

**ANALISIS PEMETAAN MEDIASI ORANG TUA, GAME EDUKASI
DIGITAL, DAN LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ANAK
USIA DINI**



**Oleh : Nurita Sari
NIM: 23204032008**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**YOGYAKARTA
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurita Sari**
NIM : 23204032008
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya

Yogyakarta, 19 Desember 2025
Saya yang menyatakan,



Nurita Sari
NIM. 23204032008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurita Sari**
NIM : 23204032008
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 19 Desember 2025
Saya yang menyatakan,



Nurita Sari
NIM. 23204032008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurita Sari**
NIM : 23204032008
Jenjang : Magister
Prgram Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua saya) seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 19 Desember 2025
Saya yang menyatakan,




Nurita Sari
NIM. 23204032008



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-209/Un.02/DT/PP.00.9/01/2026

Tugas Akhir dengan judul : ANALISIS PEMETAAN MEDIASI ORANG TUA, GAME EDUKASI DIGITAL, DAN LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURITA SARI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204032008
Telah diujikan pada : Rabu, 07 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

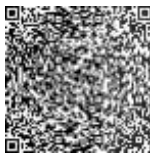
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 697630ea168e



Penguji I
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6976c25fd7fe6



Penguji II
Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6960314ab3bde



Yogyakarta, 07 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 697abf442390f

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : ANALISIS PEMETAAN MEDIASI ORANG TUA, GAME EDUKASI DIGITAL, DAN LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

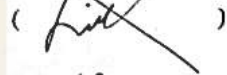
Nama : Nurita Sari
NIM : 23204032008
Prodi : PIAUD
Kosentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqasyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Adhi Setiyawan, S.Pd., M.Pd.

()

Penguji I : Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.

()

Penguji II : Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd.

()

Diuji di Yogyakarta pada tanggal, 7 Januari 2026

Waktu : 08.30-09.30 WIB.

Hasil/ Nilai : 96/A

IPK : 3.92

Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

ANALISIS PEMETAAN MEDIASI ORANG TUA, GAME EDUKASI DIGITAL, DAN LITERASI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Yang ditulis oleh:

Nama : Nurita Sari
NIM : 23204032008
Jenjang : Magister (S2)
Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini (M. Pd)

Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Desember 2025
Pembimbing,



Dr. Adhi Setiawan, S. Pd., M. Pd
NIP. 19800901 200801 1 011

ABSTRAK

Nurita Sari, NIM 23204032008. “Analisis Pemetaan Mediasi Orang Tua, Game Edukasi Digital, dan Literasi Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini”. Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2025. Dosen Pembimbing Dr. Adhi Setiyawan, S. Pd., M. Pd.

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam pendidikan anak usia dini dengan meningkatnya penggunaan media digital dan game edukasi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menempatkan mediasi orang tua dan literasi digital sebagai komponen penting dalam membentuk pengalaman belajar anak yang aman dan bermakna. Kajian ilmiah yang mengintegrasikan mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam satu kerangka pendidikan anak usia dini masih bersifat terfragmentasi. Sehingga pemahaman komprehensif mengenai keterkaitan ketiga konsep tersebut belum terbentuk secara sistematis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tema-tema utama dominan, menganalisis tren dan perkembangan penelitian, serta mengkaji hubungan konseptual antara mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dan analisis bibliometrik. Data diperoleh dari basis data Scopus yang dipublikasikan dalam rentang waktu yang tidak ditentukan, menggunakan kata kunci “*parental mediation*,” “*digital educational games*,” dan “*digital literacy*”. Sebanyak 205 artikel jurnal berbahasa Inggris dianalisis menggunakan perangkat biblioshiny untuk memetakan tren publikasi, sumber dan penulis paling relevan, struktur pengetahuan, jaringan kolaborasi, serta evolusi tematik berdasarkan kata kunci.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mediasi orang tua merupakan tema paling dominan dalam publikasi ilmiah dan berfungsi sebagai tema konseptual yang menghubungkan penggunaan media digital, pengembangan literasi digital, dan praktik pembelajaran berbasis game edukasi digital. Jumlah publikasi mengalami peningkatan signifikan dalam satu dekade terakhir, terutama pada periode pascapandemi COVID-19. Keterkaitan antara game edukasi digital dan literasi digital dengan praktik mediasi orang tua masih relatif lemah dan belum terintegrasi secara konseptual. Distribusi publikasi penelitian ini masih didominasi negara-negara maju, sementara penelitian yang secara spesifik berfokus pada konteks pendidikan anak usia dini masih relatif terbatas. Temuan ini memberikan kontribusi konseptual berupa pemetaan struktur pengetahuan dan mengidentifikasi arah pengembangan riset integratif yang relevan bagi pendidikan anak usia dini di era digital.

Kata Kunci: *Mediasi Orang Tua, Game Edukasi Digital, Literasi Digital, Pendidikan Anak Usia Dini, Bibliometrik*

ABSTRACT

Nurita Sari, 23204032008. “Analysis of Parent Mediation Mapping, Digital Educational Games, and Digital Literacy in Early Childhood Education.” Thesis. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Master of Early Childhood Islamic Education, 2025. Supervisor: Dr. Adhi Setiyawan, S. Pd., M.Pd.

The development of digital technology has brought significant changes to early childhood education with the increasing use of digital media and educational games in the learning process. This condition places parental mediation and digital literacy as important components in shaping safe and meaningful learning experiences for children. Scientific studies that integrate parental mediation, digital educational games, and digital literacy into a single framework of early childhood education are still fragmented, so a comprehensive understanding of the relationship between these three concepts has not been systematically established.

This study aims to identify the dominant themes, analyze research trends and developments, and examine the conceptual relationship between parental mediation, digital educational games, and digital literacy in the context of early childhood education. This study uses a Systematic Literature Review (SLR) approach and bibliometric analysis. Data were obtained from the Scopus database published within an unspecified time frame, using the keywords “parental mediation,” “digital educational games,” and “digital literacy.” A total of 205 English-language journal articles were analyzed using the Biblioshiny tool to map publication trends, the most relevant sources and authors, knowledge structures, collaboration networks, and thematic evolution based on keywords.

The results showed that parental mediation was the most dominant theme in scientific publications and served as a conceptual theme linking the use of digital media, the development of digital literacy, and digital educational game-based learning practices. The number of publications has increased significantly in the last decade, especially in the post-COVID-19 pandemic period. The relationship between digital educational games and digital literacy with parental mediation practices is still relatively weak and has not been conceptually integrated. The distribution of research publications is still dominated by developed countries, while research that specifically focuses on the context of early childhood education is still relatively limited. These findings provide conceptual contributions in the form of mapping the knowledge structure and identifying the direction of integrative research development relevant to early childhood education in the digital era.

Keywords: *Parental Mediation, Digital Educational Games, Digital Literacy, Early Childhood Education, Bibliometrics*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa, atas berkat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Analisis Pemetaan Mediasi Orang Tua, Game Edukasi Digital dan Literasi Digital dalam Pendidikan Anak Usia Dini”. Tesis ini diajukan sebagai dasar untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas kepemimpinan dan kebijakan yang mendukung terselenggaranya proses pendidikan dan akademik dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan arahan, kebijakan, dan dukungan kelembagaan selama penulis menempuh studi.
3. Ibu. Dr. Hibana, M. Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sekaligus, selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh proses perkuliahan.

4. Bapak Dr. Adhi Setiyawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing tesis yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga sejak tahap perencanaan hingga penyelesaian tesis ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman pengetahuannya kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Seluruh pegawai dan staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan administratif, bantuan informasi, dan dukungan teknis selama penulis menjalani proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir.
7. Bapak Naef Samidin dan Ibu Sumidah yang telah mengasuh, membesarkan, dan memberi dukungan berupa moral dan materi kepada penulis dengan penuh perhatian dan kasih sayang serta keikhlasan pada setiap untaian do'a. Sehingga, mengantarkan penulis dalam menyelesaikan pendidikan magister di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. serta kepada kakak tercinta Heni Anggriani atas dukungan dan perhatian yang diberikan.
8. Kepada keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan, doa, serta perhatian dengan penuh keikhlasan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menjalani proses pendidikan dan penyusunan tesis ini dengan penuh keteguhan

9. Saudari Muharrafah, Riska Sari, Khuriana, dan Nadia Aliyatuz Zulfa yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat selama proses penyusunan tesis ini.
10. Teman-teman seperjuangan Program Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini kelas A dan B yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik penulis.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Yogyakarta, 21 Desember 2025



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Nurita Sari

NIM. 23204032008

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada
Almamater Tercinta Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTTO

“Children learn best when they are actively engaged in meaningful experiences”¹-John Piaget



