisyiyah Bustanul Athfal Soko Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif dalam Pembelajaran Anak di KB Aisyiyah Bustanul Athfal Soko” disusun untuk memenuhi salah satu TriDharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian masyarakat. Kami menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa pencarian gagasan ide sampai pembuatan proposal ini, sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan proposal pengabdian ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga pengabdian ini membawa manfaat bagi mitra ke depannya.

Bojonegoro, 06 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

COVER

Halaman Pengesahan	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	iv
Daftar Gambar	v
Ringkasan	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Isu dan Fokus Pengabdian	1
1.2 Lokasi Pengabdian	1

BAB II SOLUSI PERMASALAHAN

2.1 Solusi Permasalahan Pendampingan.....	3
2.2 Riset Terdahulu dan Teori yang Relevan	3

BAB III METODE PELAKSANAAN

3.1 Teknik Pendampingan.....	6
3.2 Strategi yang Digunakan	6
3.3 Tahapan Kegiatan	6

BAB IV LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

4.1 Luaran Pendampingan.....	7
4.2 Target Capaian.....	7

BAB V JADWAL DAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

5.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	8
5.2 Rencana Anggaran Biaya	8

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Riset Terdahulu	3
Tabel 5.1 Jadwal Pelaksanaan Pengmas	8
Tabel 5.2 Rencana Anggaran Biaya	8

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Pengabdian Masyarakat	6
Gambar 4.1 Jurnal Pengabdian Masyarakat	7

MENYUSUL

DAFTAR LAMPIRAN

RINGKASAN

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam membentuk dasar perkembangan kognitif, afektif, dan sosial anak. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin relevan untuk memfasilitasi proses pembelajaran anak usia dini adalah gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran di TK Bintang Timur, Desa Gempollegundi, Gudo, Jombang, sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak-anak. Melalui pendekatan berbasis gamifikasi, program ini akan mengembangkan materi pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas pendidikan dan menumbuhkan kecintaan belajar sejak dini pada anak-anak di TK Bintang Timur.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Isu dan Fokus Pengabdian

Anak usia dini berada pada fase penting dalam perkembangan karakter, keterampilan kognitif, dan sosial yang akan membentuk dasar pendidikan mereka di masa depan. Salah satu tantangan dalam pendidikan anak usia dini adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan mampu mempertahankan minat anak untuk belajar. TK Bintang Timur, yang terletak di Desa Gempollegundi, Gudo, Jombang, memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas bagi anak-anak desa. Namun, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Gamifikasi, atau penggunaan elemen-elemen permainan dalam pembelajaran, telah diakui sebagai pendekatan yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar pada anak-anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga merangsang perkembangan keterampilan kognitif, seperti kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta keterampilan sosial, seperti kerja sama dan empati.

Melalui program pengabdian masyarakat ini, diharapkan penerapan gamifikasi di TK Bintang Timur dapat menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Program ini akan mencakup kegiatan penyusunan materi dan alat bantu belajar berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak PAUD dan TK di TK Bintang Timur. Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan anak-anak akan lebih termotivasi dalam belajar dan mampu mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional mereka secara optimal. Program ini juga diharapkan dapat menjadi model yang dapat diterapkan di institusi PAUD dan TK lain di wilayah sekitar untuk mendukung pembelajaran anak usia dini yang lebih inovatif dan efektif.

