

**IMPLEMENTASI APLIKASI GAME SECIL BUDAYA NUSANTARA
DALAM MENGENALKAN BUDAYA INDONESIA PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) NURUL HIKMAH KEDIRI**

SKRIPSI

Oleh:

FITRI RAHMA WATI

NIM. 06020922030



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2026

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Rahma Wati

NIM : 06020922030

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul *Implementasi Aplikasi Game Secil Budaya Nusantara dalam Mengenalkan Budaya Indonesia pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Hikmah Kediri* adalah benar merupakan karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi tersebut di beri tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 23 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



Fitri Rahma Wati
NIM. 06020922030

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh,

Nama : Fitri Rahma Wati

NIM : 06020922030

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

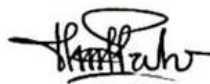
Judul Skripsi : Implementasi Aplikasi Game Secil Budaya Nusantara dalam
Mengenalkan Budaya Indonesia pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK
Nurul Hikmah Kediri

Skripsi ini telah diperiksa dan telah disetujui untuk disajikan.

Surabaya, 23 Desember 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.
NIP.196707061994032001



Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP.197208291999031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Oleh Fitri Rahma Wati ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya

Surabaya, 5 Januari 2026

Mengesahkan,

Dekan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Husni Abdillah, M.Pd.

NIP. 198612242015031003

Penguji II

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag

NIP. 197304092005012002

Penguji III

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.

NIP. 196707061994032001

Penguji IV

Yahya Aziz, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 197208291999031003

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FITRI RAHMA WATI
NIM : 06020922030
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : fitripojok021103@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

IMPLEMENTASI APLIKASI GAME SECIL BUDAYA NUSANTARA DALAM
MENGENALKAN BUDAYA INDONESIA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN
KANAK-KANAK (TK) NURUL HIKMAH KEDIRI

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Januari 2026

Penulis

(Fitri Rahma Wati)

ABSTRAK

Fitri Rahma Wati (2026). “Implementasi Aplikasi Game Secil Budaya Nusantara dalam Mengenalkan Budaya Indonesia pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Hikmah Kediri.” Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Dosen Pembimbing: Dra. Ilun Muallifah, M.Pd. dan Yahya Aziz, S,Ag, M.Pd.I

Kata Kunci: *Aplikasi Game Secil Budaya Nusantara, Pengenalan, Budaya Indonesia.*

Implementasi aplikasi game Secil Budaya Nusantara dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Nurul Hikmah Kediri dengan latar belakang lingkungan budaya di sekitar TK Nurul Hikmah Kediri yang kurang menonjol, ditambah arus modernisasi dan perubahan sosial, melemahkan pengenalan budaya Indonesia pada anak usia dini, khususnya rumah adat dan pakaian adat. Fenomena lapangan menunjukkan anak usia 5-6 tahun terlibat aktif, sehingga pemahaman dan pengingatan budaya lebih mudah dibanding metode konvensional, sesuai karakteristik pembelajaran digital anak. Penelitian ini mengimplementasikan aplikasi tersebut untuk melestarikan warisan nusantara agar tidak punah, memanfaatkan teknologi mengikuti perkembangan zaman.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, subjek yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun, guru, dan kepala sekolah di TK Nurul Hikmah Kediri. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan pengujian data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam proses implementasi aplikasi game Secil Budaya Nusantara dalam pengenalan budaya Indonesia pada anak usia 5-6 tahun dilakukan secara sistematis serta menggunakan simbolik sebagai penyampaian dalam pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga dapat menimbulkan respon dan keterlibatan anak yaitu anak antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kendala yang dialami yaitu terdapat kondisi yang kurang kondusif, namun dapat diatasi dengan kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif.

ABSTRACT

Fitri Rahma Wati (2026). "Implementation of the Nusantara Cultural Game Application in Introducing Indonesian Culture to 5-6 Year Old Children at Nurul Hikmah Kindergarten, Kediri." Thesis of the Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University, Surabaya.