¹ Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (International Universities Press New York, 1952).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PERSEMBAHAN.....	xiii
MOTTO	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Kajian Penelitian yang Relevan	12
G. Landasan Teori.....	25
H. Sistematika Pembahasan	35
BAB II METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan	37
B. Prosedur Penelitian.....	38
C. Etika Penelitian	56
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Gambaran Umum Publikasi	58
1. Informasi Utama Dataset Penelitian.....	58
2. Produksi Ilmiah Tahunan (<i>Annual Scientific Production</i>)	60
3. Rata-Rata Sitasi Tahunan (<i>Average Citations Per Year</i>).....	63
4. Sumber Paling Relevan (<i>Most Relevant Sources</i>).....	65
5. Penulis Paling Relevan (<i>Most Relevant Authors</i>)	68
6. Produksi Penulis dari Waktu ke Waktu (<i>Authors Production Over Time</i>).....	70
7. Afiliasi Paling Relevan (<i>Most Relevant Affiliations</i>)	73
8. Negara Paling Banyak Disitasi (<i>Most Cited Countries</i>).....	76
9. Dokumen Paling Banyak Disitasi (<i>Most Cited Documents</i>)	78
10. Kata Kunci Paling Sering Muncul (<i>Most Frequent Words</i>).....	81

B. Analisis Tematik Dan Struktur Pengetahuan	84
1. Visualisasi Peta Pohon (<i>Treemap</i>)	84
2. Jaringan Ko-Okurensi (<i>Co-Occurrence Network</i>)	85
3. Jaringan ko-sitasi (<i>Co-citation network</i>).....	89
4. Pohon Klasifikasi (<i>Dendogram</i>).....	92
5. Peta Tematik (<i>Thematic Map</i>).....	95
6. Evolusi Tematik (<i>Thematic Evolution</i>)	99
7. Jaringan Kolaborasi (<i>Collaboration Network</i>).....	104
8. Peta Dunia Kolaborasi Antar Negara (<i>Countries Collaboration World Cup</i>).....	111
C. Pembahasan	114
1. Tren dan Perkembangan.....	114
2. Struktur Pengetahuan dan Tema Dominan.....	116
3. Lanskap Ilmiah dan Jaringan Kolaborasi	119
D. Keterbatasan Penelitian	120
BAB IV PENUTUP	123
A. Simpulan	123
B. Implikasi.....	124
C. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Analisis Bibliometrik.....	31
Gambar 2. Kerangka Konseptual Scopus.....	34
Gambar 3. Metadata dokumen scopus	43
Gambar 4. Visualisasi Alur PRISMA Pengumpulan dan Penyaringan Data.....	44
Gambar 5. Ringkasan Informasi Utama Dataset analisis Bibliometrik	60
Gambar 6. Plot Produksi Ilmiah Tahunan (2007-2025).....	61
Gambar 7. Plot Rata Rata Sitasi Per Tahun (2007-2025)	63
Gambar 8. Plot Sumber Paling Relevan Berdasarkan Jumlah Dokumen	66
Gambar 9. Plot Penulis Paling Relevan Berdasarkan Jumlah Dokumen.....	68
Gambar 10. Plot Produksi Penulis dari Waktu ke Waktu	71
Gambar 11. Plot Afiliasi Paling Relevan Berdasarkan Jumlah Artikel	74
Gambar 12. Plot Negara Paling Banyak Disitasi	76
Gambar 13. Plot Dokumen Paling Banyak Disitasi Secara Global	79
Gambar 14. Plot Kata Kunci Paling Sering Muncul	82
Gambar 15. Plot <i>TreeMap</i>	84
Gambar 16. Jaringan Ko-Okurensi Kata Kunci	86
Gambar 17. Jaringan Ko-Sitasi Sumber.....	91
Gambar 18. Pohon Klasifikasi (Dendogram) Kata Kunci	92
Gambar 19. Peta Tematik Kata Kunci	96
Gambar 20. Evolusi Tematik Kata Kunci.....	100
Gambar 21. Jaringan Kolaborasi Antar Institusi.....	104
Gambar 22. Jaringan Kolaborasi Antar Penulis	111
Gambar 23. Peta Dunia Kolaborasi Antar Negara	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Informasi Utama Dataset.....	136
Lampiran 2. Tabel Produksi Ilmiah Tahunan	137
Lampiran 3. Tabel Sitasi Tahunan	138
Lampiran 4. Tabel Sumber Paling Relevan	139
Lampiran 5. Tabel Penulis Paling Relevan	140
Lampiran 6. Tabel Produksi Penulis dari Waktu ke Waktu.....	154
Lampiran 7. Tabel Afiliasi Paling Relevan.....	162
Lampiran 8. Tabel Negara Paling Banyak Disitasi.....	169
Lampiran 9. Tabel Dokumen Paling Banyak Disitasi.....	170
Lampiran 10. Tabel Kata Kunci Paling Sering Muncul.....	178
Lampiran 11. Tabel Frekuensi Kemunculan Kata Kunci.....	180
Lampiran 12. Tabel Data Jaringan Ko-Okurensi Kata Kunci.....	182
Lampiran 13. Tabel Data Jaringan Ko-Sitasi Sumber	183
Lampiran 14. Tabel Dendogram Kata Berdasarkan Klaster	184
Lampiran 15. Tabel Pengembangan Instrumen Penelitian	186
Lampiran 16. Tabel Data Peta Tematik Kata Kunci.....	188
Lampiran 17. Tabel Data Evolusi Tematik.....	189
Lampiran 18. Tabel Jaringan Kolaborasi Antar Institusi.....	190
Lampiran 19. Tabel Jaringan Kolaborasi Antar Penulis	191
Lampiran 20. Tabel Data Kolaborasi Antar Negara	192
Lampiran 21. Lembar Kesiediaan Dosen Pembimbing	196
Lampiran 22. Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing	197
Lampiran 23. Riwayat Hidup.....	198

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pergeseran paradigma pendidikan anak usia dini (PAUD) di era digital ditandai dengan semakin masifnya integrasi teknologi informasi² dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di lingkungan rumah maupun satuan pendidikan.³ Transformasi ini menggeser pendekatan pembelajaran tradisional menuju model yang interaktif, multimodal, dan berbasis digital.⁴ Namun, integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini bukanlah proses yang sepenuhnya netral,⁵ melainkan sarat dengan perdebatan pedagogis dan psikologis mengenai kesesuaiannya bagi anak usia dini yang berada pada fase perkembangan paling sensitif.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan anak terus berkembang, mulai dari pemanfaatan media visual digital hingga pengembangan game berbasis teknologi yang dirancang secara spesifik untuk menunjang proses pembelajaran anak usia dini.⁶ Perkembangan ini menandai pergeseran teknologi dari sekadar

² L. Zulfa, N. A., Sari, N., Munastiwi, E., & Rohmah, 'Digitalisasi Dan Edupreneurship Pada Transformasi Paud Menuju Pendidikan Berdaya Saing Global', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8.3 (2025), pp. 1277–85, doi:10.31004/aulad.v8i3.943.

³ Pascalian Hadi Pradana, I Sutajaya, and Wayan Suja, 'Transformation of Early Childhood Education: Integrating Technology in Early Childhood Learning', *Journal of Gemilang*, 2024, doi:https://doi.org/10.62872/jdbb8344.

⁴ Siti Kustini, Didi Suherdi, and Bachrudin Musthafa, 'Beyond Traditional Literacies: A Multimodal-Based Instruction To Fostering Student Ddigital Literacy Learning', 20 (2020), pp. 37–47, doi:10.17509/bs_jpbsp.v20i1.25969.

⁵ Robin Samuelsson, 'From Technological Distribution to Educational Innovation: How Context, Curriculum, and Local Practice Frame Educational Technology Use in Early Childhood Education', *Education and Information Technologies*, 30 (2025), pp. 17023–48, doi:10.1007/s10639-025-13462-3.

⁶ Ridaul Maghfiroh and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD', *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan Islam*, 21.1 (2023), doi:https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583.

alat bantu visual menuju pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman. Kondisi tersebut sekaligus menuntut adanya keterampilan literasi digital yang memadai dalam ekosistem pendidikan anak usia dini agar pemanfaatan teknologi tidak hanya bersifat instrumental, tetapi juga bermakna secara pedagogis.⁷

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.⁸ Pendidikan anak usia dini berfungsi dalam memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.⁹ Pada tahap ini, proses pendidikan berperan strategis dalam membangun dasar kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan motorik yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar jangka panjang anak.¹⁰ Pendidikan anak usia dini juga sebagai fondasi krusial bagi perkembangan holistik anak, sehingga penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan, seperti metode bermain, menjadi aspek penting dalam mendukung proses tersebut.¹¹

Seiring dengan meningkatnya digitalisasi kehidupan keluarga dan pendidikan, anak usia dini semakin terpapar perangkat digital seperti tablet dan

⁷ Adhi Setiyawan, 'Desain Laboratorium Pendidikan Berbasis Keterampilan Literasi Digital', *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6.1 (2021), pp. 59–68.

