E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258

Halaman 4304-4328
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Sistematic Literatur Review: Kreativitas Guru Paud Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran

Oktami Sri Artati[1], M. Zuhdi Zainul Majdi[2]

[1]Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, Indonesia

[2] Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor, Indonesia

e-mail: sriartatioktami@gmail.com, zainulmajdi930@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, mengidentifikasi bentuk pemanfaatan teknologi, serta mengkaji faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada tahapan PRISMA. Penelusuran artikel dilakukan melalui Google Scholar, Portal Garuda, dan Directory of Open Access Journals (DOAJ). Dari 80 artikel yang teridentifikasi pada tahap awal, delapan artikel dipilih untuk dianalisis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Hasil kajian menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi diwujudkan melalui pengembangan media visual berbasis Canva, lembar kerja digital, serta penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif. Pemanfaatan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif dan menarik. Namun, penerapannya masih dipengaruhi oleh kompetensi digital, persepsi guru, keterampilan teknis, serta ketersediaan sarana pendukung. Oleh karena itu, pelatihan praktis, pendampingan berkelanjutan, dan dukungan lembaga diperlukan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Teknologi perlu diintegrasikan dengan kegiatan bermain, eksplorasi, dan interaksi langsung agar mendukung

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Kata kunci : *Kreativitas guru, PIAUD, Teknologi digital, Media pembelajaran, Systematic Literature Review.*

Abstract

This study aims to analyze the creativity of Islamic Early Childhood Education (PIAUD) teachers in utilizing technology as a learning medium, identify the forms of technology utilization, and examine the supporting and inhibiting factors affecting its implementation. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method guided by the PRISMA framework. Articles were searched through Google Scholar, Portal Garuda, and the Directory of Open Access Journals (DOAJ). Of the 80 articles identified during the initial search, eight articles were selected for analysis based on predetermined inclusion and exclusion criteria. The findings indicate that teacher creativity in utilizing technology is reflected in the development of Canva-based visual media, digital worksheets, and interactive learning applications. Technology provides opportunities for teachers to present learning materials in more varied and engaging ways. However, its implementation is influenced by teachers' digital competence, perceptions, technical skills, and the availability of supporting facilities. Therefore, practical training, continuous mentoring, and institutional support are needed to enhance teachers' creativity in developing digital learning media. Technology should be integrated with play-based activities, exploration, and direct interaction to support learning experiences that are appropriate for the developmental needs of young children.

Keywords: *Teacher creativity, Islamic early childhood education, Digital technology, Learning media, Systematic Literature Review.*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar, media pembelajaran, serta sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pemanfaatan teknologi perlu dilakukan secara tepat, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. UNESCO menjelaskan bahwa teknologi digital dapat memberikan peluang baru bagi anak untuk belajar, berkomunikasi, mengeksplorasi, dan mengembangkan kemampuan apabila diintegrasikan secara tepat ke dalam pengalaman belajar anak usia dini (UNESCO, 2023). Menjadi seorang guru di era digital seperti sekarang ini tidak hanya berbekal ijazah Pendidikan ataupun sertifikat pendidik saja, namun guru juga dituntut memiliki skil dalam menjalankan atau mengoperrasikan media sosial dan teknologi dengan baik. Karena selain menjadi pembimbing guru juga dituntut untuk menjadi contoh penggunaan media sosial dan teknologi yang baik. Oleh karenanya kreativitas guru menjadi bagian penting dalam menghadapi pembelajaran di era digital (Nawawi, 2021)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki peranan penting dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak, seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta seni. Pada tahap ini, proses pembelajaran tidak dapat hanya mengandalkan penyampaian informasi secara verbal, tetapi perlu memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Oleh karena itu, guru PIAUD dituntut mampu memilih dan mengembangkan berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses bermain dan belajar anak. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah teknologi digital (Ellizah et al., 2020). Penggunaan media digital juga perlu mempertimbangkan kemampuan pendamping dalam memberikan arahan dan pendampingan kepada anak sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya (Sipahutar, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, audio, visual, audiovisual, permainan edukatif, lingkungan sekitar, maupun media berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, nilai agama dan moral, serta seni. Oleh karena itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan usia, tahap perkembangan, kebutuhan, dan karakteristik anak (Zaini & Dewi, 2017). Media pembelajaran merupakan begian penting dalam kegiatan belajar mengajar di PAUD dan perlu dibuat menarik agar dapat menstimulasi berbagai aspek perkambangan anak (Hayati et al, 2022).

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini berkaitan dengan karakteristik belajar anak yang membutuhkan pengalaman konkret, menarik, dan menyenangkan. Media dapat membantu guru menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara verbal menjadi lebih mudah dipahami melalui gambar, benda, suara, permainan, maupun bentuk media lainnya. Selain itu, penggunaan media dapat memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengamati, mengeksplorasi, mencoba, dan berinteraksi dengan sumber belajar. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran dalam mendukung stimulasi berbagai aspek perkembangan anak dan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Zaini & Dewi, 2017). Misalnya media pembelajaran berbasis problem solving dinilai valid dan praktis digunakan untuk anak usia 5-6 tahun (Sembiring & Eza, 2024)