1.2 Lokasi Pendampingan

Pendampingan penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dilaksanakan di TK Bintang Timur, yang berlokasi di Desa Gempollegundi, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang. TK Bintang Timur dipilih sebagai lokasi pendampingan karena memiliki komitmen yang kuat terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di daerah tersebut. Di samping itu, lokasi ini juga memiliki infrastruktur yang memadai dan dukungan dari para pengajar untuk menerapkan metode belajar yang inovatif, seperti gamifikasi, guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

Pendampingan ini berfokus pada beberapa permainan edukatif yang telah dirancang untuk memperkuat keterampilan kognitif dasar anak-anak di TK Bintang Timur. Jenis-jenis permainan yang digunakan dalam gamifikasi ini antara lain:

- a. Mencocokkan Nama Hewan: Permainan ini dirancang untuk membantu anak-anak mengenal berbagai jenis hewan, serta melatih kemampuan memori dan pengenalan visual mereka.
- b. Mencocokkan Nama Bangun Geometri: Permainan ini berfokus pada pengenalan bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, persegi, dan lingkaran, yang berguna untuk membangun pemahaman awal anak-anak mengenai bentuk dan struktur.
- c. Operasi Penjumlahan dan Pengurangan: Permainan ini diperuntukkan bagi anak-anak yang mulai belajar berhitung, memberikan mereka kesempatan untuk memahami konsep dasar matematika secara menyenangkan.
- d. Literasi Suku Kata: Anak-anak diajak untuk menyusun suku kata menjadi kata, yang bertujuan meningkatkan keterampilan literasi awal mereka dan membantu mereka mengenal bahasa secara sistematis.
- e. Nama Warna dalam Bahasa Inggris: Permainan ini membantu anak-anak belajar dan menghafal nama-nama warna dalam bahasa Inggris, yang penting sebagai dasar pengenalan bahasa asing.

Untuk mendukung penerapan gamifikasi ini, digunakan software Unity 3D sebagai platform pengembangan. Unity 3D dipilih karena kemampuannya yang fleksibel dalam membuat permainan interaktif yang kaya akan visual dan animasi. Dengan penggunaan Unity 3D, setiap permainan dirancang agar mudah diakses dan dimainkan oleh anak-anak dengan tampilan yang menarik dan intuitif. Aplikasi ini dapat dioperasikan di berbagai perangkat, sehingga memudahkan guru dan anak-anak untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung dan efektif.

Melalui pemanfaatan gamifikasi di TK Bintang Timur, diharapkan anak-anak dapat lebih terlibat dalam proses belajar sambil tetap merasakan kesenangan dalam belajar. Selain itu, program ini diharapkan memberikan dampak positif pada peningkatan keterampilan kognitif, bahasa, dan literasi matematika dasar pada anak-anak di TK Bintang Timur.

1.3 Keterkaitan Hasil Penelitian Yang Sudah Dilakukan

Pengabdian kepada masyarakat ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya di tingkat taman kanak-kanak. Gamifikasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti animasi dan permainan, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik (Habib, 2022; Mahardika et al., 2022). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan orang tua dan komunitas berperan penting dalam keberhasilan program pendidikan, khususnya di masa pandemi, di mana pembelajaran daring menjadi pilihan utama (Yulia et al., 2021; Wartomo, 2023; Lestari et al., 2021). Model pembelajaran berbasis permainan, seperti Problem Based Learning, turut berkontribusi dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial anak (Wulandari & Suparno, 2020). Berdasarkan temuan-temuan ini, gamifikasi di TK Bintang Timur dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar anak dengan menggabungkan elemen interaktif dan dukungan komunitas.

BAB II

SOLUSI PERMASALAHAN

2.1 Solusi Permasalahan Pendampingan

Solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di TK Bintang Timur melalui pendekatan gamifikasi mencakup beberapa langkah strategis yang didasarkan pada penelitian terkait efektivitas media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Pertama, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dirancang menggunakan Unity 3D. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas, seperti mencocokkan nama hewan, mengenal bangun geometri, operasi penjumlahan dan pengurangan, literasi suku kata, serta mengenal nama warna dalam bahasa Inggris. Dengan metode ini, anak-anak akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan visual, yang menurut penelitian dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka (Habib, 2022; Mahardika et al., 2022).