⁸ N. A Sari, N., Hibana, H., & Zulfa, 'Model Pendekatan Taman Indria Ki Hadjar Dewantara Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini', *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2024), pp. 253–67, doi:10.37985/murhum.v5i2.837.

⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021).

¹⁰ Jackie Marsh and others, *Exploring Play and Creativity in Pre-Schooler's Use of Apps: Final Project Report* (Technology and Play, 2015).

¹¹ Nita Apriyani, Hibana Hibana, and Susilo Suhrahman, 'Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), pp. 126–40, doi:10.19109/ra.v5i2.8933.

smartphone sejak dini.¹² Durasi paparan layar pada anak prasekolah cenderung meningkat. Bahkan, dalam banyak kasus melampaui rekomendasi kesehatan yang ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO), yaitu maksimal satu jam per hari untuk anak di bawah lima tahun.¹³ Paparan layar yang berlebihan dikaitkan dengan berbagai risiko perkembangan, termasuk keterlambatan perkembangan motorik, berkurangnya interaksi sosial, dan gangguan regulasi emosi apabila tidak disertai pendampingan yang memadai.¹⁴ Kondisi ini menegaskan bahwa persoalan utama dalam konteks pendidikan anak usia dini bukan sekadar keberadaan teknologi digital, melainkan bagaimana teknologi tersebut dimediasi, diarahkan, dan dimanfaatkan secara pedagogis dalam kehidupan anak sehari-hari.

Dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital bagi anak usia dini, Game Edukasi Digital (GED) semakin banyak dikembangkan dan diadopsi sebagai pembelajaran berbasis bermain.¹⁵ Pembelajaran berbasis bermain dipahami sebagai pendekatan pedagogis yang menempatkan aktivitas bermain sebagai sarana utama bagi anak untuk belajar melalui eksplorasi, interaksi, dan pengalaman yang bermakna sesuai dengan tahapan

¹² Irfan Fauzi Rachmat and Sofia Hartati, 'Literasi Digital Orang Tua Anak Usia Dini', *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 7.2 (2020), pp. 1–21.

¹³ Hilda K Kabali and others, 'Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children', *Pediatrics*, 136.6 (2015), pp. 1044–50, doi:<https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>.

¹⁴ S. Domingues-Montanari, 'Clinical and Psychological Effects of Excessive Screen Time on Children', *Journal of Paediatrics and Child Health*, 53.4 (2017), pp. 333–38, doi:10.1111/jpc.13462.

¹⁵ Najmeh Behnamnia, A Kamsin, M Ismail, and others, 'A Review of Using Digital Game-Based Learning for Preschoolers', *Journal of Computers in Education*, 2022, pp. 1–34, doi:10.1007/s40692-022-00240-0.

perkembangannya.¹⁶ Sedangkan, Game edukasi digital sebagai permainan berbasis teknologi digital yang dirancang dengan tujuan mendukung proses belajar melalui integrasi unsur permainan dan konten pendidikan.¹⁷ Game edukasi digital (GED) menawarkan karakteristik pembelajaran yang aktif, interaktif, dan adaptif, sejalan dengan prinsip *play-based learning* dalam pendidikan anak usia dini. Berbagai studi menunjukkan bahwa game edukasi digital (GED) berpotensi mendukung pengembangan kreativitas,¹⁸ keterampilan kognitif,¹⁹ dan pemecahan masalah anak apabila dirancang dan digunakan secara tepat.²⁰ Namun demikian, efektivitas game edukasi digital (GED) tidak bersifat universal. Dampak positif game edukasi digital (GED) bergantung pada kualitas desain pedagogis, konteks penggunaan, serta keterlibatan orang dewasa dalam proses bermain-belajar anak.

Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian mengenai GED mengalami pertumbuhan yang signifikan dengan meningkatnya jumlah publikasi²¹ dan

¹⁶ Hibana Hibana, Muthia Rahman Nayla, and Kulsum Nurhayati, 'Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9.4 (2024), pp. 733–45.

¹⁷ Shahrul Affendi Ishak, U Hasran, and Rosseni Din, 'Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance', *Education Sciences*, 2023, doi:10.3390/educsci13020102.

¹⁸ Najmeh Behnamnia, A Kamsin, Maizatul Akmar, and others, 'The Effective Components of Creativity in Digital Game-Based Learning among Young Children: A Case Study', *Children and Youth Services Review*, 2020, doi:10.1016/j.chilyouth.2020.105227.

¹⁹ R T Humaida and S Suyadi, 'Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4.2 (2021), pp. 78–87.

²⁰ D Ningtyas and others, 'Enhancing Early Childhood Problem-Solving Abilities through Game-Based Learning and Computational Thinking: The Impact of Cognitive Styles', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2024, doi:10.14421/jga.2024.93-04.

²¹ Long Liang and Xiaoxiang Liu, 'Evolution and Frontiers of Digital Game-Based Learning in Education: A Bibliometric Analysis', *2024 5th International Conference on Information Science and Education (ICISE-IE)*, 2024, pp. 582–86, doi:10.1109/icise-ic64355.2024.11025490.

variasi pendekatan desain.²² Meskipun demikian, peningkatan kuantitas penelitian game edukasi digital dievaluasi secara mendalam terhadap kesesuaian pedagogis game edukasi digital (GED) dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Sejumlah kajian masih berfokus pada aspek teknis dan hasil belajar jangka pendek, sementara dimensi kontekstual dan perkembangan jangka panjang anak relatif kurang mendapat perhatian.²³ Kondisi ini menunjukkan perlunya pemetaan tren penelitian game edukasi digital (GED) untuk mengidentifikasi tema, fokus kajian, serta area yang masih terabaikan dalam literatur.

Di tengah maraknya penggunaan game edukasi digital (GED) anak usia dini, peran mediasi orang tua menjadi faktor kunci yang menentukan kualitas dan dampak pengalaman digital anak.²⁴ Mediasi orang tua merupakan strategi yang digunakan orang tua untuk mengarahkan, mendampingi, dan mengatur interaksi anak dengan media digital.²⁵ Penyediaan akses teknologi tanpa pendampingan yang tepat tidak secara otomatis menghasilkan manfaat edukatif.²⁶ Mediasi orang tua melalui keterlibatan aktif, seperti *co-playing*,

²² Jonathan José Cardoso De Sales and Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira, 'Educational Games for Mobile Applications: A Systematic Literature Mapping', *Journal on Interactive Systems*, 2025, doi:10.5753/jis.2025.5947.

²³ Najmeh Behnamnia, A Kamsin, M Ismail, and others, 'A Review of Using Digital Game-Based Learning for Preschoolers'. 2022.

²⁴ Gorica Popovska Nalevska and Filip Popovski, 'Parental Attitudes and Mediation in Children's Use of Digital Media', *International Journal of Research Studies in Education*, 2023, doi:10.5861/ijrse.2023.57.

²⁵ Wonsun Shin and Benjamin Li, 'Parental Mediation of Children's Digital Technology Use in Singapore', *Journal of Children and Media*, 11.1 (2017), pp. 1–19, doi:<https://doi.org/10.1080/17482798.2016.1203807>.

²⁶ Ria Astuti, Erni Munastiwi, and Muammar Qadafi, 'Digital Parenting: Utilizing Technology to Instill Islamic Education Values in Young Children', *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 17.2 (2022), pp. 365–78, doi:10.19105/tjpi.v17i2.7468.

diskusi reflektif terhadap konten, serta penyelarasan tujuan penggunaan game dengan nilai pendidikan dapat meningkatkan pemaknaan pengalaman digital dan hasil belajar anak.²⁷ Namun, dalam praktiknya, banyak orang tua cenderung menerapkan strategi restriktif yang berfokus pada pembatasan durasi penggunaan gawai, dibandingkan strategi mediasi aktif yang menekankan kualitas interaksi dan pembelajaran.²⁸ Kesenjangan antara rekomendasi teoretis dan praktik mediasi orang tua ini menunjukkan perlunya kajian yang lebih komprehensif terhadap berbagai bentuk dan efektivitas mediasi orang tua dalam konteks game edukasi digital (GED).

Pemanfaatan game edukasi digital (GED) yang bermakna juga sangat bergantung pada literasi digital anak sebagai capaian perkembangan yang fundamental.²⁹ Literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini tidak hanya mencakup kemampuan teknis mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga melibatkan kemampuan kognitif dan sosial yang lebih luas,³⁰ seperti memahami makna konten digital, berpikir kritis secara sederhana, mengenali aspek keamanan dan privasi, serta membangun etika berinteraksi di ruang

²⁷ C. J. Ewin, C. A., Reupert, A. E., McLean, L. A., & Ewin, 'The Impact of Joint Media Engagement on Parent-Child Interactions: A Systematic Review', *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3.2 (2021), pp. 230-54, doi:10.1002/hbe2.203.

