

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENGENALAN BUAH MELALUI
PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZ BAGI GURU KB TK TARUNA PRIMA
JAGAKARSA**

Syamsiah¹, Agus Darmawan²

^{1,2}Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
e-mail: ncham.unindra08@gmail.com, agay.unindra08@gmail.com,

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan metode yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami agar dapat menumbuhkan minat belajar sejak dini. Namun, di KB TK Taruna Prima Jagakarsa, proses pengenalan buah-buahan masih dilakukan secara konvensional, seperti menggunakan gambar cetak dan metode ceramah, yang kurang melibatkan partisipasi aktif anak. Melalui Program Kreativitas Masyarakat (PKM) ini, dilakukan pelatihan dan pendampingan kepada para guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media kuis pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru menyampaikan materi pengenalan buah secara visual dan audio dengan cara bermain kuis yang menarik. Kegiatan PKM meliputi sosialisasi, pelatihan penggunaan Quizizz, pembuatan soal kuis bertema buah, hingga implementasi di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas guru dalam menyusun media ajar digital, serta meningkatnya antusiasme anak-anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Pemanfaatan teknologi sederhana seperti Quizizz terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini

Kata Kunci: *pembelajaran interaktif, pengenalan buah, anak usia dini dan Quiziz*

ABSTRACT

Learning activities for early childhood require fun, interactive, and easy-to-understand methods to foster interest in learning from an early age. At KB TK Taruna Prima Jagakarsa, the introduction of fruits has mostly been conducted using conventional methods such as printed pictures and lectures, which tend to lack active student participation. Through this Community Service Program (PKM), training and assistance were provided to teachers in utilizing the Quizizz application as an interactive quiz-based learning tool. This application enables teachers to present fruit recognition material in a visually and auditorily engaging way through fun quizzes. The PKM activities included socialization, training on how to use Quizizz, the creation of fruit-themed quiz questions, and classroom implementation. The results of the program showed increased teacher creativity in developing digital teaching media and higher enthusiasm among children during learning sessions. The use of simple technologies like Quizizz has proven effective in improving the quality of early childhood education.

Keywords: *interactive learning, fruit recognition, early childhood and Quiziz*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada anak usia dini memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, karakter, dan minat belajar anak ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, metode dan media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik anak, yaitu bersifat konkret, menarik, dan menyenangkan. Pentingnya pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak ini didukung oleh teori *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), yang menekankan bahwa pengalaman belajar harus bermakna dan relevan dengan kehidupan anak, seringkali melalui permainan dan eksplorasi objek nyata (Hedges & Cooper, 2018). Salah satu tema yang diajarkan di tingkat Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK)

adalah pengenalan buah-buahan, yang tidak hanya mengenalkan jenis dan warna buah, tetapi juga melatih kemampuan kognitif, visual, serta bahasa anak.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran pengenalan buah di KB TK Taruna Prima Jagakarsa masih cenderung dilakukan secara konvensional, seperti melalui gambar tempel atau penjelasan lisan dari guru. Metode tersebut sering kali membuat anak cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam proses belajar. Kondisi ini kurang mendukung keterlibatan aktif siswa, padahal penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran pasif seringkali kurang efektif dalam mempertahankan perhatian dan memotivasi anak usia dini dibandingkan pendekatan yang lebih mendorong partisipasi aktif dan interaksi (Pasternak & Silhavy, 2017). Selain itu, para guru belum banyak memanfaatkan teknologi sebagai media bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung.

Seiring berkembangnya teknologi digital, tersedia berbagai aplikasi edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran interaktif, salah satunya adalah Quizizz. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis bergambar, suara, dan pilihan ganda yang bisa dimainkan oleh siswa secara langsung melalui layar atau proyektor kelas. Format kuis yang berbentuk permainan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar sambil bermain. Pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) seperti yang ditawarkan Quizizz terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena memanfaatkan elemen permainan yang disukai anak-anak, sekaligus berpotensi mengembangkan keterampilan abad ke-21 (Qian & Clark, 2016).

