



Hubungan Permainan Digital Edukatif dengan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kh. Dewantoro

Sinta Abdullah^{1*}, Elva M. Sumirat², Dewi Siti Fareliya Ishak³, Nurfadila Agus Pakaya⁴,
Nayla Arina Mokodompit⁵, Cahyani Citra Piliang⁶

¹⁻⁶PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: sintaabdllh@gmail.com¹, elvasumirat@ung.ac.id², dewisiti0109@gmail.com³,
nurfadilaaguspakaya1212@gmail.com⁴, naylaarinamokodompit8@gmail.com⁵,
citrapiliang502@gmail.com⁶

*Penulis Korespondensi: sintaabdllh@gmail.com

Abstract. *The development of digital technology has a great impact on the world of education, including early childhood learning. One of the forms of utilizing the technology is an educational digital game designed to help children's learning process in a fun and interactive way. This research aims to find out the relationship between educational digital games and early childhood creativity. The research method used is a quantitative approach with a type of correlational research. Data collection is carried out through observation of early childhood who use educational digital games in learning and playing activities. Research results show that educational digital games have a positive relationship with the development of children's creativity. Children become more active in thinking, able to develop imagination, express new ideas, and have confidence in completing the challenges given in the game. In addition, educational digital games also help improve problem-solving skills and train children's concentration. With the right guidance from teachers and parents, educational digital games can be an effective learning medium to support early childhood creativity.*

Keyword: *Early Childhood; Educational Digital Games; Creativity; Digital Games; Interactive Learning.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital memberikan dampak yang besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran anak usia dini. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah permainan digital edukatif yang dirancang untuk membantu proses belajar anak secara menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap anak usia dini yang menggunakan permainan digital edukatif dalam kegiatan belajar maupun bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital edukatif memiliki hubungan positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif dalam berpikir, mampu mengembangkan imajinasi, mengekspresikan ide-ide baru, serta memiliki rasa percaya diri dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan. Selain itu, permainan digital edukatif juga membantu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan melatih konsentrasi anak. Dengan pendampingan yang tepat dari guru dan orang tua, permainan digital edukatif dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kreativitas anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Kreativitas; Pembelajaran Interaktif; Permainan Digital; Permainan Digital Edukatif.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan mengemban tugas untuk dapat mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki setiap anak. Mereka perlu mendapat bimbingan yang tepat, sehingga memungkinkan mereka dapat mengembangkan potensi dan kemampuan secara optimal. Kreativitas menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena dapat membantu anak dalam berpikir, berimajinasi, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide dan perasaannya. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak sejak usia dini.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 yang menyatakan bahwa, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak, sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan pendidikan lebih lanjut (Roostin, 2018).

Perkembangan teknologi digital pada era modern menyebabkan anak usia dini semakin akrab dengan penggunaan perangkat digital seperti telepon genggam, tablet, dan komputer. Kondisi ini menjadikan permainan digital sebagai salah satu aktivitas yang sering dilakukan anak. Permainan digital yang dirancang secara edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi anak usia dini. Selain memberikan hiburan, permainan digital edukatif juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, imajinasi, eksplorasi, serta kreativitas. Permainan digital edukatif merupakan permainan yang mengandung unsur pembelajaran sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Melalui tampilan gambar, warna, suara, animasi, dan tantangan interaktif, permainan digital edukatif mampu meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan permainan digital edukatif juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menyusun strategi, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Penelitian menunjukkan bahwa media permainan digital dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini (Pratiwi & Fitri, 2021).

Salah satu contoh alat permainan yang dikembangkan adalah “Papan Cerita” yang terbuat dari kardus bekas. Anak-anak diminta untuk menceritakan cerita menggunakan gambar yang ada di papan tersebut. Kegiatan ini memungkinkan mereka untuk berlatih merangkai kalimat dan mengembangkan imajinasi. Menariknya, saat sesi evaluasi, 75% guru melaporkan bahwa anak-anak tampak lebih percaya diri dalam berbicara di depan teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa alat permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai mediator perkembangan sosial (Bahasa & Andanan, 2025).