²⁸ Leonarda Banić and T Orehovački, 'A Comparison of Parenting Strategies in a Digital Environment: A Systematic Literature Review', *Multimodal Technol. Interact.*, 8 (2024), p. 32, doi:10.3390/mti8040032.

²⁹ M Fadhli and others, 'Game-Based Learning and Children's Digital Literacy to Support Pervasive Learning: A Systematic Reviews', *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2023, doi:10.21009/jtp.v25i3.38388.

³⁰ Alfiyanti Nurkhasyanah and Ichsan Ichsan, 'The Influence of Digital Literacy on The Social Behavior of Early Childhood', *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 4.2 (2024), pp. 177-90, doi:10.14421/joyced.2024.42-09.

digital.³¹ Tanpa fondasi literasi digital yang memadai, anak berisiko menjadi pengguna pasif teknologi,³² yang terpapar konten hiburan tanpa mampu merefleksikan atau mentransfer nilai pembelajaran ke dalam kehidupan nyata.³³ Oleh karena itu, literasi digital perlu diposisikan sebagai bagian integral dari tujuan pembelajaran dalam pemanfaatan game edukasi digital (GED) di pendidikan anak usia dini.

Meskipun kajian mengenai mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital anak telah berkembang pesat, penelitian-penelitian tersebut cenderung dilakukan secara terpisah dalam disiplin dan kerangka konseptual yang berbeda.³⁴ Penelitian mediasi orang tua menekankan dinamika keluarga dan pola pengasuhan,³⁵ studi game edukasi digital (GED) umumnya berfokus pada desain dan efektivitas pembelajaran,³⁶ sementara literasi digital anak dikaji dalam kerangka kompetensi dan keamanan digital.³⁷ Oleh sebab itu, keterkaitan

³¹ R. Stoilova, M., Livingstone, S., & Khazbak, 'Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World.', *Innocenti Discussion Papers*, 2021, doi:<https://doi.org/10.18356/25211110-2020-03>.

³² B. S. Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, 'Does Digital Literacy Influence Students' Online Risk? Evidence from Covid-19', *Heliyon*, 7.6 (2021).

³³ Nur Pangesti Apriliyana, 'Children and Digital Literacy: 21st Century Education Challenges and Strategies', *Journal of Islamic Elementary Education*, 2025, doi:[10.32806/islamentary.v3i1.807](https://doi.org/10.32806/islamentary.v3i1.807).

³⁴ W. M Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, 'How to Conduct a Bibliometric Analysis: An Overview and Guidelines', *Journal of Business Research*, 133 (2021), pp. 285–96, doi:[10.1016/j.jbusres.2021.04.070](https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070).

³⁵ Jane Müller and Katrin Potzel, 'Parental Mediation and the Relational Practices of Negotiation and Resistance: Insights from a Qualitative Panel Study from Germany', *Journal of Children and Media*, 18.4 (2024), pp. 527–42, doi:<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2383613>.

³⁶ Douglas Clark, E Tanner-Smith, and Stephen Killingsworth, 'Digital Games, Design, and Learning', *Review of Educational Research*, 86 (2016), pp. 79–122, doi:[10.3102/0034654315582065](https://doi.org/10.3102/0034654315582065).

³⁷ Davoud Masoumi and M Bourbour, 'Framing Adequate Digital Competence in Early Childhood Education', *Educ. Inf. Technol.*, 29 (2024), pp. 20613–31, doi:[10.1007/s10639-024-12646-7](https://doi.org/10.1007/s10639-024-12646-7).

konseptual dan empiris antara ketiga bidang tersebut belum terpetakan secara sistematis, sehingga area interdisipliner yang mengkaji interaksi antara mediasi orang tua, game edukasi digital (GED), dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini masih relatif terabaikan.

Dalam konteks fragmentasi kajian tersebut, pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dipandang relevan untuk mensintesis temuan penelitian secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi.³⁸ SLR memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola temuan, kesenjangan penelitian, serta konsistensi dan inkonsistensi hasil studi yang tersebar dalam literatur.³⁹ Namun, mengingat luasnya cakupan dan volume publikasi yang terus meningkat, SLR perlu dilengkapi dengan analisis bibliometrik untuk memetakan tren penelitian secara makro, termasuk pola kata kunci, kolaborasi peneliti, dan struktur intelektual bidang kajian.⁴⁰ Kombinasi SLR dan analisis bibliometrik memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perkembangan dan integrasi penelitian tentang mediasi orang tua, game edukasi digital (GED), dan literasi digital anak.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memetakan secara sistematis tren, tema, dan struktur pengetahuan terkait mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam pendidikan anak usia dini melalui

³⁸ K Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application* (Springer Nature, 2020), doi:10.1007/978-3-658-27602-7.

³⁹ Andy P Siddaway, Alex M Wood, and Larry V Hedges, 'How to Do a Systematic Review: A Best Practice Guide for Conducting and Reporting Narrative Reviews, Meta-Syntheses', *Annual Review of Psychology*, 70.1 (2019), pp. 747–70.

⁴⁰ Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim.

pendekatan *Systematic Literature Review* dan analisis bibliometrik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya landasan teoretis dalam kajian pendidikan anak usia dini berbasis digital sekaligus memberikan dasar reflektif bagi pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pemanfaatan dan pendampingan teknologi digital yang lebih kontekstual, aman, dan bermakna bagi anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, peneliti merumuskan permasalahan utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Adapun permasalahan yang dikaji dalam penelitian adalah:

1. Apa tema-tema utama yang dominan dalam publikasi ilmiah terkait mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital?
2. Bagaimana tren dan perkembangan penelitian mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini selama satu dekade terakhir?
3. Bagaimana hubungan antara konsep mengenai mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini?

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus kajian dan memastikan penelitian dapat dianalisis secara mendalam dan sistematis, penelitian ini dibatasi dalam beberapa ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Analisis dilakukan berdasarkan sumber literatur ilmiah, khususnya artikel jurnal dan relevan dengan topik penelitian.

2. Data yang digunakan tidak dibatasi oleh kurun waktu tertentu.
3. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti alur seleksi studi yang terstandar (seperti PRISMA).
4. Analisis bibliometrik dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari basis data ilmiah tertentu, seperti Scopus.
5. Ruang lingkup analisis bibliometrik hanya mencakup aspek-aspek seperti tren publikasi, kolaborasi penulis, negara kontributor, kata kunci dominan, *thematic mapping*, *co-citation analysis*, dan perkembangan tema penelitian.
6. Penelitian tidak melakukan pengumpulan data primer, seperti survei, wawancara, eksperimen, atau observasi langsung pada anak, guru, atau orang tua. Seluruh temuan diperoleh dari analisis literatur yang sudah dipublikasikan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal berikut:

1. Mengidentifikasi tema-tema utama yang dominan dalam publikasi ilmiah terkait mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital.
2. Menganalisis tren dan perkembangan penelitian mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini selama satu dekade terakhir.
3. Menganalisis hubungan antara konsep mengenai mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pemetaan tren mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam pendidikan anak usia dini ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoretis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital anak.
- b. Menyediakan kerangka konseptual mengenai mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital anak usia dini yang dapat menjadi dasar penelitian selanjutnya.
- c. Memberikan gambaran teoretis mengenai arah dan tren perkembangan riset global sehingga dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan teori dan model intervensi dalam PAUD.

2. Manfaat praktis

- a. Menyediakan dasar ilmiah yang dapat digunakan untuk mengembangkan kebijakan, program, atau strategi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan anak usia dini.
- b. Memberikan informasi empiris mengenai pola, kecenderungan, dan temuan penelitian yang dapat dijadikan rujukan dalam penyusunan kurikulum, intervensi pembelajaran, atau desain media digital untuk anak usia dini.