Seiring perkembangan teknologi, guru juga memiliki kesempatan untuk memanfaatkan media digital dalam pembelajaran PAUD. Media digital dapat digunakan dalam bentuk video, gambar interaktif, permainan edukatif, maupun berbagai sumber belajar lainnya. Penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini perlu disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak serta tetap berada dalam bimbingan guru. Penelitian mengenai penggunaan media digital di PAUD menunjukkan bahwa bentuk

media yang digunakan dapat memengaruhi proses pembelajaran, sehingga guru perlu memilih dan menggunakan media secara tepat (Parisu et al., 2024). Sebaliknya, keterbatasan penggunaan media pembelajaran dapat menyebabkan kegiatan belajar menjadi kurang bervariasi dan dapat membatasi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Kajian mengenai minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa kondisi tersebut dapat berkaitan dengan rendahnya keaktifan dan motivasi anak dalam pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media interaktif dapat mendukung keaktifan, motivasi, dan hasil belajar anak (Kurniyati et al., 2026).

Berdasarkan pengalaman dan hasil pengamatan di TK Al-Ikhlas Lenek Pesiraman peneliti juga mendapati bahwa penggunaan media dalam pembelajaran di PAUD masih sangat minim, hal ini di dasari oleh kurangnya pengetahuan guru dalam penggunaan media itu sendiri sehingga sebagian besar guru belum dapat melaksanakan pembelajaran dengan media digital. Selain itu kurangnya fasilitas di sekolah dan kurangnya pelatihan untuk guru juga memberikan pengaruh yang nyata terhadap urangnya pemahaman dan penggunaan teknologi dan media pembelajaran berbasis digital ini.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat tambahan dalam proses pembelajaran, tetapi merupakan salah satu komponen yang dapat membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki kreativitas dalam memilih, membuat, memodifikasi, dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak. Kreativitas tersebut menjadi semakin penting ketika guru memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber dan media pembelajaran (Lailan, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media yang lebih variatif dan menarik. Guru dapat menggunakan berbagai bentuk media digital, seperti gambar interaktif, video pembelajaran, animasi, presentasi, permainan edukatif, audio, maupun sumber belajar

digital lainnya. Penelitian mengenai keterampilan teknologi informasi dan komunikasi pada bidang PAUD juga menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk menghasilkan karya kreatif, mendukung pembelajaran, mengembangkan literasi media, serta menciptakan media yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Media digital seperti Youtube juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendamping dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik (Hutapea et al, 2025).

Namun, keberadaan teknologi tidak secara otomatis menjadikan pembelajaran lebih efektif. Keberhasilan pemanfaatan teknologi sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih, mengadaptasi, dan mengembangkan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran (UNESCO, 2023). UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memerlukan kapasitas guru yang memadai, karena keterbatasan keterampilan, kepercayaan diri, pelatihan, serta infrastruktur dapat menjadi hambatan dalam integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas guru menjadi salah satu aspek penting dalam menentukan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara bermakna dalam pembelajaran anak usia dini. Kemampuan literasi digital anak usia dini juga dipengaruhi oleh kemampuan literasi digital pendamping, pola pendampingan, ketersediaan perangkat dan metode penyampaiannya (Sipahutar, 2023)

Kreativitas guru PAUD dapat diwujudkan melalui kemampuan dalam menciptakan, memodifikasi, dan mengombinasikan berbagai sumber teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak (UNESCO, 2023). Kreativitas tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan pedagogis dalam menentukan kapan, bagaimana, dan untuk tujuan apa teknologi digunakan. Guru perlu mempertimbangkan usia dan tahap perkembangan anak, tujuan pembelajaran, keamanan, kesesuaian konten, serta keseimbangan antara penggunaan teknologi dengan aktivitas bermain secara langsung. Kreativitas guru berperan penting dalam menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik (Nawawi, 2021)

Di sisi lain, perkembangan teknologi juga menghadirkan sejumlah tantangan bagi guru PAUD. Tidak semua guru memiliki tingkat kemampuan digital yang sama. Selain itu, keterbatasan fasilitas, akses internet, ketersediaan perangkat, kemampuan dalam membuat media digital, dan kurangnya pelatihan dapat memengaruhi optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Kay et al., 2026).

Dalam konteks tersebut, kreativitas guru menjadi bagian yang penting untuk dikaji karena guru bukan sekadar pengguna teknologi, melainkan sebagai perancang pengalaman belajar anak. Guru yang kreatif dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia secara sederhana sekalipun untuk menghasilkan kegiatan pembelajaran yang bermakna. Dengan kreativitas, teknologi dapat dipadukan dengan kegiatan bermain, bercerita, bernyanyi, menggambar, eksplorasi lingkungan, serta berbagai aktivitas konkret yang menjadi karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Sejumlah penelitian telah membahas pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini, keterampilan teknologi guru, serta penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Misalnya dalam artikel Sipahutar (2023), menggunakan systematic literature review untuk mengidentifikasi berbagai factor yang memengaruhi literasi digital pada anak usia dini di Indonesia. Ada juga artikel dari Syarfuni et al. (2023) yang mengkaji tentang bagaimana integrasi media teknologi untuk meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia dini. Namun, temuan penelitian tersebut masih tersebar dalam berbagai artikel dengan fokus, metode, dan konteks yang beragam. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang sistematis untuk mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menganalisis hasil penelitian yang telah tersedia mengenai kreativitas guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Belum banyak studi yang menggunakan pendekatan *systematic literature review* (SLR) untuk mengkonsolidasikan temuan-temuan empiris terbaru terkait Kreativitas Guru PAUD dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran dalam lima tahun terakhir. Maka dari itu, penelitiian ini ingin mengkaji, memetakan, dan mensintesis literature terkait Kreativitas Guru Paud Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran.