Game digital adalah perangkat digital yang memungkinkan penggunaannya untuk dapat bersenang-senang dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan. Game memiliki berbagai manfaat, di antaranya dapat membantu untuk merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sebagai metode potensial untuk menjaga peserta didik tetap tertarik pada materi pelajaran yang dipelajari, alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi pengetahuan peserta didik karena adanya *recall*

pengetahuan peserta didik melalui game yang dimainkan, membantu pemainnya untuk meningkatkan keterampilan *problem-solving* mereka, keterampilan naratif dan komunikasi, serta pola pemikiran non-linear, dapat mengembangkan *life skill* peserta didik, seperti keterampilan aritmatika, memberi arahan pada orang lain, fungsi sebagai anggota dalam sebuah kelompok, memimpin sebuah kelompok, mengkoordinir kegiatan orang lain, dan keterampilan untuk mengingat informasi (Muarifah & Suryani, n.d.).

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini berkembang begitu pesat dikarenakan teknologi yang selalu mengalami pembaruan. Dampak dari berkembang pesatnya teknologi dan informasi tersebut adalah internet. Internet pada saat ini sangat mengubah dinamika kehidupan masyarakat. Banyak masyarakat yang biasanya melakukan pekerjaan dengan menggunakan fisik sekarang berubah dan beralih menggunakan teknologi karena kemajuan tersebut. Mulai dari orang dewasa hingga anak usia dini memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mendapatkan hiburan, informasi dan pengetahuan melalui internet. Kusuma dalam Anjarwati (2023) juga mengungkapkan bawa kemajuan teknologi informasi telah membuka pintu akses ke pengetahuan secara global, serta menciptakan jaringan belajar yang tidak terbatas (Journal et al., 2024).

Kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan sejak dini karena kreativitas dapat membantu anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu menghasilkan ide-ide baru. Anak yang kreatif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mampu mengekspresikan gagasannya dengan baik. Oleh sebab itu, penggunaan permainan digital edukatif perlu diperhatikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Menurut Slameto 2010 dalam Siburian et al. (2023) menjelaskan bahwa pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Menurut Slemeto secara umum dapat dinyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui ciri-ciri sebagai berikut: 1) Memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar; 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; 3) Panjang akal; 4) Mempunyai keingintahuan untuk menemukan (meneliti); 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat (sulit); 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; 7) Memiliki dedikasi, bergerak dan aktif menjalankan tugas; 8) Berpikir fleksibel; 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak; 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis; 11) Memiliki daya abstrak yang cukup baik; dan 12) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas. Guru kreatif adalah seorang pengajar yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-

cara baru dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Permainan digital dapat menjadi salah satu media yang mendukung perkembangan kreativitas anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan mencoba berbagai pengalaman baru secara interaktif. Selain itu, guru kreatif dapat memanfaatkan permainan digital sebagai sarana pembelajaran yang menarik sehingga anak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Pada hasil observasi di TK KH. Dewantoro dalam kegiatan penggunaan permainan digital edukatif, terdapat beberapa anak yang kreativitasnya masih belum berkembang dengan baik. Beberapa anak masih kurang aktif dalam menggunakan ide, kurang percaya diri saat menyelesaikan tugas, serta belum mampu mengeksplorasi berbagai cara dalam menyelesaikan permainan. Selain itu, ada juga anak yang masih kesulitan dalam berimajinasi dan menciptakan sesuatu yang baru ketika menggunakan media pembelajaran digital. Hal ini terjadi karena anak masih perlu di berikan stimulasi yang menarik dan inovatif agar kemampuan kreativitasnya dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat hubungan antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini. Maka dari itu, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Permainan Digital Edukatif dengan Kreativitas Anak Usia Dini di TK KH. Dewantoro”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan teknik analisis korelasi. Metode asosiatif digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih Sugiyono (2019), yaitu antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini. Subjek penelitian adalah anak usia 5–6 tahun di TK KH Dewantoro. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 20 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas anak saat menggunakan permainan digital edukatif, sedangkan angket digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas anak usia dini. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator permainan digital edukatif dan kreativitas anak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson *Product Moment* untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengumpulan data mengenai hubungan permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini dilakukan melalui penyebaran angket dan lembar observasi kepada 20 responden. Angket memuat pertanyaan mengenai intensitas penggunaan permainan digital edukatif oleh anak, sedangkan lembar observasi digunakan untuk menilai tingkat kreativitas anak usia dini. Berikut hasil distribusi frekuensi penggunaan permainan digital edukatif pada anak usia 4–6 tahun.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penggunaan Permainan Digital Edukatif Anak Usia 4–6 Tahun.