Kedua, melibatkan orang tua dan komunitas sebagai bagian dari solusi untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran di rumah. Dengan menyediakan informasi dan panduan bagi orang tua tentang peran mereka dalam mendampingi aktivitas gamifikasi ini, diharapkan ada sinergi antara rumah dan sekolah, yang semakin memperkuat hasil pembelajaran (Yulia et al., 2021; Wartomo, 2023).

Ketiga, pengembangan karakter dan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain kolaboratif, sesuai dengan model Problem Based Learning, juga menjadi bagian penting dari solusi ini. Aktivitas-aktivitas yang membutuhkan interaksi dan kolaborasi dengan teman akan membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan karakter positif (Wulandari & Suparno, 2020).

2.2 Riset Terdahulu dan Teori Yang Relevan

Dalam melaksanakan pengabdian ini, maka pengusul melakukan riset terhadap teori-teori yang relevan, yang mana disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 2.1 Riset Terdahulu

No.	Nama dan Tahun Pengabdian	Isu dan Fokus Pengabdian	Teknik Pendampingan	Target Capaian
1	"Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini" oleh TT Mukarromah, P Agustina (2021)	Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini melalui penerapan gamifikasi berbasis aplikasi.	Pelatihan dan pendampingan guru dalam mengintegrasikan aplikasi gamifikasi ke dalam kurikulum pembelajaran.	Peningkatan partisipasi dan motivasi belajar anak melalui penggunaan aplikasi gamifikasi dalam proses pembelajaran.
2	"Pendampingan Penguatan Pendidikan Karakter Dimasa Pandemi Covid-19 bagi Guru Taman Kanak-Kanak di Kabupaten Bekasi" oleh Y Kardiman (2021)	Memperkuat pendidikan karakter pada anak usia dini selama pandemi melalui metode gamifikasi.	Workshop dan pelatihan bagi guru TK dalam menerapkan strategi gamifikasi untuk pendidikan karakter selama pembelajaran daring.	Guru mampu menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran daring untuk memperkuat karakter anak selama pandemi.
3	"Model GELPITAS (Gerak & Lagu, Picture & Picture, Talking Stick) untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Inggris Anak Taman Kanak-Kanak" oleh R Purwanti, S Suhaimi (2020)	Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak TK melalui model pembelajaran yang menggabungkan gerak, lagu, gambar, dan metode talking stick.	Pelatihan guru dalam menerapkan model GELPITAS yang mengintegrasikan elemen gamifikasi untuk pembelajaran bahasa Inggris.	Peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
4	"Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Lego Block" oleh SN Mutiara (2016)	Mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui permainan konstruktif seperti Lego.	Pendampingan guru dalam merancang aktivitas bermain menggunakan Lego untuk stimulasi motorik halus anak.	Anak menunjukkan peningkatan keterampilan motorik halus melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Teknik Pendampingan

Pendampingan gamifikasi untuk anak usia 3 hingga 6 tahun dilakukan dengan pendekatan visual dan audiovisual, kegiatan interaktif kelompok, serta kolaborasi dengan orang tua. Teknik visual dan audiovisual digunakan untuk memperkenalkan anak-anak pada konsep dasar seperti warna, angka, dan bentuk melalui gambar, animasi, dan musik yang menarik. Pendampingan ini membantu anak memahami materi secara menyenangkan dan mendorong minat belajar mereka. Selanjutnya, kegiatan interaktif kelompok diterapkan untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama dan berkomunikasi. Anak-anak diajak bermain dalam kelompok kecil, misalnya untuk mencocokkan bentuk atau mengenal warna bersama teman-teman mereka, di mana pendamping berperan sebagai fasilitator untuk menjaga interaksi tetap positif. Pendampingan juga melibatkan kolaborasi dengan orang tua, yang diberi panduan untuk memperkuat keterampilan yang dipelajari anak di rumah. Dengan dukungan di sekolah dan rumah, pembelajaran menjadi lebih konsisten dan anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