- c. Menjadi rujukan *evidence-based* yang bermanfaat bagi perumusan pedoman pendampingan penggunaan teknologi oleh orang dewasa dalam konteks pendidikan anak, sehingga praktik di lapangan dapat mengacu pada perkembangan penelitian global.
- d. Menyediakan peta penelitian yang dapat mendukung pengembangan instrumen, modul pembelajaran, atau model pendampingan digital yang lebih sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Berbagai penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) telah menelaah isu mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital anak dari beragam perspektif. Untuk menyajikan pemahaman yang lebih terstruktur dan komprehensif, ringkasan hasil kajian literatur terdahulu disampaikan pada bagian berikut:

1. Penelitian Kuzu, Y., & Kuzu, O. yang diterbitkan dalam jurnal *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* pada tahun 2022 yang berjudul “*A Bibliometric Analysis of Studies on Educational Games*”⁴¹ Melakukan pemetaan bibliometrik terhadap 254 artikel tentang *educational games* yang terindeks di *Web of Science* selama 2012–2021. Analisis dilakukan melalui evaluasi kata kunci, pola sitasi, kolaborasi negara dan institusi, serta sumber publikasi menggunakan perangkat *CiteSpace*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa klaster terbesar dalam korpus penelitian

⁴¹ Yasemin Kuzu and Okan Kuzu, ‘A Bibliometric Analysis of Studies on Educational Games’, *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8.3 (2022), pp. 724–40, doi:10.31592/aeusbed.1102403.

adalah *educational computer games*, dengan kecenderungan pergeseran fokus dari *performance-based game-based learning* pada awal periode menuju penggunaan *digital, mobile, dan computer-based games* dalam konteks pembelajaran. Meskipun penelitian Kuzu, Y., & Kuzu, O menggunakan metode bibliometrik yang serupa dan sangat relevan dengan game edukasi digital, namun penelitian ini menyajikan cakupan dan fokus yang lebih mendalam. Pertama, Kuzu, Y., & Kuzu, O hanya memetakan tren game edukasi secara umum dan tidak mengaitkannya dengan dimensi literasi digital anak maupun mediasi orang tua, sedangkan penelitian ini memetakan tren game edukasi digital, mediasi orang tua dan literasi digital pada anak secara bersamaan. Kedua, Kuzu, Y., & Kuzu, O hanya menggunakan pendekatan bibliometrik tanpa dipadukan dengan metode *Systematic Literature Review*. Sebaliknya, penelitian ini mengkombinasikan analisis bibliometrik dan SLR sehingga menghasilkan gambaran struktural sekaligus tematik secara komprehensif.

2. Penelitian Lukitowati, S., dkk yang diterbitkan dalam jurnal pendidikan progresif pada tahun 2025 yang berjudul "*Mapping ASEAN Research Trends on Digital Parenting and Digital Literacy*"⁴² memetakan tren publikasi mengenai *digital parenting* dan *digital literacy* di kawasan ASEAN selama 2020–2024 dengan metode bibliometrik berbasis data Scopus. Analisis dilakukan dengan Biblioshiny dan VOSviewer untuk

⁴² A. Lukitowati, S., Paramita, E. P., & Triansyah, 'Mapping ASEAN Research Trends on Digital Parenting and Digital Literacy', *Jurna Pendidikan Prgresif*, 15.03 (2025), pp. 1653–69, doi:10.23960/jpp.v15i3.pp1653-1669.

mengkaji pertumbuhan publikasi, jejaring kolaborasi penulis dan institusi, distribusi negara penyumbang, serta ko-okurensi kata kunci. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan publikasi pada tahun 2024, dengan Indonesia sebagai kontributor terbesar, diikuti Malaysia dan Thailand. Kata kunci dominan seperti *digital literacy*, *e-learning*, *media literacy*, dan *online learning* mengindikasikan pergeseran fokus riset dari isu teknis pembelajaran daring menuju isu literasi informasi, misinformasi, serta keterlibatan orang tua dalam pendampingan digital. Meskipun penelitian Lukitowati, S., dkk menggunakan metode berbasis bibliometrik dari data scopus yang serupa dan relevan dengan mediasi orang tua dan literasi digital, namun tetap terdapat perbedaan yakni: Penelitian Lukitowati, S., dkk tidak menempatkan anak usia dini sebagai populasi kajian spesifik dan tidak mengintegrasikan pendekatan SLR, sedangkan penelitian ini menempatkan anak usia dini dalam penelitian. Penelitian Lukitowati, S., dkk membahas *digital parenting* yang masih berkaitan dengan mediasi orang tua dan literasi digital, sedangkan penelitian ini menawarkan fokus lebih terarah pada game edukasi digital, mediasi orang tua, dan literasi digital anak, terutama pada konteks pendidikan anak, sehingga menghasilkan pemetaan yang lebih aplikatif.

3. Penelitian Çiftci, S. yang diterbitkan dalam *Journal of Education and Training Studies* pada tahun 2018 dengan judul "*Trends of Serious Games*

*Research from 2007 to 2017: A Bibliometric Analysis*⁴³ memetakan perkembangan studi *serious games* dalam kurun waktu 2007–2017 menggunakan pendekatan bibliometrik berbasis data Web of Science. Sebanyak 1.431 publikasi dianalisis melalui *text mining* dan pemetaan sitasi menggunakan VOSviewer dan CiteSpace. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan konsisten publikasi dan sitasi, dengan rata-rata sitasi sebesar 8,88 per artikel dan h-index 51. Amerika Serikat menjadi negara dengan kontribusi tertinggi, diikuti Inggris dan Belanda, sementara kata kunci dominan mencerminkan perluasan studi *serious games* ke berbagai disiplin teknologi pendidikan seperti psikologi, kesehatan, rehabilitasi, dan lingkungan. Meskipun terdapat persamaan dalam penggunaan bibliometrik dan tema game edukasi digital, namun terdapat perbedaan yakni Çiftci hanya memetakan tren penelitian *serious games* secara umum dan tidak mengkatikannya dengan mediasi orang tua dan literasi digital anak. Çiftci memetakan perkembangan studi *serious games* dalam kurun waktu 2007–2017, sedangkan peneliti memetakan tren dalam kurun waktu 2017–2025.

4. Penelitian Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L. yang diterbitkan dalam jurnal *education* pada tahun 2025 yang berjudul “*Research design and implementation of digital play and digital games-based learning in early development (0 to 6 years): a systematic review*”⁴⁴ bertujuan

⁴³ Serdar Çiftci, ‘Trends of Serious Games Research from 2007 to 2017: A Bibliometric Analysis’, *Journal of Education and Training Studies*, 6.2 (2018), pp. 18–27, doi:10.11114/jets.v6i2.2840.

⁴⁴ L. Utami, A., & Crescenzi-Lanna, ‘Research Design and Implementation of Digital Play and Digital Games-Based Learning in Early Development (0 to 6 Years): A Systematic Review’, *Education*, 3.13 (2025), pp. 1–18, doi:10.1080/03004279.2025.2537102.

mendeskripsikan dan menganalisis desain riset serta implementasi *digital play* (DP) dan *digital games-based learning* (DGBL) pada anak usia 0–6 tahun dalam rentang publikasi 2019–2025. Rentang waktu tersebut dipilih karena berkaitan dengan masa awal pandemi COVID-19 yang menyebabkan digitalisasi pendidikan meningkat, termasuk pada pembelajaran anak usia dini. Basis data yang digunakan meliputi Web of Science, Scopus, ERIC, dan ACM Library, guna mencakup perspektif lintas disiplin seperti *human-computer interaction* dan pendidikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas studi menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan pendekatan kuantitatif dan eksperimen masih terbatas. Perbedaan implementasi antara DP dan DGBL tampak pada tingkat struktur intervensi, ruang lingkup kegiatan, dan domain perkembangan yang dituju. DGBL lebih terstruktur dan berorientasi pada kemampuan kognitif dan bahasa, sementara DP lebih menekankan eksplorasi bebas dalam konteks fisik maupun digital serta berhubungan dengan capaian sosial-emosional dan motorik. Studi ini juga mencatat minimnya riset yang mengintegrasikan DP dan DGBL dalam satu kerangka penelitian, serta ketiadaan desain *mixed methods* yang dianggap penting untuk memperkaya pemahaman implementasi teknologi digital pada pembelajaran anak usia dini. Meskipun terdapat keserupaan dalam pendekatan *systematic literature review* dan *digital games* dalam konteks anak usia dini, namun terdapat perbedaan antara penelitian Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L. dan penelitian ini. Penelitian Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L. lebih berfokus pada desain

riset dan implementasi *digital play* serta *digital games-based learning*. Sedangkan, penelitian ini secara lebih spesifik memetakan tren ilmiah pada game edukasi digital, mediasi orang tua, dan literasi digital anak usia dini serta menggunakan pendekatan bibliometrik yang dikombinasikan dengan *systematic literature review*.