Kategori Penggunaan Permainan Digital Edukatif	Frequency	Percent (%)
Rendah (< 1 jam/hari)	3	15,0
Sedang (1–2 jam/hari)	7	35,0
Tinggi (> 2 jam/hari)	10	50,0
Total	20	100,0

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar anak memiliki penggunaan permainan digital edukatif dalam kategori tinggi sebesar 50,0% (10 dari 20 anak), kategori sedang sebesar 35,0% (7 dari 20 anak), dan kategori rendah sebesar 15,0% (3 dari 20 anak). Hal ini menunjukkan bahwa permainan digital edukatif cukup sering digunakan oleh anak usia dini sebagai media bermain sekaligus media pembelajaran.

Adapun data perkembangan kreativitas anak usia dini diperoleh melalui lembar observasi yang memuat beberapa indikator kreativitas, seperti kemampuan menciptakan ide baru, menyusun bentuk atau gambar, imajinasi, kemampuan memecahkan masalah sederhana, serta kemampuan mengekspresikan diri melalui kegiatan bermain. Berikut hasil distribusi frekuensi kreativitas anak usia 4–6 tahun.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak Usia 4–6 Tahun.

Kategori	Frequency	Percent (%)
Kurang Kreatif	3	15,0
Cukup Kreatif	12	60,0
Kreatif	5	25,0
Total	20	100,0

Berdasarkan tabel di atas, kreativitas anak usia 4–6 tahun sebagian besar berada pada kategori cukup kreatif sebesar 60,0% (12 dari 20 anak), kategori kreatif sebesar 25,0% (5 dari 20 anak), dan kategori kurang kreatif sebesar 15,0% (3 dari 20 anak). Dengan demikian, mayoritas anak menunjukkan tingkat kreativitas yang cukup baik dalam kegiatan belajar dan bermain sehari-hari. Uji normalitas data dilakukan menggunakan SPSS 25. Hasil uji normalitas

menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 sehingga nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian dinyatakan terdistribusi normal.

Hasil analisis korelasi menggunakan bantuan SPSS 25 antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini menunjukkan nilai Pearson Correlation sebesar 0,571 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini. Berikut hasil uji korelasi.

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Permainan Digital Edukatif dengan Kreativitas Anak.

Variabel	Kreativitas Anak
Pearson Correlation – Permainan Digital Edukatif	0,571**
Sig. (2-tailed)	0,008
N	20

Berdasarkan hasil analisis tersebut, terdapat hubungan positif yang signifikan antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini. Nilai korelasi positif menunjukkan bahwa semakin baik dan tepat penggunaan permainan digital edukatif, maka semakin tinggi pula kreativitas anak. Sebaliknya, penggunaan permainan digital yang kurang edukatif atau tidak terarah dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitas secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli yang menyatakan bahwa permainan digital edukatif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, serta keterampilan memecahkan masalah. Melalui permainan yang bersifat interaktif, anak dapat belajar mengenal warna, bentuk, angka, huruf, serta menyusun strategi sederhana yang dapat merangsang kreativitas mereka.

Namun demikian, penggunaan permainan digital edukatif tetap memerlukan pengawasan dan pendampingan orang tua maupun guru agar penggunaannya tidak berlebihan. Permainan yang dipilih sebaiknya sesuai dengan usia anak, memiliki unsur pendidikan, dan mampu memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Pembahasan

Temuan dalam penelitian ini gambaran frekuensi bermain game digital mayoritas sedang. Dalam penelitian ini juga frekuensi bermain game digital dibagi ke dalam dua aspek yaitu, kebiasaan bermain game digital dan sikap terhadap game digital. Kebiasaan bermain game digital pada anak mayoritas sedang, yang di mana anak menghabiskan waktu untuk bermain game digital lebih dari 2 jam per hari. Hal tersebut dipengaruhi karena dari bermain

game digital dapat mengurangi stres pada anak usia sekolah. Temuan tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa bermain game digital merupakan pelarian untuk mengurangi stres. Stres yang dialami anak usia sekolah biasanya datang dari harapan dan tuntutan orang tua. Tuntutan tersebut sering kali merupakan hal yang kurang mereka sukai seperti belajar atau harus menuruti setiap perintah orang tua. Artinya, jalan keluar yang dipilih oleh anak usia sekolah dalam menghadapi stres biasanya adalah dengan bermain game digital (Rahmatullah & Diana, 2022; Hanafi et al., 2023).