Supervisor: Dra. Ilun Muallifah, M.Pd. dan Yahya Aziz, S,Ag, M.Pd.I

Keywords: *Application Game of Secil Budaya Nusantara, introduction, Indonesian culture*

The implementation of the Secil Budaya Nusantara game application was carried out on children aged 5-6 years at Nurul Hikmah Kindergarten, Kediri, with the cultural environment surrounding Nurul Hikmah Kindergarten, Kediri, which is less prominent, coupled with the current of modernization and social change, weakening the introduction of Indonesian culture to early childhood, especially traditional houses and traditional clothing. Field phenomena show that children aged 5-6 years are actively involved, so that understanding and remembering culture is easier than conventional methods, according to the characteristics of children's digital learning. This study implements the application to preserve the archipelago's heritage so that it does not become extinct, utilizing technology to keep up with the times.

This study employed a qualitative method with a descriptive approach. The subjects were 5-6 year old children, teachers, and the principal at Nurul Hikmah Kindergarten in Kediri. The data used were primary and secondary data. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques included data reduction, data presentation, and data testing using technical and source triangulation.

The results of this study indicate that the implementation of the Secil Budaya Nusantara game application in introducing Indonesian culture to children aged 5-6 years is carried out systematically and uses symbols as a delivery in interesting learning and in accordance with the characteristics of children, so that it can elicit responses and involvement of children, namely children are enthusiastic and actively involved in the learning process. The obstacles experienced are there are less conducive conditions, but can be overcome with fun activities and active involvement of children.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
MOTTO.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
LEMBAR PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat dan Signifikansi Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Anak Usia Dini 5-6 Tahun	13
B. Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	16
C. Aplikasi Game Edukatif.....	19
D. Budaya Indonesia.....	30
E. Aplikasi Game Secil Budaya Nusantara	38
F. Penelitian Terdahulu.....	43
G. Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Sumber Data/Jenis Data	50

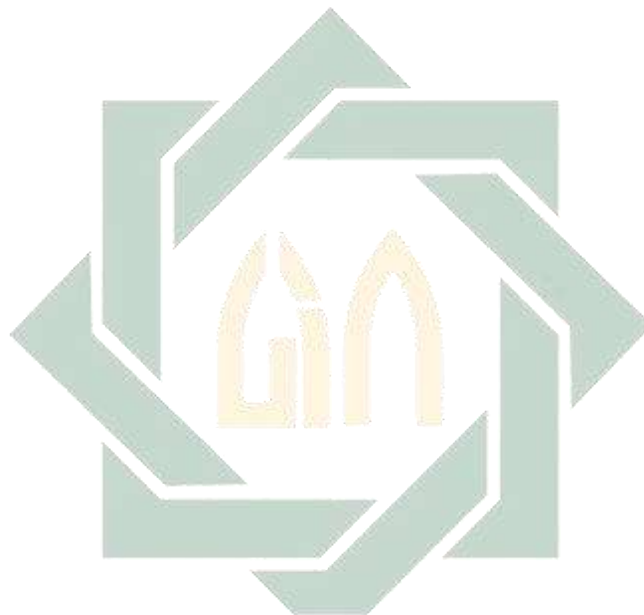
C. Teknik Pengumpulan Data	51
D. Teknik Analisis Data	53
E. Teknik Pengujian Keabsahan Data.....	55
F. Pedoman Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Gambaran Umum Penelitian	64
B. Hasil Penelitian	68
C. Pembahasan.....	105
BAB V PENUTUP.....	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	140



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	43
Tabel 3.1 Pedoman Observasi.....	57
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	59
Tabel 3.3 Pedoman Dokumentasi.....	63
Tabel 4.1 Data Jumlah Siswa di TK Nurul Hikmah Kediri	67



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	46
Bagan 4.1 Struktur Organisasi TK Nurul Hikmah Kediri.....	66



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Wawancara Guru Tentang Perencanaan	70
Gambar 4.2 Guru Memberikan Pandangan Awal.....	72
Gambar 4.3 Tepuk Bertemu sebelum belajar	74
Gambar 4.4 Guru Memperjelas Materi	76
Gambar 4.5 Tampilan Rumah Adat dan Pakaian Adat.....	78
Gambar 4.6 Mengikuti Gerakan.....	80
Gambar 4.7 Guru Memberi Pertanyaan Sederhana.....	82
Gambar 4.8 Ruang dan Perlengkapan belajar	83
Gambar 4.9 Guru Memberi Umpan Balik Kepada Anak.....	85
Gambar 4.10 Diskusi Bersama Anak	87
Gambar 4.11 Wawancara Kepala Sekolah Tentang Monitoring	88
Gambar 4.12 Anak Antusias Dalam Belajar	91
Gambar 4.13 Anak Senang Ketika Bermain <i>Quiz</i>	92
Gambar 4.14 Wawancara Anak Mengenai Kesan Yang Dirasakan.....	94
Gambar 4.15 Kondisi Ruang Belajar Yang Nyaman.....	95
Gambar 4.16 Anak Aktif dalam Menjawab Quiz.....	98
Gambar 4.17 Anak Fokus Mengikuti Pembelajaran	99
Gambar 4.18 Guru Memberi Kesempatan Kepada Anak.....	101
Gambar 4.19 Keadaan Kelas Kurang Kondusif.....	103
Gambar 4.20 Anak Mengikuti Gerakan	104