5. Penelitian Alagu, A., & Thanuskodi, S yang diterbitkan dalam jurnal *Library Philosophy and Practice* pada tahun 2019 yang berjudul “*Bibliometric analysis of digital Literacy research output: A global perspective*”⁴⁵ memaparkan bahwa penelitian ini menggunakan studi bibliometrik yang bertujuan menganalisis perkembangan publikasi ilmiah terkait literasi digital secara global dalam rentang 1992–2011 melalui basis data Web of Science. Analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Histcite untuk memetakan produktivitas publikasi berdasarkan negara, penulis, jurnal, institusi, dan pola kolaborasi ilmiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa publikasi mengenai literasi digital mengalami peningkatan signifikan dengan puncak kontribusi terjadi pada tahun 2011. Amerika Serikat menempati posisi teratas sebagai negara dengan publikasi terbanyak, diikuti Inggris, Australia, dan Kanada. Selain memetakan tren pertumbuhan, penelitian Alagu, A., & Thanuskodi juga menyoroti pola kepenulisan dan dominasi jurnal tertentu yang berperan sebagai pusat rujukan dalam penelitian literasi digital. Temuan ini menegaskan bahwa

⁴⁵ S Alagu, A., & Thanuskodi, ‘Bibliometric Analysis of Digital Literacy Research Output : A Global Perspective’, *Library Philosophy and Practice*, 2019, pp. 1–19.

riset literasi digital berkembang pesat dan terus menghasilkan jejaring akademik global yang semakin luas. Meskipun terdapat persamaan dalam menggunakan bibliometrik untuk memetakan tren dan pemahaman terkait literasi digital, namun tetap terdapat perbedaan, penelitian Alagu, A., & Thanuskodi, S hanya berfokus pada literasi digital, sementara penelitian ini mengkaji literasi digital, game edukasi digital dan mediasi orang tua dalam konteks pendidikan anak usia dini. Penelitian Alagu, A., & Thanuskodi, S. menggunakan basis data Web of Science, sedangkan penelitian ini menggunakan 205 dokumen jurnal terindeks Scopus yang memungkinkan cakupan disiplin dan publikasi yang berbeda.

6. Penelitian Julia Flaibam Giovanelli et al. yang diterbitkan dalam jurnal *Ciencias Psicológicas* pada tahun 2025 berjudul “*Parental mediation in the use of screens by children and adolescents: a systematic literature review*”⁴⁶ merupakan studi yang mengkaji peran mediasi orang tua dalam penggunaan media digital pada anak dan remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* dengan prosedur yang mengikuti standar PROSPERO, memanfaatkan perangkat lunak ASReview berbasis *machine learning* untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi proses seleksi artikel. Dari total 28.964 artikel yang teridentifikasi pada tahap awal pencarian, sebanyak 359 artikel ditelaah secara mendalam, dan 27 artikel dinyatakan memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut. Penilaian kualitas

⁴⁶ Julia Flaibam Giovanelli and others, ‘Parental Mediation in the Use of Screens by Children and Adolescents: A Systematic Literature Review’, *Ciencias Psicológicas*, 2025, doi:10.22235/cp.v19i1.4130.

artikel dilakukan menggunakan *Critical Appraisal Checklist for Analytical Cross-Sectional Studies*. Hasil kajian menunjukkan bahwa mediasi orang tua merupakan faktor protektif yang signifikan dalam mengurangi risiko penggunaan media digital yang berlebihan, ketergantungan gim, dan perundungan siber. Strategi mediasi aktif dan restriktif terbukti efektif dalam memoderasi hubungan antara penggunaan media digital dan dampaknya terhadap kesehatan mental anak, seperti kecemasan, depresi, dan rendahnya harga diri. Penelitian tersebut memiliki persamaan yang kuat dengan penelitian ini, khususnya dalam menempatkan mediasi orang tua sebagai konsep sentral dalam diskursus penggunaan media digital pada anak. Meskipun demikian, terdapat sejumlah perbedaan antara penelitian Julia Flaibam Giovanelli et al. dan penelitian ini. *Pertama*, dari sisi cakupan dan fokus tematik, penelitian Julia Flaibam Giovanelli et al. lebih menitikberatkan pada dampak penggunaan media digital terhadap aspek perilaku dan kesehatan mental anak dan remaja, sementara penelitian ini secara spesifik memetakan tren ilmiah mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini. *Kedua*, perbedaan signifikan juga terlihat pada pendekatan metodologis dan skala data. Penelitian Julia Flaibam Giovanelli et al. menggunakan *systematic literature review* dengan jumlah artikel yang relatif terbatas, sedangkan penelitian ini mengombinasikan analisis bibliometrik dan *systematic literature review* terhadap 205 dokumen jurnal yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2017–2025.

7. Penelitian D. Sevilla-Fernández et al. yang diterbitkan dalam jurnal *PLOS ONE* pada tahun 2025 yang berjudul “*Parental mediation and the use of social networks: A systematic review*”⁴⁷ mengkaji peran mediasi orang tua dalam penggunaan jejaring sosial anak dan remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic review* dengan mengikuti protokol PRISMA dan telah terdaftar pada Prospero (ID: CRD42022345033). Proses penelusuran literatur dilakukan melalui lima basis data elektronik, yaitu Web of Science, Scopus, ERIC, ProQuest Psychology, dan PubMed. Artikel yang dianalisis mencakup publikasi sejak tahun 2012 dengan subjek anak dan remaja berusia 9–18 tahun. Dari keseluruhan proses seleksi, sebanyak 32 artikel dinyatakan memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis lebih lanjut, dengan penilaian risiko bias menggunakan instrumen ROBIS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi mediasi orang tua, khususnya strategi restriktif, terbukti efektif dalam mengurangi durasi penggunaan jejaring sosial serta meminimalkan berbagai risiko yang menyertainya. Selain itu, belum ditemukan studi yang secara khusus menganalisis hubungan antara strategi mediasi orang tua dan manfaat positif penggunaan jejaring sosial. Penelitian D. Sevilla-Fernández et al. memiliki persamaan yang signifikan dengan penelitian ini, terutama dalam menempatkan mediasi orang tua sebagai variabel utama dalam mengkaji interaksi anak dengan media digital. Meskipun demikian, terdapat perbedaan mendasar

⁴⁷ D Sevilla-Fernández and others, ‘Parental Mediation and the Use of Social Networks: A Systematic Review’, *PLOS ONE*, 20 (2025), doi:10.1371/journal.pone.0312011.

antara penelitian D. Sevilla-Fernández et al. dan penelitian ini. *Pertama*, penelitian D. Sevilla-Fernández et al. secara spesifik menitikberatkan pada penggunaan jejaring sosial dan strategi mediasi orang tua dalam konteks pencegahan risiko, sedangkan penelitian ini mengkaji lanskap yang lebih luas dengan memetakan tren ilmiah mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam pendidikan anak usia dini. *Kedua*, penelitian D. Sevilla-Fernández et al. menggunakan *systematic review* dengan jumlah 32 artikel, sementara penelitian ini mengombinasikan analisis bibliometrik dan *systematic literature review* terhadap 205 dokumen jurnal terindeks Scopus yang diterbitkan dalam rentang waktu 2017–2025.

8. Penelitian dengan judul “*Parenting Trends in the Digital Era: A Bibliometric Analysis from an Islamic Perspective in Muslim-Majority Societies*”⁴⁸ pada tahun 2025 yang ditulis Arifurrohman, Prima Cristi Crismono, dan Muhammad Ilyas merupakan studi yang bertujuan untuk memetakan tren penelitian pengasuhan di era digital dari perspektif Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik dengan menganalisis artikel-artikel *peer-reviewed* yang terindeks Scopus dan dipublikasikan dalam rentang waktu 2010–2023. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak VOSviewer untuk memetakan pola sitasi, hubungan antar kata kunci, serta distribusi geografis publikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kajian pengasuhan di era digital masih didominasi oleh

⁴⁸ Arifurrohman Arifurrohman, P Crismono, and Muhammad Ilyas, ‘Parenting Trends in the Digital Era: A Bibliometric Analysis from an Islamic Perspective in Muslim-Majority Societies’, *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman*, 2025, doi:10.33650/at-turas.v12i2.10761.

negara-negara Barat dan lebih banyak berfokus pada aspek psikologis dan sosial, sementara dimensi spiritual, khususnya perspektif Islam, masih relatif terpinggirkan dalam literatur ilmiah global. Penelitian Arifurrohman dkk. memiliki persamaan dengan penelitian ini, terutama dalam penggunaan pendekatan bibliometrik dan pemanfaatan basis data Scopus untuk memetakan tren penelitian. Sama-sama menempatkan mediasi orang tua dan berupaya mengidentifikasi pola publikasi, tema dominan, serta celah penelitian dalam kajian pengasuhan dan pendidikan di era digital. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara lain: *Pertama*, penelitian Arifurrohman dkk. menitikberatkan pada tren *digital parenting* secara umum dan nilai-nilai Islam, sedangkan penelitian ini secara spesifik memetakan lanskap ilmiah mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam pendidikan anak usia dini. *Kedua*, penelitian Arifurrohman dkk. menganalisis publikasi dari periode 2010–2023, sementara penelitian ini menggunakan 205 dokumen jurnal terindeks Scopus yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2017–2025. *Ketiga*, penelitian ini mengombinasikan analisis bibliometrik dan systematic literature review, sehingga tidak hanya memetakan tren dan pola publikasi, tetapi juga menelaah substansi temuan penelitian secara lebih mendalam.