Systematic Literature Review (SLR) atau tinjauan literatur sistematis merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menyeleksi, mengkaji, dan mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik atau pertanyaan penelitian tertentu. SLR dilakukan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur, sehingga sumber yang digunakan tidak dipilih secara sembarangan, tetapi berdasarkan kriteria dan prosedur yang telah ditentukan oleh peneliti. Triandini et al. (2019) menjelaskan bahwa SLR dilakukan melalui proses identifikasi dan evaluasi terhadap penelitian yang relevan dengan tujuan memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai suatu topik penelitian. Penerapan SLR dalam penelitian pendidikan juga dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan, pemeriksaan kelayakan, inklusi, dan sintesis data (Prilestari & Dinata, 2025).

Penggunaan metode SLR bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan suatu permasalahan. Melalui metode ini, peneliti dapat mengetahui perkembangan penelitian pada bidang tertentu, menemukan berbagai pola atau kecenderungan hasil penelitian, serta melihat persamaan dan perbedaan temuan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, SLR dapat membantu peneliti menemukan kesenjangan penelitian (*research gap*) yang masih perlu dikaji lebih lanjut. Dengan demikian, SLR tidak hanya berfungsi untuk mengumpulkan referensi, tetapi juga untuk menghasilkan sintesis pengetahuan berdasarkan hasil penelitian yang telah dipilih secara sistematis (Triandini et al., 2019; Dinata et al., 2024).

SLR memiliki beberapa kelebihan, antara lain proses penelitian yang sistematis, terstruktur, transparan, dan dapat ditelusuri. Peneliti dapat menetapkan sumber pencarian, kata kunci, kriteria inklusi dan eksklusi, serta tahapan seleksi artikel sebelum melakukan analisis. Proses tersebut membantu peneliti memperoleh literatur yang relevan dengan fokus penelitian dan mengurangi kemungkinan pemilihan sumber secara subjektif. Selain itu, SLR memungkinkan hasil dari berbagai penelitian dibandingkan dan disintesis sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai suatu permasalahan dibandingkan dengan hanya menggunakan satu penelitian (Triandini et

al., 2019). Penggunaan tahapan seleksi yang jelas juga dapat meningkatkan keteraturan dalam proses kajian, sebagaimana terlihat dalam penelitian SLR yang menggunakan tahapan identifikasi, screening, kelayakan, inklusi, dan sintesis (Prilestari & Dinata, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, metode SLR sesuai digunakan dalam penelitian "Kreativitas Guru PIAUD dalam Memanfaatkan Teknologi sebagai Media Pembelajaran". Penelitian mengenai kreativitas guru, teknologi, dan media pembelajaran anak usia dini telah dilakukan dalam berbagai penelitian dengan fokus dan hasil yang beragam. Oleh karena itu, melalui SLR berbagai penelitian tersebut dapat dikumpulkan, diseleksi, dianalisis, dan disintesis secara sistematis untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi, manfaat penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya pada pendidikan anak usia dini.

Dalam pelaporannya, penggunaan pedoman seperti PRISMA dapat membantu peneliti menjelaskan alasan penelitian dilakukan, metode yang digunakan, proses identifikasi dan seleksi sumber, serta hasil kajian secara lebih transparan. PRISMA 2020 menyediakan pedoman pelaporan systematic review agar proses dan hasil kajian dapat disampaikan secara lengkap dan jelas.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode penelitian yang dilakukan melalui proses identifikasi, penelusuran, evaluasi, seleksi, dan sintesis terhadap berbagai literatur yang relevan secara sistematis untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai suatu topik penelitian. Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan penelitian, temuan, serta kecenderungan dan kesenjangan penelitian mengenai kreativitas guru PIAUD dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Snyder, 2019).

Prosedur penelitian mengadaptasi tahapan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang meliputi proses identifikasi, penyaringan (screening), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan penetapan artikel yang digunakan dalam analisis (included). Penggunaan PRISMA bertujuan agar proses

pemilihan artikel berlangsung secara sistematis, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan (Page et al., 2021).

Penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa basis data ilmiah, yaitu Google Scholar, GARUDA (Garba Rujukan Digital), dan Directory of Open Access Journals (DOAJ). Pencarian artikel menggunakan kombinasi kata kunci yang berkaitan dengan topik penelitian, yaitu "kreativitas guru", "guru PIAUD", "teknologi", "media pembelajaran", "teknologi pembelajaran", dan "pendidikan anak usia dini". Penggunaan beberapa kata kunci dilakukan untuk memperoleh artikel yang relevan dengan fokus penelitian serta memperluas cakupan literatur yang dianalisis.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran; (2) penelitian yang berkaitan dengan guru PIAUD, PAUD, atau pendidikan anak usia dini; (3) artikel yang membahas pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran anak usia dini; (4) artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2022–2026; (5) artikel tersedia dalam bentuk *full text*; dan (6) artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah yang dapat diakses dan ditelusuri secara jelas. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, artikel duplikat, artikel yang tidak tersedia dalam bentuk *full text*, serta artikel yang tidak memenuhi kriteria tahun dan relevansi yang telah ditentukan.