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhilla, A. B., & Mahendra, S. A. (2020). Mengembangkan Multiple Intelligences dengan Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Care*, 8(1), 1–10.
- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219-234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>.
- Amarodin, A. (2021). TELAAH TAFSIR QS. AN-NAHL AYAT 78 DAN ANALISISNYA. PERSPEKTIF: *Jurnal Program Studi Pendidikan Islam*, 14(02), 22-61.
- Annisa, H., & Najicha, F. U. (2021). Wawasan Nusantara Dalam Memcahkan Konflik Kebudayaan Nasional. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 40–48. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5615>.
- Antoni, D., Tine, N., & Laiya, S. W. (2025). Pengaruh Aplikasi Solitekids Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 7(2), 516–534. <https://doi.org/10.37411/jecej.v7i2.4038>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72-80. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Apriyansyah, D., & Ferdianto, F. (2024). Urgensi Penanaman Cinta Tanah Air Pada Generasi Milenial. *EDUCOUNS GUIDANCE: Journal of Educational and Counseling Guidance*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.70079/egjecg.v1i1.20>.
- Ariesta, F. W. (2021). Implementasi Teori Belajar Kognitivisme dalam Pandangan Jean Piaget dan Jerome Bruner. Diambil kembali dari Binus University: <https://pgsd.Binus.Ac.Id/2021/07/08/implementasi-teori-belajar-kognitivisme-dalam-pandanganjean-piaget-dan-jerome-bruner>.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Saleh, S. U. (2023). Identifikasi Penggunaan Pakaian adat melalui Pembelajaran Muatan Lokal di Paud Kecamatan sekarbela Kota Mataram. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52400>.

Atmojo, W. T., Dazki, E., & Fitri, F. (2019, November). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. In Seminar Nasional Aptikom (Semnastik) 2019 (pp. 126-134).

Aulia, S. (2025). INOVASI PENDIDIKAN BAHASA ANAK USIA DINI: MENYONGSONG ERA DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN KOMPETENSI BAHASA (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Azhara, A., Yetti, E., & Hartati, S. (2024). Analisis Pengaruh Kegiatan Tari terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 958-964. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.781>.

Burhan bungin, Metode Penelitian Kualitatif (Jakarta: Prenada Media Group, 2005), 134.

Creswell, J. W. (2014). RESEARCH DESIGN: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 4rd.

Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4. <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>.

Dvorak, J. E., Khandelwal, A., Ladhani, H. A., & Claridge, J. A. (2021). Review of sepsis in burn patients in 2020. *Surgical infections*, 22(1), 37-43.

Edukatif, A. P. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052-2060. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1889>.

Eldiana, N. F. (2019). Game “Coc” Rpg Maker Mv Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kpk: Pengembangan Game ‘Coc’ Rpg Maker Mv Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kpk. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 150–160.

Etesami, H., Otabek, U., Zahro, B., Nargiza, T. R., & Muyassar, O. (2025). Unlocking the leaf microcosm: Ecological dynamics, functional roles, and implications for sustainable agriculture. *Physiological and Molecular Plant Pathology*, 102841.