9. Penelitian dengan judul “*Digital Literacy Games: A Systematic Literature Review*”⁴⁹ yang ditulis oleh Teresa De La Hera, Laura Cañete Sanz, Nuria

⁴⁹ Teresa De La Hera and others, ‘Digital Literacy Games: A Systematic Literature Review’, *Frontiers in Communication*, 2024, doi:10.3389/fcomm.2024.1407532.

Navarro Sierra, Jeroen Jansz, Julia Kneer, René Glas, dan Jasper van Vught pada tahun 2024 merupakan studi yang bertujuan untuk memetakan perkembangan kajian akademik mengenai game literasi digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan *systematic literature review* dengan menganalisis 30 artikel yang terindeks Scopus dan dipublikasikan dalam rentang waktu 2005–2021 dalam berbagai bahasa, yaitu Inggris, Spanyol, Portugis, dan Belanda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar publikasi berfokus pada tiga subkompetensi literasi digital, yakni literasi teknologi, literasi informasi, dan literasi komputer. Temuan penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa kajian tentang game literasi digital cenderung menitikberatkan pada potensi game sebagai sarana untuk menghadapi ancaman dan risiko digital, sementara aspek peluang dan pemanfaatan positif teknologi digital masih relatif kurang dieksplorasi. Penelitian Teresa De La Hera dkk. memiliki persamaan dengan penelitian ini, terutama dalam menjadikan game dan literasi digital sebagai fokus utama kajian. Selain itu, sama-sama menggunakan pendekatan berbasis kajian literatur sistematis untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai kondisi mutakhir penelitian. Namun demikian, terdapat perbedaan antara penelitian De La Hera dkk. dan penelitian ini. *Pertama*, penelitian De La Hera dkk. secara khusus mengkaji game literasi digital tanpa mengaitkannya secara eksplisit dengan mediasi orang tua maupun konteks pendidikan anak usia dini. Sebaliknya, penelitian ini memetakan lanskap ilmiah mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital

dalam pendidikan anak usia dini. *Kedua*, penelitian De La Hera dkk. menganalisis 30 publikasi dalam periode 2005–2021 menggunakan pendekatan *systematic literature review*, sementara penelitian ini mengombinasikan analisis bibliometrik dan *systematic literature review* terhadap 205 dokumen jurnal terindeks Scopus yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2017–2025.

10. Penelitian Panlong Wang dan Han Yi yang diterbitkan dalam jurnal *Research And Practice In Technology Enhanced Learning* pada tahun 2025 yang berjudul “*A Bibliometric Analysis Of Digital Game-Based Learning In Educational Contexts*”⁵⁰. Penelitian ini menggunakan pendekatan bibliometrik dengan menganalisis publikasi ilmiah yang relevan dan memanfaatkan perangkat lunak VOSviewer untuk mengidentifikasi sepuluh penulis, sumber, organisasi, dan negara paling berpengaruh, serta CitNetExplorer untuk membangun dan memvisualisasikan jaringan sitasi menggunakan teknik klusterisasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa faktor pemeliharaan motivasi, umpan balik dalam permainan, dan motivasi pascapermainan merupakan elemen kunci yang memengaruhi keberlanjutan pembelajaran digital berbasis gim. Selain itu, penelitian ini mengusulkan suatu kerangka konseptual yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu *Preparation*, *Process*, dan *Settlement* yang disesuaikan dengan tahapan aktivitas bermain game digital dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian Wang dan Yi

⁵⁰ Panlong Wang and Han Yi, ‘A Bibliometric Analysis of Digital Game-Based Learning in Educational Contexts’, *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, 20 (2025), p. 37, doi:10.58459/rptel.2025.20037.

menegaskan bahwa integrasi elemen permainan dengan faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman belajar peserta didik dapat meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan pembelajaran digital. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya pemahaman tentang dinamika dan arah pengembangan *digital game-based learning* sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan. Penelitian Wang dan Yi memiliki persamaan dalam menggunakan pendekatan bibliometrik dan menempatkan game digital sebagai medium pembelajaran dalam konteks pendidikan. Namun, terdapat perbedaan yakni penelitian Wang dan Yi berfokus pada *digital game-based learning* secara umum dalam berbagai konteks pendidikan, tanpa secara khusus mengaitkannya dengan mediasi orang tua maupun literasi digital anak usia dini. Sedangkan, penelitian ini secara spesifik memetakan mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian Wang dan Yi menggunakan pendekatan bibliometrik dengan menganalisis data melalui perangkat lunak VOSviewer dan CitNetExplorer, sedangkan penelitian ini mengombinasikan analisis bibliometrik dan *systematic literature review* dengan menganalisis data melalui perangkat lunak biblioshiny.

G. Landasan Teori

1. Systematic Literature Review

Tinjauan literatur atau *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan metodologi penelitian yang dirancang untuk mengidentifikasi, menilai, dan mensintesis temuan penelitian yang relevan dengan topik

tertentu. Berbeda dengan tinjauan literatur naratif konvensional yang cenderung bergantung pada pertimbangan subjektif peneliti, SLR menekankan prinsip transparansi, dan replikabilitas pada setiap tahapan prosesnya. Tujuan utama penerapan SLR adalah untuk menyajikan konsolidasi bukti ilmiah yang mengungkap kesenjangan dalam literatur yang ada, dan menjadi dasar bagi pengambilan keputusan berbasis bukti (*evidence-based practice*). Tingkat kredibilitas SLR ditentukan berdasarkan protokol yang dirumuskan sebelum pelaksanaan tinjauan. SLR secara sistematis dirancang untuk meminimalkan potensi bias dan menghasilkan temuan penelitian yang kuat serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁵¹

Pelaksanaan SLR mengikuti tahapan prosedural yang ketat, umumnya mengacu pada kerangka seperti yang diusulkan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). PRISMA adalah pedoman pelaporan yang dirancang untuk memastikan laporan tinjauan sistematis dan meta-analisis disusun secara transparan, lengkap, dan akurat.⁵² Tahap awal dalam pelaksanaan *Systematic Literature Review* (SLR) adalah perencanaan penelitian yang diawali dengan perumusan pertanyaan penelitian secara jelas, terarah, dan spesifik. Pada tahap ini, peneliti menyusun protokol tinjauan yang berfungsi sebagai

⁵¹ S. Kitchenham, B., & Charters, *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering* (Keele, UK, 2007).

⁵² Matthew J Page and others, 'The PRISMA 2020 Statement : An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews Systematic Reviews and Meta-Analyses', *Bmj*, 372 (2021), doi:10.1136/bmj.n71.

pedoman metodologis dalam pelaksanaan SLR. Protokol tersebut mencakup strategi penelusuran literatur sistematis dan komprehensif pada berbagai basis data jurnal ilmiah, penetapan kriteria inklusi dan eksklusi yang terdefinisi secara operasional, serta prosedur penilaian kualitas studi dan teknik ekstraksi data. Pelaksanaan pencarian literatur yang komprehensif menjadi elemen krusial untuk menjamin ketercakupan bukti ilmiah yang relevan, sehingga mampu meminimalkan potensi bias publikasi dan meningkatkan validitas temuan tinjauan secara keseluruhan.⁵³

Tahap inti dalam pelaksanaan *Systematic Literature Review* (SLR) terletak pada proses analisis dan sintesis terhadap studi-studi yang telah memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan. Setelah melalui tahapan penyaringan (*screening*) yang sistematis dan ketat, data dari setiap artikel terpilih diekstraksi secara terstruktur. Proses sintesis selanjutnya dapat dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan mengintegrasikan temuan-temuan penelitian untuk mengidentifikasi tema utama, pola kecenderungan, serta relasi antarkonsep, maupun melalui pendekatan kuantitatif dalam bentuk *meta-analysis* yang mengombinasikan hasil statistik dari berbagai studi guna menghasilkan estimasi efek yang lebih akurat dan presisi. Keunggulan utama SLR terletak pada kemampuannya untuk tidak sekadar mendeskripsikan temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga melakukan analisis kritis terhadap keseluruhan korpus pengetahuan yang tersedia,

⁵³ David Moher and others, 'Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses : The PRISMA Statement', *Bmj*, 339 (2009), pp. 1–8, doi:10.1136/bmj.b2535.

sehingga memungkinkan pengungkapan konsistensi, kontradiksi, serta dinamika perkembangan dalam suatu bidang kajian ilmiah.⁵⁴