Artikel yang diperoleh dari proses pencarian selanjutnya melalui tahap identifikasi dan penyaringan. Pada tahap identifikasi, seluruh artikel yang ditemukan dari masing-masing basis data dikumpulkan dan dicatat. Artikel yang memiliki judul atau isi yang sama kemudian diperiksa untuk menghindari adanya data duplikat. Tahap screening dilakukan dengan menyeleksi artikel berdasarkan judul dan abstrak. Artikel yang tidak berhubungan dengan kreativitas guru, teknologi, media pembelajaran, atau pendidikan anak usia dini dikeluarkan dari proses analisis.

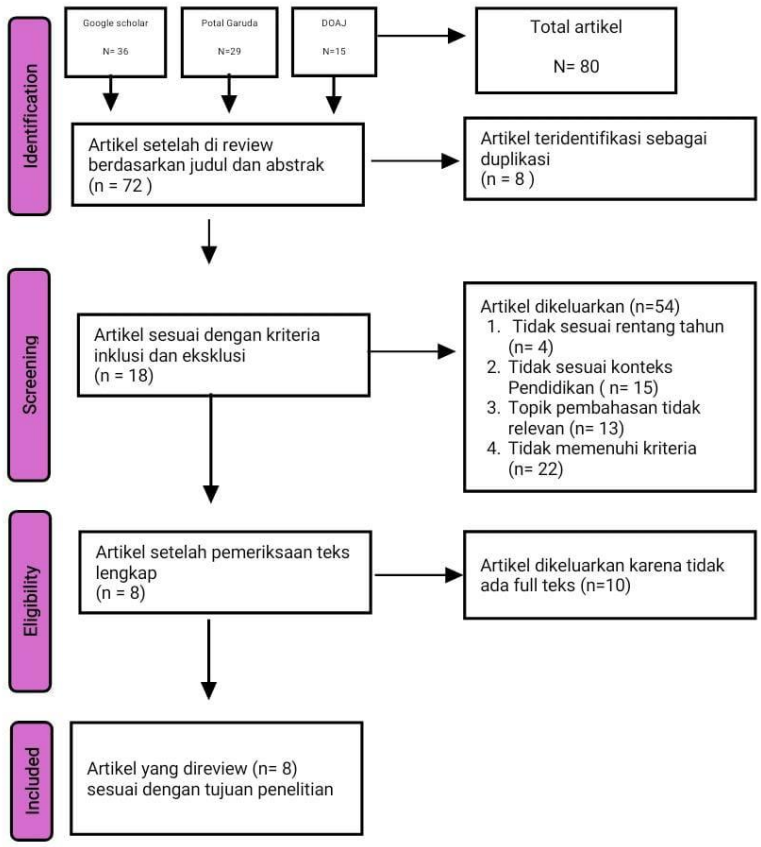
Selanjutnya, artikel yang lolos tahap penyaringan diperiksa berdasarkan kelayakan (*eligibility*), yaitu dengan membaca isi artikel secara lebih mendalam dan memastikan kesesuaiannya dengan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Artikel yang memenuhi seluruh kriteria kemudian ditetapkan sebagai artikel yang digunakan dalam penelitian. Seluruh proses seleksi artikel tersebut disajikan dalam diagram alur PRISMA untuk menunjukkan jumlah artikel yang ditemukan, disaring, dikeluarkan, hingga artikel akhir yang dianalisis.

Data dari artikel terpilih kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik (thematic analysis). Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menginterpretasikan pola atau tema yang muncul dari hasil penelitian terdahulu (Braun & Clarke, 2006). Data yang dianalisis meliputi identitas artikel, tahun publikasi, metode penelitian, fokus penelitian, bentuk pemanfaatan teknologi, kreativitas guru dalam penggunaan teknologi, jenis media teknologi yang digunakan, serta manfaat dan kendala pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah bagan alur PRISMA untuk proses penyaringan artikel yang digunakan dalam kajian ini:

Bagan 1. Prisma Flow Diagram



Berdasarkan bagan 1, proses seleksi artikel dalam penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) yang berjudul "Kreativitas Guru PIAUD dalam Memanfaatkan Teknologi sebagai Media Pembelajaran" dilakukan melalui empat tahapan, yaitu identifikasi (*identification*), penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan inklusi (*included*).

Pada tahap identifikasi, artikel dikumpulkan melalui tiga database, yaitu *Google Scholar*, Portal Garuda, dan *Directory of Open Access Journals* (DOAJ). Hasil pencarian memperoleh 36 artikel dari *Google Scholar*, 29 artikel dari Portal Garuda, dan 15 artikel dari DOAJ. Dengan demikian, jumlah keseluruhan artikel yang berhasil dikumpulkan adalah 80 artikel. Selanjutnya, dilakukan pemeriksaan terhadap artikel yang teridentifikasi sebagai duplikasi. Sebanyak 8 artikel dikeluarkan karena memiliki kesamaan dengan artikel lain. Setelah penghapusan duplikasi, tersisa 72 artikel yang dilanjutkan ke tahap penyaringan berdasarkan judul dan abstrak.