Melalui Program Kreativitas Masyarakat (PKM) ini, dilakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru KB TK Taruna Prima Jagakarsa dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media kuis pembelajaran mengenal buah. Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Upaya peningkatan kompetensi guru ini krusial, karena keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan guru dalam memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan konten (TPACK) secara efektif (Chai et al., 2013).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Program Kreativitas Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif, yang melibatkan guru secara aktif sejak tahap awal. Kegiatan dimulai dengan observasi dan identifikasi masalah di KB TK Taruna Prima Jagakarsa, yang menemukan dominasi metode konvensional dalam pengenalan buah dan minimnya pemanfaatan teknologi interaktif. Selanjutnya, dilakukan sosialisasi dan koordinasi dengan pihak sekolah sebelum menggelar pelatihan intensif dalam bentuk workshop interaktif. Pelatihan ini membekali guru dengan keterampilan teknis penggunaan aplikasi Quizizz, mulai dari pengenalan fitur, pembuatan akun, penambahan elemen multimedia (gambar buah dan suara), pengaturan kuis, hingga simulasi langsung.

Tahap berikutnya berfokus pada implementasi dan evaluasi. Para guru, dengan pendampingan tim pelaksana, merancang kuis tematik pengenalan buah yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan kurikulum PAUD. Kuis yang telah dibuat kemudian diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dengan pemantauan dan umpan balik dari tim PKM. Evaluasi dilakukan melalui pengumpulan tanggapan dari guru dan siswa mengenai pengalaman belajar menggunakan Quizizz untuk mengukur keberhasilan dan mengidentifikasi area perbaikan. Sebagai tindak lanjut, tim memberikan rekomendasi untuk penggunaan Quizizz pada tema pembelajaran lain guna memastikan keberlanjutan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Program Kreativitas Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di KB TK Taruna Prima Jagakarsa dapat dikategorikan berhasil dan diterima dengan baik oleh para guru. Seluruh rangkaian acara, mulai dari sesi pelatihan hingga penerapan langsung di ruang kelas, berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz memberikan hasil yang memuaskan, terbukti dari peningkatan pemahaman dan keterampilan para guru peserta. Kesepuluh guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan penguasaan yang baik terhadap platform tersebut. Mereka semua berhasil membuat akun pribadi, merancang kuis bertema pengenalan buah, mengintegrasikan elemen visual seperti gambar, menambahkan audio sederhana pada soal, serta mampu menjalankan kuis dalam mode langsung (live) maupun mode penugasan. Tingginya antusiasme peserta juga terlihat jelas melalui banyaknya pertanyaan yang diajukan dan minat mereka untuk mengeksplorasi fitur-fitur lain yang ditawarkan oleh Quizizz.

Selanjutnya, kuis yang telah dirancang oleh para guru diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan menggunakan proyektor dan laptop guru sebagai media utama, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti kuis, terutama karena tampilan visual buah-buahan yang menarik dan format kuis yang disajikan seperti permainan edukatif. Pengamatan selama implementasi menunjukkan peningkatan ketertarikan anak terhadap materi, partisipasi aktif di mana mereka berlomba menjawab, serta terciptanya suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, guru juga merasakan manfaat langsung dari fitur evaluasi Quizizz yang menyajikan hasil secara real-time, memudahkan penilaian pemahaman anak secara kolektif.

Dalam sesi refleksi dan evaluasi pasca-implementasi, para guru memberikan tanggapan positif mengenai penggunaan Quizizz. Mereka merasa metode ini mempermudah penyampaian materi pelajaran, membuat kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Para guru juga melihat potensi penerapan metode ini untuk tema-tema pembelajaran lainnya di luar pengenalan buah. Meskipun demikian, beberapa tantangan diidentifikasi, terutama terkait keterbatasan ketersediaan perangkat digital seperti proyektor di setiap kelas dan kebutuhan akan pendampingan lebih lanjut untuk memanfaatkan fitur Quizizz yang lebih kompleks, seperti mode kompetisi.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi sederhana seperti Quizizz dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini. Pengenalan dan pemanfaatan aplikasi ini menjadi langkah awal yang menjanjikan dalam upaya membangun literasi digital, baik bagi guru maupun siswa di lingkungan KB TK Taruna Prima Jagakarsa.

Pembahasan

Kegiatan Program Kreativitas Masyarakat ini memberikan sejumlah manfaat signifikan bagi para guru peserta. Secara nyata, terjadi peningkatan kompetensi digital yang membuat guru menjadi lebih percaya diri dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz. Selain itu, guru juga memperoleh kemampuan praktis dalam mendesain kuis tematik yang interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, termasuk keahlian memanfaatkan fitur gambar dan suara untuk memperkaya soal. Pelatihan dan implementasi ini turut mendorong peningkatan kreativitas dalam mengajar, memberikan inspirasi serta ide-ide baru bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan jauh dari kesan monoton. Lebih jauh lagi, kegiatan ini berhasil meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya peran media interaktif, di mana mereka