3.2 Strategi Yang Digunakan

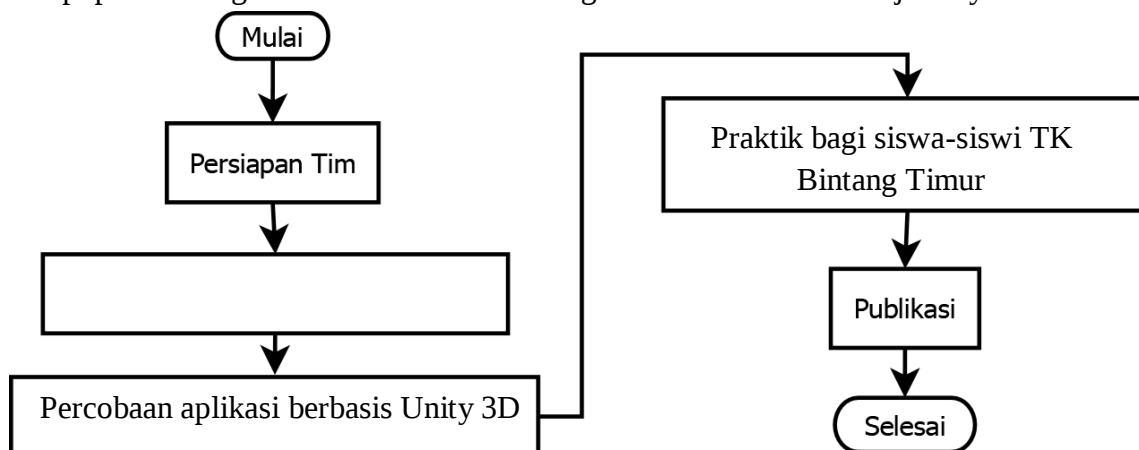
Strategi pendampingan gamifikasi untuk anak usia 3 hingga 6 tahun berfokus pada penciptaan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial anak. Melalui pendekatan visual dan audiovisual, anak-anak diperkenalkan dengan konsep dasar seperti warna, angka, dan bentuk menggunakan gambar, animasi, dan musik. Pendekatan ini memanfaatkan rangsangan visual dan suara yang menyenangkan sehingga anak-anak lebih mudah memahami materi sambil tetap merasa terhibur. Teknik ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak-anak sejak awal, membantu mereka lebih fokus, dan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan.

Selain itu, kegiatan interaktif kelompok dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya. Anak-anak diundang bermain dalam kelompok kecil, di mana mereka terlibat dalam aktivitas yang mengharuskan mereka berkolaborasi, seperti mencocokkan bentuk atau mengenal warna secara bersama-sama. Pendamping bertindak sebagai fasilitator yang memandu dan menjaga agar interaksi anak-anak berlangsung secara positif, mendukung setiap keberhasilan kecil, dan membangun rasa saling percaya serta empati di antara mereka.

Kolaborasi dengan orang tua juga menjadi bagian penting dalam strategi ini. Orang tua diberikan panduan yang memungkinkan mereka untuk mendampingi anak-anak di rumah dalam kegiatan serupa, memperkuat keterampilan yang dipelajari di sekolah. Dengan keterlibatan orang tua, pembelajaran anak menjadi lebih konsisten, dan konsep-konsep yang diperkenalkan dalam sesi gamifikasi di sekolah lebih mudah diingat serta dipahami anak. Melalui strategi ini, anak-anak tidak hanya mendapat pengalaman belajar yang kaya secara kognitif tetapi juga merasa didukung penuh baik oleh lingkungan sekolah maupun keluarga di rumah.