Pada tahap penyaringan, sebanyak 72 artikel diperiksa berdasarkan judul dan abstrak untuk mengetahui kesesuaiannya dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Pemeriksaan meliputi tahun publikasi, konteks pendidikan, relevansi topik, serta keterkaitan dengan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil penyaringan, sebanyak 54 artikel dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria penelitian. Artikel tersebut terdiri atas 4 artikel yang tidak sesuai dengan rentang tahun publikasi, 15 artikel yang tidak sesuai dengan konteks pendidikan anak usia dini, 13 artikel dengan topik pembahasan yang tidak relevan, serta 22 artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Dengan demikian, sebanyak 18 artikel dinyatakan memenuhi kriteria awal dan dilanjutkan ke tahap penilaian kelayakan.

Pada tahap penilaian kelayakan, sebanyak 18 artikel diperiksa lebih lanjut melalui penelaahan teks lengkap (*full-text review*). Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi artikel sesuai dengan fokus penelitian, memiliki metode penelitian yang dapat ditelaah, serta menyajikan temuan yang relevan dengan kreativitas guru PIAUD dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.Berdasarkan hasil pemeriksaan, sebanyak 10 artikel dikeluarkan karena teks lengkapnya tidak tersedia. Dengan demikian, tersisa 8 artikel yang dapat dilanjutkan ke tahap inklusi.

Pada tahap akhir, sebanyak 8 artikel ditetapkan sebagai artikel yang masuk dalam sintesis akhir penelitian. Artikel terpilih dianalisis secara mendalam untuk mengidentifikasi bentuk kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi, jenis teknologi

yang digunakan sebagai media pembelajaran, manfaat pemanfaatannya bagi pembelajaran anak usia dini, serta kendala yang dihadapi guru dalam penerapannya.

Berikut adalah 8 artikel yang di analisa lebih lanjut yaitu Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, & Sultan, Z. (2024)., Azhar, L., Hartati, I., Febriari, S., Ramadanti, S., & Nikawanti, G. (2026).,Crispy, D., Tabrani, A., & Gea, J. J. (2025)., Khairunisa, K., Sukrin, S., & Retnoningsih, R. (2025)., Nurma, N., & Suyadi, S. (2022).,Syahla, Y. H., Ristiyaningsih, S. A., Nikawanti, G., & Amalia, J. N. (2026).,Wijaya, P. R. (2025)., Wijiastuti, E., Isnaini, F. N., & Untariana, A. F. (2024).

Berikut adalah tabel 1 *Sistematic Literatur Review*: "Kreativitas Guru Paud Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran" berdasarkan artikel tahun 2022-2026.

Tabel 1 *Sistematic Literatur Review*: "Kreativitas Guru Paud Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran" berdasarkan artikel tahun 2022-2026

NO	Judul Artikel/Penulis/Tahun	Jenis Penelitian	Temuan Penelitian
1	Pengembangan Media Lembar Kerja Digital Berbasis Canva dalam Pemberdayaan Teknologi Guru PAUD/ Azhar, L., Hartati, I., Febriari, S., Ramadanti, S., & Nikawanti, G. /2026	Penelitian pengembangan (R&D)	Pemanfaatan Canva dalam pengembangan lembar kerja digital dapat membantu guru PAUD meningkatkan kemampuan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
2	Efektivitas Penggunaan Media Teknologi dalam Pembelajaran di Jenjang PAUD/ Wijiastuti, E., Isnaini, F. N., & Untariana, A. F. /2024	Penelitian kuantitatif	Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran PAUD dinilai efektif untuk mendukung proses belajar, meningkatkan keterlibatan anak, dan membantu guru menyajikan pembelajaran secara lebih menarik.

3	Penerapan Learning Apps Sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Ranah Pendidikan Anak Usia Dini/ Syahla, Y. H., Ristiyaningsih, S. A., Nikawanti, G., & Amalia, J. N. /2026	Penelitian pengembangan/penerapan	Learning Apps dapat diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif di PAUD dan membantu menyediakan kegiatan belajar yang lebih interaktif serta bervariasi.
4	Persepsi Guru PAUD terhadap Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Kegiatan Belajar Mengajar/ Wijaya, P. R./2025	Penelitian deskriptif	Guru PAUD memandang teknologi sebagai pendukung pembelajaran yang bermanfaat, tetapi pemanfaatannya masih dipengaruhi oleh kemampuan guru, fasilitas, dan kesiapan dalam menggunakan teknologi.
5	Problematika Kompetensi Guru PAUD Menggunakan Teknologi Digital dalam Pembelajaran/ Crispy, D., Tabrani, A., & Gea, J. J./2025	Penelitian kualitatif	Penggunaan teknologi digital masih menghadapi kendala berupa kompetensi guru, keterbatasan fasilitas, dan kebutuhan peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke pembelajaran.
6	Pemanfaatan Teknologi Digital pada Pendidikan Anak Usia Dini di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat/ Nurma, N., & Suyadi, S./2022	Penelitian kualitatif	Teknologi digital dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran PAUD, namun keberhasilannya dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, kemampuan guru, dan pengelolaan penggunaan

			teknologi.
7	Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran terhadap Optimalisasi Lingkungan Bermain Edukatif pada Anak Usia Dini di PAUD Qonita Kota Bima/ Khairunisa, K., Sukrin, S., & Retnoningsih, R./2025	Penelitian kuantitatif	Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran berperan dalam mengoptimalkan lingkungan bermain edukatif sehingga kegiatan belajar anak menjadi lebih menarik dan bermakna.
8	Peningkatan Kreativitas Guru PAUD di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva/ Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, & Sultan, Z./2024	Penelitian tindakan/pelatihan	Pelatihan penggunaan Canva membantu meningkatkan kreativitas guru PAUD dalam membuat media pembelajaran, sekaligus meningkatkan keterampilan guru memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan pembelajaran.