menyadari bahwa pemanfaatan platform digital seperti Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif anak selama proses pembelajaran.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran juga membawa dampak positif yang nyata bagi peserta didik di KB TK Taruna Prima Jagakarsa. Hasil yang paling menonjol adalah peningkatan antusiasme belajar, di mana anak-anak menunjukkan ketertarikan dan semangat yang lebih besar saat mengikuti kuis interaktif untuk mengenal buah. Selain itu, kemampuan mereka dalam mengenali jenis-jenis buah pun tampak meningkat, terbukti dari kemampuan menyebutkan dan membedakan beberapa buah dengan bantuan visual menarik yang disajikan pada kuis. Format kuis yang menyerupai permainan juga berkontribusi pada peningkatan fokus dan responsivitas anak, membuat mereka lebih terkonsentrasi dan cepat dalam menjawab soal. Secara keseluruhan, metode ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, di mana anak merasa seperti sedang bermain sambil belajar, sesuai dengan prinsip pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini.

Kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi **Quizizz** sebagai media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya dalam tema pengenalan buah. Berdasarkan hasil pelaksanaan, baik guru maupun siswa menunjukkan respons yang sangat baik terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang baik harus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Quizizz memenuhi kriteria tersebut karena menyajikan materi dalam bentuk kuis yang interaktif, penuh warna, dan dapat disertai suara. Ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar secara konkret, visual, dan kinestetik.

Dari sisi guru, kegiatan ini menjadi momentum penting untuk meningkatkan literasi digital. Sebelumnya, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah atau alat bantu gambar tempel. Setelah pelatihan, guru mulai memahami bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana mendekatkan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh anak. Peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa (Wijaksono, 2023; Julita & Purnasari, 2022).

Peningkatan partisipasi dan antusiasme siswa selama sesi kuis membuktikan bahwa anak-anak lebih menyukai pembelajaran yang menyerupai permainan. Hal ini mendukung teori belajar Piaget yang menyatakan bahwa anak-anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui eksplorasi dan aktivitas simbolik. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sejalan dengan temuan bahwa game-based learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik (Efendi & Prasetyo, 2024; Jannah & Zaini, 2022).

Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dalam proses penilaian karena Quizizz menyediakan hasil kuis secara otomatis. Ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga memungkinkan guru melakukan refleksi terhadap capaian pembelajaran secara lebih objektif. Pemanfaatan aplikasi seperti Quizizz sebagai media penilaian berbasis digital memang mampu memberikan kemudahan dalam membuat soal dan penyediaan hasil skor secara instan, yang berkontribusi pada efisiensi dan objektivitas penilaian (Maelasari & Safitri, 2022; Fitriani & Fatmasari, 2022).

Namun, pelaksanaan kegiatan ini juga menemukan beberapa tantangan, seperti keterbatasan alat teknologi di sekolah dan kebutuhan pelatihan lanjutan bagi guru. Oleh karena itu, kesinambungan program pelatihan dan dukungan infrastruktur sangat diperlukan agar pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat berjalan optimal. Tantangan implementasi

teknologi pendidikan di sekolah, terutama di daerah dengan keterbatasan, meliputi akses internet yang tidak merata, kurangnya perangkat yang memadai, serta perlunya pelatihan guru yang berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan teknologi mereka (Fauzi & Sulaiman, 2024; Purwanto et al., 2024).

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan Quizizz bukan hanya menambah variasi metode mengajar, tetapi juga mengubah paradigma guru tentang pentingnya teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini. Perubahan paradigma guru dalam era digital ini penting untuk mengintegrasikan teknologi sebagai alat yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa, terutama di tingkat pendidikan anak usia dini (Septiandari & Zuhri, 2024; Julita & Purnasari, 2022).



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

Implikasi Dari Temuan

Berdasarkan hasil kegiatan PKM yang dilakukan, ditemukan beberapa implikasi penting terhadap praktik pembelajaran, profesionalitas guru, kebijakan sekolah, dan pengembangan kurikulum. Temuan ini diperkuat dengan landasan teori dan literatur yang relevan, sebagai berikut:

1. Implikasi terhadap Praktik Pembelajaran

Penggunaan media digital seperti Quizizz terbukti meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Pada jenjang PAUD, media visual-interaktif sangat penting

karena anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret dan visualisasi yang menyenangkan (Suyadi, 2015).