3.3 Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Gamifikasi sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan dan Efektif bagi Anak PAUD dan TK dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pembuatan aplikasi berbasis Unity 3D, dan tahap praktik bagi siswa-siswi TK Bintang Timur. Untuk lebih jelasnya bisa



BAB IV

LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

4.1 Luaran Pendampingan

Adapun target tambahan dalam penelitian ini yaitu terpublisnya pengabdian ke dalam jurnal pengabdian masyarakat nasional yang terakreditasi minimal sinta 5 maksimal sinta 4. Direncanakan penelitian ini akan diterbitkan pada Jurnal Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat dalam semua bidang ilmu dari Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Berikut Tampilan Website nya :



Gambar 4.1 Jurnal Pengabdian Masyarakat

4.2 Target Capaian

Target capaian dalam pelaksanaan pengabdian Masyarakat kali ini adalah siswa/siswi TK Bintang Timur bisa menggunakan aplikasi permainan yang sudah dibuat dengan riang gembira.

BAB V JADWAL DAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

5.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Adapun Penelitian ini direncanakan dapat terealisasi dalam waktu 6 (Enam) bulan sebagaimana diuraikan berikut berikut:

Tabel 5.1 Jadwal Pelaksanaan Pengmas

No	Kegiatan Penelitian	Bulan Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1	Persiapan dan pengajuan proposal						
2	Studi literasi						
3	Wawancara dengan Mitra						
4	Persiapan Alat dan Bahan						
5	Pelaksanaan Pengabdian						
6	Pembuatan Laporan						
7	Publikasi Luaran						

5.2 Rencana Anggaran Biaya

Untuk menunjang agar pengabdian ini bisa berjalan sesuai dengan masa kontrak yang berlaku, maka diperlukan adanya biaya dengan beberapa ketentuan, yaitu:

- a. Biaya Gaji dan Upah Maksimal 20% dari total anggaran
- b. Biaya Bahan Habis Pakai dan Peralatan Maksimal Maksimal 40% dari total anggaran
- c. Biaya Perjalanan Maksimal 20% dari total anggaran
- d. Biaya lain-lain Maksimal 20% dari total anggaran

Berikut Anggaran yang diajukan dalam pelaksanaan pengabdian Masyarakat :

Tabel 5.2 Rencana Anggaran Biaya

No	Uraian Pekerjaan		Satuan	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah Harga
1		Gaji dan Upah (20%)				
	1.1	Pemateri	Paket	1	200.000	200.000
	1.2	Pembantu Tenaga Lapangan	Paket	1	400.000	400.000
2		Bahan Habis Pakai (40%)				
	2.1	Kertas A4	Rim	1	50.000	50.000
	2.2	Tinta Printer	Botol	3	50.000	150.000

Tabel 5.2 Rencana Anggaran Biaya (lanjutan)

No	Uraian Pekerjaan		Satuan	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah Harga
2		Bahan Habis Pakai (40%)				
	2.4	Kuota Internet	Paket	4	150.000	600.000
3		Biaya Perjalanan (20%)				
	3.1	Luar Kota	OH	6	100.000	600.000
4		Biaya Lain-Lain (20%)				
	4.1	Publikasi	Paket	1	600.000	600.000
Jumlah						2.000.000

DAFTAR PUSTAKA

- Habib, M. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran anak usia dini: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam belajar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(1), 45-57.
- Kardiman, Y. (2021). Pendampingan penguatan pendidikan karakter dimasa pandemi Covid-19 bagi guru taman kanak-kanak di Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(3), 134-142.
- Lestari, E., Wartomo, T., & Yulia, M. (2021). Pembelajaran daring di masa pandemi: Peran orang tua dan komunitas dalam mendukung keberhasilan program pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 102-113.
- Mahardika, S., Putra, A. R., & Supriyadi, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(4), 78-89.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi berbasis aplikasi dan pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(2), 55-63.
- Wulandari, N., & Suparno, P. (2020). Problem based learning dan pengaruhnya terhadap pengembangan karakter dan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 29-40.
- Yulia, M., Lestari, E., & Wartomo, T. (2021). Strategi pembelajaran berbasis gamifikasi selama pandemi: Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan komunitas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak*, 7(3), 145-157.