Hasil *systematic literature review* menunjukkan bahwa kreativitas guru PIAUD dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki berbagai bentuk dan strategi yang saling melengkapi. Strategi tersebut mencakup pengembangan media digital berbasis Canva, penggunaan aplikasi pembelajaran, pemanfaatan video edukatif, penyajian materi melalui media visual, serta pengintegrasian teknologi dengan kegiatan bermain anak. Pemanfaatan teknologi tidak hanya bertujuan untuk menarik perhatian anak, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Arifin et al. (2024), melalui penelitian mengenai peningkatan kreativitas guru PAUD dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva, menunjukkan pentingnya pelatihan dalam membantu guru mengembangkan keterampilan pembuatan media digital. Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk menyusun

materi visual dengan memanfaatkan gambar, warna, ilustrasi, dan tata letak yang bervariasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa penguasaan aplikasi desain dapat menjadi sarana untuk mendukung kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran.

Temuan tersebut berkaitan dengan penelitian Azhar et al. (2026) mengenai pengembangan lembar kerja digital berbasis Canva dalam pemberdayaan teknologi guru PAUD. Lembar kerja digital memberikan alternatif bagi guru untuk menyajikan kegiatan belajar dalam format yang lebih variatif. Guru dapat menyesuaikan tampilan, gambar, dan instruksi dengan tema pembelajaran serta kemampuan anak. Dengan demikian, kreativitas guru tidak hanya terlihat pada pemilihan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan mengolah aplikasi tersebut menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Jika dibandingkan, kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam menempatkan Canva sebagai sarana pengembangan media digital. Perbedaannya terletak pada penekanan pembahasan, yaitu peningkatan kreativitas melalui pelatihan dan pengembangan produk berupa lembar kerja digital. Kedua temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi perlu diarahkan pada pengembangan produk pembelajaran yang memiliki tujuan jelas, bukan sekadar menghasilkan tampilan yang menarik.

Selanjutnya, Windiastuti et al. (2024) mengkaji efektivitas penggunaan media teknologi dalam pembelajaran di jenjang PAUD. Penelitian tersebut relevan untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi dapat mendukung penyajian materi pembelajaran. Media digital memungkinkan guru menghadirkan materi melalui berbagai bentuk, seperti gambar, video, presentasi, dan sumber belajar interaktif. Variasi tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan penyajian materi dengan tujuan dan karakteristik pembelajaran anak usia dini.

Namun, efektivitas media tidak dapat hanya dinilai berdasarkan kecanggihan teknologi atau ketertarikan anak terhadap tampilan media. Guru perlu mempertimbangkan apakah media membantu anak memahami materi, mengikuti instruksi, berpartisipasi dalam kegiatan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena

itu, pemilihan teknologi harus disertai perencanaan yang matang dan evaluasi terhadap penggunaannya.Pembahasan ini juga berkaitan dengan penelitian Syahla et al. (2026) mengenai penerapan aplikasi pembelajaran inovatif pada pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan aplikasi pembelajaran dapat memperluas pilihan guru dalam menyajikan materi melalui kombinasi unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Aplikasi dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan mengenal huruf, angka, warna, bentuk, maupun konsep sederhana lainnya, sepanjang isi dan cara penggunaannya sesuai dengan perkembangan anak.

Persamaan kedua penelitian tersebut terletak pada perhatian terhadap pemanfaatan teknologi untuk memperkaya proses pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan media teknologi secara efektif tetap membutuhkan keterlibatan guru. Guru bertugas menjelaskan materi, memberikan arahan, mendampingi anak ketika menggunakan media, serta menghubungkan pengalaman digital dengan kegiatan konkret. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, bukan pengganti interaksi langsung antara guru dan anak.

Disamping itu, Wijaya (2025) membahas persepsi guru PAUD terhadap pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Persepsi guru menjadi aspek penting karena dapat memengaruhi penerimaan dan kesediaan guru untuk menggunakan teknologi. Guru yang memandang teknologi sebagai sarana yang bermanfaat cenderung memiliki alasan yang lebih kuat untuk mempelajari dan mengembangkan media digital, sedangkan kekhawatiran terhadap kesulitan teknis dapat menjadi hambatan dalam penerapannya.Dalam konteks kreativitas guru PIAUD, persepsi terhadap teknologi berkaitan dengan keberanian untuk mencoba cara baru dalam menyajikan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi membutuhkan kemauan untuk mempelajari fitur aplikasi, mencari sumber belajar, menyusun materi, dan memperbaiki media berdasarkan kebutuhan anak. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas tidak cukup dilakukan melalui penyediaan perangkat, tetapi juga perlu didukung oleh lingkungan belajar yang mendorong guru untuk berinovasi.