2. Implikasi terhadap Peran Guru

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu beradaptasi dengan media digital jika diberikan pelatihan yang sesuai. Ini mendukung pandangan Munir (2017), bahwa penguasaan teknologi pendidikan menjadi bagian dari kompetensi abad 21 yang harus dimiliki oleh pendidik agar pembelajaran menjadi relevan dan efektif di era digital.

3. Implikasi terhadap Kebijakan Sekolah

Temuan ini juga menunjukkan pentingnya dukungan sarana dan prasarana dari pihak sekolah agar inovasi pembelajaran dapat berjalan optimal. Dalam konteks ini, sekolah perlu mengambil peran aktif dalam menyediakan pelatihan serta infrastruktur teknologi sebagai bagian dari manajemen mutu pendidikan (Kemendikbud, 2020).

4. Implikasi terhadap Pengembangan Kurikulum

Dengan pendekatan berbasis game edukatif seperti Quizizz, kurikulum PAUD dapat diperkaya dengan metode yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini mendukung pembelajaran tematik terpadu yang menekankan pada eksplorasi dan pengalaman langsung, sesuai dengan pendekatan Kurikulum Merdeka dan prinsip pembelajaran holistik untuk anak usia dini (Suyanto, 2005).

KESIMPULAN

Program Kreativitas Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan bersama guru-guru KB TK Taruna Prima Jagakarsa ini telah berhasil mencapai tujuannya dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam tema pengenalan buah. Melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan yang terstruktur, para guru kini menunjukkan peningkatan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi, secara spesifik aplikasi Quizizz, ke dalam proses belajar mengajar. Kemampuan ini memungkinkan mereka untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini.

Keberhasilan implementasi program ini juga tercermin jelas pada respons peserta didik. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi dan keterlibatan aktif selama mengikuti pembelajaran menggunakan kuis interaktif yang telah dirancang. Di sisi lain, para guru tidak hanya berhasil mengaplikasikan teknologi baru tetapi juga memperoleh pengalaman berharga dalam menyusun media ajar berbasis digital. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Quizizz terbukti menjadi sebuah solusi teknologi yang sederhana namun efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tetap edukatif bagi anak-anak di tingkat pendidikan usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Chai, C. S., et al. (2013). A review of technological pedagogical content knowledge. *Journal of Educational Technology & Society*, 16(2), 31-51.
- Efendi, E., & Prasetyo, A. S. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri. *Journal on Education*, 6(2), 5403-5411. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/5403/4353/>
- Fauzi, A., & Sulaiman, A. (2024). Analisis Tantangan dan Peluang Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1), 909-919.

- Fitriani, N., & Fatmasari, R. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran Digital Marketing. *JoIVE: Journal of Informatics Vocational Education*, 6(2), 124-129. <https://jurnal.uns.ac.id/joive/article/download/68227/38026>
- Hedges, H., & Cooper, M. (2018). Relational play-based pedagogy: Theorising a core practice in early childhood education. *Teachers and Teaching*, 24(4), 369-383.
- Jannah, M., & Zaini, A. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(2), 155-164. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/adzka/article/download/3011/pdf/0>
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (JELI)*, 1(2), 109-118. <https://journal.shantibhuana.ac.id/index.php/elia/article/download/460/200/2076>
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19*. Direktorat PAUD, Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen.
- Maelasari, V. A., & Safitri, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 107-114. <https://journal.ipmafa.ac.id/index.php/dawuhguru/article/download/335/225>
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital: Teori dan praktik*. Alfabeta.
- Pasternak, D. L., & Silhavy, J. F. (2017). The effectiveness of active versus passive learning in preschool children. *Journal of Early Childhood Education*.
- Purwanto, A., Sibarani, R. N., Anjasari, S. T., Astutik, P., & Nugroho, A. (2024). Analisis Tingkat Kesiapan Sekolah Dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Digital Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar. *JURNAL WISTARA*, 1(1), 48-57. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/wistara/article/download/13954/6216/59829>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and gamification: What we know, what we don't know, and what we promise to do. *Educational Technology Research and Development*, 64(3), 505-523. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.1007/s11423-016-9407-1>
- Septiandari, D., & Zuhri, M. (2024). Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Peran Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Journal on Education*, 6(2), 7504-7512. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/7504/5960/>
- Suyadi. (2015). *Psikologi pembelajaran anak usia dini*. Pedagogia.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Depdiknas.
- Wijaksono, A. (2023). Peningkatan Literasi Digital Melalui Pelatihan Guru Di Daerah Terpencil. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 62-68. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v1i2.2405>