- Faikoturrohma, E., Pradana, P. H., & Suwargono, T. (2025). Implementasi Media Edukasi Berbasis Aplikasi Solite Kids untuk Meningkatkan Keterampilan Critical Thinking Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 645-657. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.5948>.
- Febiyanti, A., & Yulindrasari, H. (2020). Cultural Hybridity in Parenting in Indonesia. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 163–167. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.035>.
- Gupta, V. K., Kumar, R., Nayak, A., Saleh, T. A., & Barakat, M. A. (2013). Adsorptive removal of dyes from aqueous solution onto carbon nanotubes: A review. *Advances in colloid and interface science*, 193, 24-34.
- Hair, J. F., Astrachan, C. B., Moisescu, O. I., Radomir, L., Sarstedt, M., Vaithilingam, S., & Ringle, C. M. (2021). Executing and interpreting applications of PLS-SEM: Updates for family business researchers. *Journal of Family Business Strategy*, 12(3), 100392. <https://doi.org/10.1016/j.jfbs.2020.100392>.
- Hamzah, E. R., Ciptadi, W., Harimurti, P., Radhi, M., & Satyahadewi, N. (2024). Analisis Semiotika Ornamenasi pada Rumah Tradisional Melayu: Pengaruh Budaya Islam dan Adat Melayu. *Empiricism Journal*, 5(2), 169–194. <https://doi.org/10.36312/ej.v5i2.1770>.
- Hatija, M. (2023). Implementasi teori-teori belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Rabwah*, 17(02), 129-140.
- Hikmatyar, M. (2015). Analisis Pengembangan Game Edukasi “Indonesiaku” Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Indonesia Untuk Anak Usia 12-15 Tahun. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hilmawati, H. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN MEWARNAI PADA TK ARRAHMAN DESA SANGTANDUNG KEC. WALENRANG UTARA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALOPO).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. (No Title).

- Hulu, A., Situmorang, N., Gultom, G., Manullang, M., & Lase, S. (2025). PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BERINGIN PERMAI. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(2), 3222-3226. <https://doi.org/10.61132/sabar.v2i1.554>.
- Husni, R., Utomo, E., Rizqa, M., & Husna, R. (2023). Moderasi Beragama dalam Masyarakat 5.0: Analisis Konsep Berdasarkan Surat Al-Hujurat Ayat 13. *SURAU: Journal of Islamic Education*, 1(2), 146-160. <https://doi.org/10.30983/surau.v1i2.7409>.
- Indriyati Yulistiani, Ragam Penelitian Kualitatif, Penelitian Lapangan (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: Ui, 2001), 16.
- JAYANI, R. (2025). Model Permainan Kotak Nusantara Berbasis Montessori untuk Mengenalkan Literasi Budaya Indonesia Anak Usia 5-6 Tahun (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Khadijah & Zahriani, N. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya. Medan: Merdeka Kreasi.
- Khaerani, A., & Syairahma, D. (2024). Menggali Keingintahuan Alam Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains Yang Menyenangkan. *INFANTIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 26-34.
- Kotler, P., Keller, K. L., & Chernev, A. (2022). *Marketing management* 16ed.(16). Harlow: Pearson.
- Lee, S. W., & Xue, K. (2020). A model of destination loyalty: Integrating destination image and sustainable tourism. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 25(4), 393-408. <https://doi.org/10.1080/10941665.2020.171318>.
- Maleong, L. J. (2007). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, M. A. (2023). Strategi literasi budaya anak usia dini melalui pengembangan game edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80-93. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>.

Malhotra, B., Bhargava, S., Joshi, A., Sahoo, J., Singhal, M., & Musunuri, R. L. (2025). Design and Evaluation of a Data-Driven Youth Well-Being Dashboard: A Pre-Post Mixed-Methods Study in Indian Colleges. *National Journal of Community Medicine*, 16(07), 655-667. <https://doi.org/10.55489/njcm.160720255505>.

Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mufida, A. Y., & Hibana, H. (2024). Early Childhood Symbolic Thinking Skills through Loose Part-Based Busy Jar Learning Media. *Journal of Childhood Development*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.25217/jcd.v4i2.5075>.

Muhammad, M., Maradjado, C. A., & Nurdin, N. (2021). Perancangan aplikasi pengenalan rumah adat berbasis Android. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(2), 23-36. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i3.853>.

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>.

Nugraheni, O., Pertiwi, A. D., Sjamsir, H., & Anjarwati, F. (2025). Implementasi Sikap Toleransi Beragama melalui Metode Pembiasaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 800-810. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1107>.

Nugroho, P. (2015). Pandangan Kognitifisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(2), 281-304.

Nuraeni, R. D., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). Rancang Bangun Game Petualangan Melalui Cerita Wayang Arjuna Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *JITET (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan)*, 11(3), 645–654. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3257>.

Nurjaman, U., Khoirunnisa, A., Safitri, D., Daryani, A., & Muzakki, A. (2024). Identifikasi Peluang Usaha. *Jurnal Pendidikan*, 7 (1), 1305-1316. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6482>.