Temuan mengenai persepsi guru tersebut dapat dikaitkan dengan penelitian Khairunisa, Sukrin, dan Retnoningsih (2025) mengenai kreativitas guru di PAUD Qonita. Kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran perlu dipahami sebagai kemampuan menghasilkan dan menerapkan gagasan sesuai dengan kondisi pembelajaran. Dalam pemanfaatan teknologi, gagasan tersebut dapat diwujudkan melalui pemilihan media, pengubahan materi, serta penyesuaian strategi pembelajaran dengan kebutuhan anak.

Kedua penelitian tersebut memberikan sudut pandang yang saling melengkapi. Persepsi berhubungan dengan cara guru memandang dan menerima pemanfaatan teknologi, sedangkan kreativitas berkaitan dengan bagaimana guru mengembangkan gagasan menjadi kegiatan atau media pembelajaran. Meskipun demikian, hubungan tersebut tidak dapat langsung diartikan sebagai hubungan sebab-akibat tanpa dukungan hasil pengujian yang sesuai.

Selain itu pemanfaatan teknologi juga memliki kendala baik dari segi sarana prasarana maupun dari segi pengetahuan dan pemahaman guru itu sendiri, terkait hal ini dalam penelitiannya Crispy et al. (2025) membahas problematika kompetensi guru PAUD dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Kajian mengenai hambatan kompetensi penting karena keberhasilan pemanfaatan teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh kemampuan guru mengoperasikan, memilih, dan menerapkan teknologi secara tepat. Dalam praktik pembelajaran, guru dapat menghadapi kesulitan ketika harus membuat konten digital, menyesuaikan materi dengan kebutuhan anak, atau mengatasi kendala teknis. Hambatan tersebut dapat memengaruhi proses pengembangan media dan membatasi variasi kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan. Oleh karena itu, kompetensi digital perlu dikembangkan bersamaan dengan kemampuan pedagogis agar teknologi yang digunakan tetap sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini.

Temuan tersebut juga perlu dibaca bersama penelitian Nurma dan Suyadi (2022) mengenai pemanfaatan teknologi digital di TK Harapan Bunda. Penelitian pada konteks lembaga tertentu dapat memberikan gambaran mengenai penerapan teknologi dalam

lingkungan pembelajaran yang nyata. Kondisi lembaga, ketersediaan sarana, keterampilan pendidik, dan kebutuhan anak perlu dipertimbangkan ketika menilai penerapan teknologi digital.

Jika dibandingkan, penelitian Crispy et al. (2025) menyoroti persoalan kompetensi, sedangkan kajian Nurma dan Suyadi (2022) memberikan konteks penerapan teknologi pada lingkungan TK Harapan Bunda. Kedua penelitian tersebut menegaskan pentingnya memperhatikan kondisi guru dan lembaga ketika mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Strategi yang berhasil pada satu lembaga belum tentu dapat diterapkan secara sama pada lembaga lain tanpa penyesuaian.

Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru perlu didukung oleh pelatihan praktis, pendampingan, ketersediaan perangkat, dan kesempatan untuk mencoba media dalam pembelajaran. Pelatihan hendaknya menghasilkan keterampilan yang dapat diterapkan secara langsung, misalnya membuat lembar kerja digital, menyusun bahan visual, atau mengembangkan kegiatan berbasis aplikasi. Guru juga perlu memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi hasil penggunaannya sehingga proses pengembangan media berlangsung secara berkelanjutan.

Berdasarkan perbandingan delapan artikel, terdapat tiga tema utama yang menjelaskan kreativitas guru PIAUD dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pertama, pengembangan media digital menjadi salah satu bentuk nyata kreativitas guru. Penelitian Arifin et al. (2024) dan Azhar et al. (2026) menunjukkan relevansi penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Kreativitas terlihat melalui proses merancang, mengolah, dan menyesuaikan materi digital dengan tujuan pembelajaran.

Kedua, pemanfaatan teknologi dapat memperluas variasi penyajian materi. Penelitian Windiastuti et al. (2024) dan Syahla et al. (2026) berkaitan dengan penggunaan media teknologi dan aplikasi pembelajaran. Kedua kajian tersebut dapat digunakan untuk membahas peluang penggunaan media yang lebih bervariasi, dengan tetap memperhatikan efektivitas, kesesuaian materi, dan keterlibatan anak.

Ketiga, penerapan teknologi dipengaruhi oleh persepsi, kreativitas, kompetensi, dan kondisi lingkungan pembelajaran. Penelitian Wijaya (2025), Khairunisa et al. (2025), Crispy et al. (2025), serta Nurma dan Suyadi (2022) memberikan perspektif mengenai penerimaan teknologi, kreativitas guru, hambatan kompetensi, dan konteks penerapan di lembaga PAUD.

Ketiga tema tersebut menunjukkan bahwa kreativitas guru tidak berdiri sendiri. Kemampuan menghasilkan media digital perlu disertai keterampilan teknis, pertimbangan pedagogis, dan dukungan lingkungan kerja. Guru perlu memahami tujuan pembelajaran sebelum memilih aplikasi, memastikan isi media sesuai dengan perkembangan anak, serta menyediakan kegiatan yang memungkinkan anak berinteraksi dan memperoleh pengalaman konkret.