Bermain game berlebihan juga kesulitan agresi, dan penurunan kemampuan mengelola stress (Khoerunnisa & Laeli, 2024). Anak yang bermain lebih dari 3 jam/hari lebih berisiko mengalami gangguan keterampilan sosial dibandingkan anak yang bermain kurang dari 1 jam (Asmiati et al., 2021; Hanafi et al., 2023). Kecanduan game digital ditandai dengan bermain \geq 3 jam sehari selama 4–5 hari/minggu (Fahrizal & Irmawan, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Natasha et al. (2022) menunjukkan bahwa sebanyak 56,2% bermain game digital dengan frekuensi \geq 4 hari per minggu, sebanyak 65,8% bermain game digital dengan durasi \leq 4 jam per hari pada hari sekolah. Sebesar 60,3% (44 responden) mengalami kecanduan game digital. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azis & Nasir, (2024) menunjukkan bahwa sebanyak 79 responden (71,8%) memiliki kecanduan game online yang tinggi, dan sebanyak 58 responden (52,7%) memiliki kontrol diri yang rendah dalam bermain game digital. Didukung oleh penelitian Larasati et al. (2023) menegaskan dampak kecanduan meliputi turunya motivasi belajar, perilaku agresif, pembangkangan, dan individualis (Bahasa & Andanan, 2025).

Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan menghasilkan ide-ide baru dan orisinal serta menerapkan ide-ide tersebut dalam bentuk karya kreatif dan inovatif. Anak pada usia dini masih mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan kurang terikat dengan aturan-aturan yang ada, sehingga mempunyai potensi kreatif yang besar. Kreativitas pada anak usia dini hadir dalam berbagai bentuk, antara lain melukis, menggambar, kerajinan tangan, menari, menyanyi dan bermain peran. Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus, keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis dan inovatif. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan baik di rumah maupun disekolah. Selain itu, penting untuk mendukung dan memuji karya kreatif anak agar mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk lebih mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan anak, karena membantu mereka untuk

mewujudkan potensi penuh mereka dan mengatasi tantangan serta perubahan dimasa depan (Nasution et al., 2024).

Penggunaan permainan digital edukatif tetap memerlukan pendampingan dari orang tua dan guru. Anak usia dini belum mampu mengontrol penggunaan perangkat digital secara mandiri sehingga perlu adanya pengawasan agar penggunaan permainan tidak berlebihan. Orang tua dan guru perlu memilih permainan yang sesuai dengan usia anak dan memiliki unsur pendidikan yang dapat memberikan manfaat bagi perkembangan kreativitas anak. Waktu penggunaan permainan digital juga perlu dibatasi agar anak tetap memiliki kesempatan melakukan aktivitas bermain secara langsung bersama teman dan lingkungan sekitar. Permainan digital edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini apabila digunakan dengan tepat. Permainan yang mengandung unsur pendidikan mampu membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan serta memberikan pengalaman baru yang dapat merangsang kreativitas anak dalam kegiatan sehari-hari.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara permainan digital edukatif dengan kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji korelasi Pearson *Product Moment* yang menunjukkan nilai Pearson *Correlation* sebesar 0,571 dengan nilai signifikansi $0,008 < 0,05$. Artinya, semakin baik penggunaan permainan digital edukatif, maka semakin baik pula perkembangan kreativitas anak usia dini. Permainan digital edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, kemampuan memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide-ide baru melalui kegiatan bermain yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, permainan digital edukatif juga mampu meningkatkan minat belajar anak karena dilengkapi dengan gambar, warna, suara, dan tantangan yang menarik perhatian anak. Namun demikian, penggunaan permainan digital edukatif tetap memerlukan pengawasan dan pendampingan dari orang tua maupun guru agar penggunaannya tidak berlebihan dan tetap sesuai dengan usia serta kebutuhan perkembangan anak. Dengan pemanfaatan yang tepat, permainan digital edukatif dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini.