Pamungkas, J. (2022). Identifikasi pembelajaran seni berbasis budaya lokal yogyakarta pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Jetis Argomulyo Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 7-10. <https://doi.org/10.58222/jurip.v1i1.32>.

- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *The psychology of the child*. Basic books.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company.
- Pradana, P. H., Agustin, P. D., & Hasanah, H. (2025). Meningkatkan Keterampilan Computational Thinking Anak Dengan Menggunakan AI Berbasis Aplikasi Android Solite Kids. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24471>.
- Prensky, M., & Berry, B. D. (2001). Do they really think differently. *On the horizon*, 9(6), 1-9.
- Rebelo, G., Sousa-Gomes, V., Moreira, D., & Fávero, M. (2024). Assessment of Play in Preschool-Age A Systematic Review. *European Psychologist*, 29(1), 27–42. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000520>.
- Saenal. (2020). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 52–62. <https://doi.org/10.55623/ad.v1i1.25>.
- Safira, A. R. (2020). *Media pembelajaran anak usia dini*. Caremedia Communication.
- Sari, N. M. I. K. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Ayo Belajar Budaya Nusantara untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 391-399. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37937>.
- Sarji, N. A., & Mampouw, H. L. (2022). Media petualangan aljabar berbasis permainan edukasi untuk siswa SMP. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 425-434. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.733>.
- Sarstedt, M., Bengart, P., Shaltoni, A. M., & Lehmann, S. (2022). McGregor, HA, & Elliot, AJ (2005). The shame of failu-re: Examining the link between fear of failure and sha-me. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 218-231. <https://doi.org/10.1177/0146167204271420> Olsson, U., Foss, T., Troye, S., & Howell, R.(2000). *The. RPCD*, 2.

- Sihombing, L. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS III UPT. SD NEGERI 064026 MEDAN TUNTUNGAN TP 2024/2025 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Simandjuntak, M. E., Nugroho, R. S. A., Santosa, Y. P., Sarwo, Y. B., & Purwoko, A. J. (2022). Mempromosikan Toleransi dan Sikap Inklusif dalam Masyarakat Indonesia yang Majemuk.
- Soniran, S. A. (2024). Eksplorasi Pendidikan Anak Usia INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PAUD: DAMPAKNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF, SOSIAL, DAN EMOSIONAL ANAK: Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Din. *PERNIK*, 7(2), 20-24.
- Sri Wahyuni Asti, A., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini: Peran Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Journal on Education*, 07(01), 7514–7526. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.7504>.
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 144–159. <https://doi.org/10.61879/riev692zkia202403>.
- Supiyah, S., Fadillah, F., & Miranda, D. (2021). Pengenalan Keberagaman Budaya Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(4), 2057-2064. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i4.46310>.
- Supriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game,” *Jurnal Inovasi Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 145. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v8i3.56999>.
- Teiko, Y., Wabang S, Y., Bekata M, H., Doni Telu Mau, P., Karfing, M., Maiateng, W., Karmating, Y., Ull Laa M, Y., & Anideng, A. (2025). Rumah Adat Suku Alor Besar sebagai Representasi Identitas Budaya dan Warisan Leluhur Desa Alor Besar Kecamatan Alor Barat Laut. *Journal of Comuunity Dedication*, 5(1), 284293.
- Tobondo, Y., & Putra, S. (2022). Analisis Pengaruh Game Edukasi Berbasis AI terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Indonesia: Sebuah Studi Pustaka. *Pandelo’e*, 2(2), 37-49.

TRI YULIANI, A. (2018). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KESIAPAN BERWIRAUSAHA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* , 6 (2). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%25p>.

Wahab, G., & Rosnawati, S. P. (2021). *Modul Teori Belajar*. Penerbit Adab.

Wedel, M., & Kannan, P. K. (2016). Marketing analytics for data-rich environments. *Journal of marketing*, 80(6), 97-121. <https://doi.org/10.1509/jm.15.0413>.

Wibisono, W., & Yulianto, L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi (Speed)*, 2(2). [Http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878](http://dx.doi.org/10.3112/speed.v2i2.878).

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.

Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>.

Zulkifli, N., Novianti, R., & Garzia, M. (2021). The role of preschool in using gadgets for digital natives generation. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(2), 221-238. <https://doi.org/10.21009/JPUD.152.02>.