Secara keseluruhan, hasil sintesis delapan artikel menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PIAUD perlu diarahkan pada pengembangan media yang kreatif, sesuai kebutuhan anak, dan mendukung tujuan pembelajaran. Keberhasilan penerapannya tidak hanya ditentukan oleh jenis aplikasi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media tersebut. Oleh karena itu, peningkatan kreativitas guru perlu dilakukan melalui pengembangan kompetensi digital, pelatihan berkelanjutan, serta dukungan lembaga yang memungkinkan guru menerapkan inovasi secara tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap delapan artikel terpilih, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran tercermin melalui kemampuan memilih, merancang, mengembangkan, dan menyesuaikan media digital dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik perkembangan anak usia dini. Pemanfaatan teknologi, seperti aplikasi Canva, lembar kerja digital, dan aplikasi pembelajaran interaktif, memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Dengan demikian, teknologi dapat menjadi sarana pendukung bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan

bermakna.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat atau kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga dipengaruhi oleh kompetensi digital, kreativitas, persepsi guru, serta kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan keterampilan teknis, kurangnya pendampingan, dan kondisi sarana pendukung dapat menjadi hambatan dalam pengembangan media digital. Oleh karena itu, pelatihan praktis, pendampingan berkelanjutan, dan dukungan lembaga PAUD diperlukan untuk membantu guru meningkatkan keterampilan sekaligus mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan media pembelajaran.

Secara keseluruhan, kajian ini menegaskan bahwa kreativitas guru PIAUD merupakan unsur penting dalam menentukan pemanfaatan teknologi secara tepat dan efektif. Teknologi sebaiknya tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga diintegrasikan dengan kegiatan bermain, eksplorasi, interaksi sosial, dan pengalaman konkret anak. Dengan mempertimbangkan kesesuaian media, keamanan konten, serta tahap perkembangan anak, guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran yang berkualitas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih mendalam hubungan antara kompetensi digital, kreativitas guru, dan efektivitas media pembelajaran melalui penelitian empiris pada berbagai lembaga PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di Kota Tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(1), 151–157.

Azhar, L., Hartati, I., Febriari, S., Ramadanti, S., & Nikawanti, G. (2026). Pengembangan media lembar kerja digital berbasis Canva dalam pemberdayaan teknologi guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 401–406.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Crispy, D., Tabrani, A., & Gea, J. J. (2025). Problematika kompetensi guru PAUD menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran: Studi kasus di TK Kristen Sion Tridamasari. *Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 46–57.

Dinata, V., Wedi, A., & Fajarianto, O. (2024). Systematic Literature Review: Implementation of online learning based on education levels in Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3).

Ellhad, D. L., Fadlaini, M., Arcin, W., Istiningsih, & Rokhimawan, M. A. (2020). Planning of PAUD learning with STEAM (Science, Technology, Art, and Math) approach. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 9(2).

Haerudin, D. A., & Gustiana, E. (2023). Media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Jurnal Pelita PAUD, 8(1), 286–291.

Hayat, N., Muthmainah, & Wulandari, R. (2022). Peningkatan keterampilan pembuatan media pop up pada pendidik PAUD*. Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 60–67.

Hutapea, C. J. K. T., Karyono, T., & Sunaryo, A. (2025). Pemanfaatan YouTube sebagai media pendamping pembelajaran vokal pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 5(1), 177–187.

Kay, L., Putri, S., Dewi, F., Buxton, A., & Buyani, T. (2026). STEAM-ECE: Developing a STEAM Approach for Early Childhood Education in Indonesia. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 14(2).

Khairunisa, K., Sukrin, S., & Retnoningsih, R. (2025). Kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran terhadap optimalisasi lingkungan bermain edukatif pada anak usia dini di PAUD Qonita Kota Bima. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 1472–1491.

Nawawi, S. C. (2021). Kreativitas guru dalam pembelajaran masa study from home. *Raudhah Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 17–35.

Nurma, N., & Suyadi, S. (2022). Pemanfaatan teknologi digital pada pendidikan anak usia dini di TK Harapan Bunda Kabupaten Aceh Barat. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 1–12.

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71.

Pirestani, S., & Dinata, K. B. (2025). The effectiveness of CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)-based learning model on elementary school students' writing ability in subjects Indonesian: A systematic literature review.

Sembiring, P. U. B., & Eza, G. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis problem solving pada tema profesi untuk anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Usia Dini*, 10(1), 27–37.

Sipahutar, R. J. (2023). Faktor yang mempengaruhi pengembangan literasi digital pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Usia Dini*, 9(1), 35–51.

Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339.

Syahla, Y. H., Ristiyaningsih, S. A., Nikawanti, G., & Amalia, J. N. (2026). Penerapan learning apps sebagai media pembelajaran inovatif di ranah pendidikan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood, 9(1)*, 157–167.

Trandani, E., Javanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Irawa, B. (2019). Metode Systematic

Literature Review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems.*

UNESCO. (2023). Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education – A Tool on Whose Terms? UNESCO.

Wijaya, P. R. (2025). Persepsi guru PAUD terhadap pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 6(1), 1–12.

Wijiastuti, E., Isnaini, F. N., & Untariana, A. F. (2024). The efektivitas penggunaan media teknologi dalam pembelajaran di jenjang PAUD*. Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(2), 8–13.

Yuliani, W., Irmayanti, R., & Banjarnahor, N. (2020). Hubungan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan tingkat kreativitas PAUD. *Tunas Siliwangi*, 6(2), 87–95.