Melalui hasil penelitian ini, peneliti berharap guru PAUD dapat memanfaatkan permainan digital edukatif sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Orang tua juga diharapkan dapat memberikan pendampingan dan pengawasan saat anak menggunakan permainan digital

edukatif agar penggunaannya tidak berlebihan dan tetap sesuai dengan usia anak. Selain itu, permainan digital yang diberikan kepada anak sebaiknya memiliki unsur edukatif, interaktif, dan mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, serta kemampuan memecahkan masalah. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini sehingga hasil penelitian dapat menjadi lebih luas dan mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Anak, J., Dini, U., Anak, P., Dini, U., Perkembangan, A., & Kunci, K. (2018). Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 4, 49–55. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Astikaningtyas, P., Rahman, A., & Trinugraha, Y. H. (n.d.). Peran pendidikan non formal untuk membantu siswa *drop out* dalam menyelesaikan sekolahnya berdasarkan perspektif Islam (Studi kasus di Lembaga PPAP Seroja Jebres Surakarta). *Al-Fatih: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*.
- Astuti, M., Iswandari, V. R., & Eka Sari, N. (2023). Pendidikan non formal sebagai proses penanaman nilai-nilai Islam pada anak. *Dirasah*, 6(2).
- Bahasa, M., & Andanan, T. (2025). *Nurhidayah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 287–295.
- Daniel, S., & Wisman, Y. (2022). Peran pendidikan luar sekolah dalam penguatan pendidikan karakter. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 13(1), 51–59. <https://doi.org/10.37304/jikt.v13i1.148>
- Fadlillah, M. (2016). Pengintegrasian nilai karakter dalam pembelajaran kreatif di era Masyarakat Ekonomi ASEAN. Dalam *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 2016*.
- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan permainan digital edukatif berbasis wawasan budaya dan pendidikan karakter. *Journal of Animation and Games Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>
- Hasanah, N. M. (2019). Penyelenggaraan jalur pendidikan formal dan nonformal (Studi kasus di PAUD Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta). *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 84–97. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.462>
- Lista, M. (2024). Artikel tentang PAUD dalam konteks pendidikan nonformal. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 10(1).
- Listyaningrum, E. M., Ayu, M., Kamata, P., Supriani, R., Magay, D., & Dini, A. U. (2024). Game edukatif sebagai upaya mengurangi kecanduan. *Childhood Development Journal*, 5(1), 2160–2165.
- Marwa, D. N., & Sumardi. (2021). Kompetensi pedagogik guru PAUD non formal dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1). <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1395>
- Muarifah, L., & Suryani, N. (n.d.). Jurnal penelitian teknologi pendidikan. *Teknodika*, 15(2), 51–57. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34746>

- Nasution, A., Sunya, A. S., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *Cemara Journal*, 2(1), 109–120.
- Palmin, B., Partus Jaya, P. R., Talu, A. T. I., & Sulaiman, F. A. (2025). Upaya dan tantangan implementasi Kurikulum Merdeka pada PAUD non formal. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 767–779. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.864>
- Sardi, M., & Mayar, F. (2021). Perkembangan sosial anak usia dini pada masa pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9809–9813.
- Siregar, F. M., Panggabean, S., & Simanjuntak, H. (2022). Pengaruh penggunaan media brosur terhadap kemampuan siswa menulis teks prosedur kelas XI SMA Swasta Hosana Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13587–13604. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4476>
- Sulaeman, D. (2022). Komparasi pendidikan non formal dan informal pada lembaga satuan PAUD sejenis. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 138–146. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.332>
- Syaadah, R., Al Asy Ary, M. H., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal. *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Tauryawati, M. L. (2024). Pemanfaatan teknologi informasi sebagai penunjang pembelajaran para guru PAUD. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v3i2.168>
- Yani, N., Mardiyah, S., & Nugroho, R. (2024). Analisis implementasi program pendidikan nonformal untuk anak negeri di Sanggar Alang-Alang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 19(1), 44–54. <https://doi.org/10.17977/um041v19i12024p44-54>