Dalam ranah pendidikan, *Systematic Literature Review* (SLR) berfungsi sebagai instrumen strategis dalam pengembangan kebijakan dan praktik pedagogis yang berlandaskan bukti empiris (*evidence-based*). Pendekatan metodologis SLR memungkinkan peneliti maupun pengambil kebijakan untuk mensintesis dan mengintegrasikan temuan dari beragam studi empiris secara sistematis, sehingga efektivitas model pembelajaran, intervensi pendidikan, maupun kebijakan kurikulum dapat dievaluasi secara komprehensif dan objektif. Melalui proses identifikasi terhadap pola temuan, tingkat konsistensi, serta perbedaan hasil yang muncul dalam berbagai konteks pendidikan, SLR tidak hanya menyajikan pemetaan kondisi pengetahuan mutakhir, tetapi juga secara kritis mengungkap kesenjangan penelitian yang masih terbuka. Dengan demikian, SLR berkontribusi dalam merumuskan rekomendasi yang teruji secara ilmiah guna mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran dan pengajaran di lingkungan pendidikan formal.⁵⁵

Dengan demikian, tahapan *systematic literature review* (SLR) diawali dengan perumusan pertanyaan penelitian, penyusunan protokol, penelusuran literatur secara komprehensif, dan seleksi studi berdasarkan

⁵⁴ H. Snyder, 'Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines', *Journal of Business Research*, 104 (2019), pp. 333–39, doi:10.1016/j.jbusres.2019.07.039.

⁵⁵ K Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application*.

kriteria inklusi dan eksklusi. Proses analisis dan sintesis data menjadi tahap inti dalam SLR karena pada fase ini temuan-temuan dari berbagai penelitian diintegrasikan untuk menghasilkan pemahaman menyeluruh dan mendalam. Seluruh rangkaian proses tersebut diakhiri dengan pelaporan hasil sesuai standar PRISMA untuk menjamin transparansi, akuntabilitas, dan replikabilitas penelitian. Penerapan SLR dalam penelitian ini mengenai mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital anak menjadi pendekatan yang relevan dan strategis, karena mampu mengidentifikasi perkembangan teori, memetakan pola temuan penelitian, dan mengungkap hubungan konseptual dalam konteks pendidikan anak usia dini secara komprehensif dan berbasis evidens.

2. Bibliometrik

Bibliometrik adalah pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis literatur ilmiah dengan tujuan mengidentifikasi tren penelitian, kolaborasi ilmiah, dan tingkat pengaruh suatu karya atau penulis dalam bidang tertentu. Melalui penerapan teknik statistik dan matematis, bibliometrik berfungsi untuk memetakan lanskap keilmuan, mengidentifikasi institusi atau penulis, dan menelusuri tema-tema penelitian yang sedang berkembang.⁵⁶ Dalam beberapa tahun terakhir, metode ini semakin banyak digunakan karena kemampuan bibliometrik dalam mengolah dan menganalisis kumpulan data literatur berukuran besar,

⁵⁶ Rahul Kumar, 'Bibliometric Analysis: Comprehensive Insights into Tools, Techniques, Applications, and Solutions for Research Excellence', *Spectrum of Engineering and Management Sciences*, 3.1 (2025), pp. 45–62, doi:10.31181/sems31202535k.

sehingga menghasilkan pemahaman komprehensif terhadap perkembangan suatu disiplin ilmu.⁵⁷

Proses analisis bibliometrik umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari perumusan tujuan analisis, pengumpulan data dari basis data utama seperti Scopus atau Web of Science, proses pembersihan data, hingga analisis menggunakan teknik seperti analisis sitasi, *co-citation*, *bibliographic coupling*, dan *co-word analysis*. Setiap tahapan diarahkan untuk memperoleh temuan yang akurat terkait tingkat produktivitas peneliti, signifikansi kontribusi ilmiah, struktur konseptual dan jaringan ilmiah dalam bidang kajian. Visualisasi hasil analisis, seperti peta tematik dan jaringan kolaborasi, menjadi aspek penting dalam memperkuat interpretasi hasil serta mendukung pengambilan keputusan berbasis data.⁵⁸

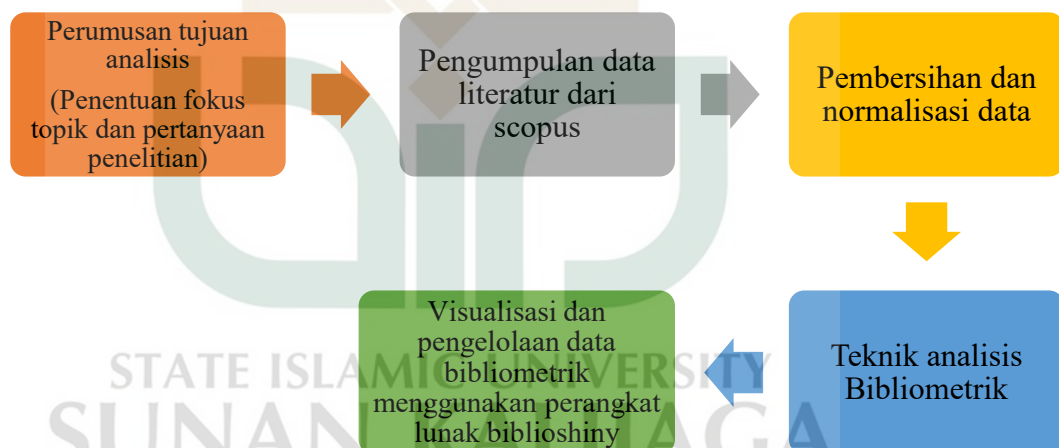
Seiring meningkatnya kebutuhan analisis yang lebih terstandar dan visual, berbagai perangkat lunak telah dikembangkan. Salah satu yang paling komprehensif adalah bibliometrix, paket analisis berbasis R yang menyediakan fungsi analisis dan visualisasi bibliometrik. Untuk memberikan akses yang lebih praktis, dikembangkan Biblioshiny sebagai antarmuka berbasis web dari Bibliometrix⁵⁹. Melalui platform Biblioshiny, pengguna dapat melakukan impor data, pembersihan, analisis,

⁵⁷ Kunming Cheng et Al, 'The Rapid Growth of Bibliometric Studies: A Call for International Guidelines', *International Journal of Surgery (London, England)*, 110 (2024), pp. 2446–48, doi:10.1097/JS9.0000000000001049.

⁵⁸ Ioannis Passas, 'Bibliometric Analysis : The Main Steps', *Encyclopedia*, 2024, pp. 1014–25, doi:10.3390/encyclopedia4020065.

⁵⁹ José A Moral-muñoz and others, 'Software Tools for Conducting Bibliometric Analysis in Science : An up- to-Date Review', *El Profesional de La Información*, 2020, pp. 1–20, doi:10.3145/epi.2020.ene.03.

menghasilkan representasi visual berupa grafik, peta tematik, dan jaringan kolaborasi. Fitur utama Biblioshiny mencakup analisis sumber, penulis, dokumen, struktur konseptual, intelektual, dan sosial yang dapat diekspor dalam berbagai format file.⁶⁰ Penerapan Biblioshiny telah meluas pada berbagai bidang, seperti manajemen, pendidikan, dan bioinformatika. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, Biblioshiny mendukung proses identifikasi topik riset utama, penulis, institusi produktif, dan pemetaan tren. Penggunaan Biblioshiny juga dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas analisis bibliometrik, dan membantu peneliti dalam merumuskan arah penelitian selanjutnya.⁶¹



Gambar 1. Alur Analisis Bibliometrik

⁶⁰ Eduardo Marlés-Sáenz and others, 'Innovative Bibliometric Methodology: A New Big Data-Based Framework for Scientific Research', *Energies*, 2025, doi:10.3390/en18102437.

⁶¹ Fengmei Yang, Jinming Gao, and Xianzhao Kan, 'Biblioshiny-R Application on Bioinformatics Education Research (2004-2023)', *Curriculum and Teaching Methodology*, 7 (2024), doi:10.23977/curtm.2024.070829.

Dengan demikian, analisis bibliometrik merupakan pendekatan metodologis yang efektif untuk memetakan perkembangan keilmuan secara kuantitatif dan sistematis. Melalui tahapan pengumpulan data, pembersihan, analisis sitasi, dan visualisasi jaringan ilmiah, bibliometrik mampu mengidentifikasi tren penelitian, pola kolaborasi, struktur konseptual, dan kontribusi ilmiah dalam suatu bidang kajian. Pemanfaatan perangkat lunak seperti Biblioshiny semakin memperkuat proses analisis karena menyediakan fitur yang komprehensif dan mudah dioperasikan untuk menghasilkan pemetaan data yang akurat dan informatif. Dalam konteks penelitian mengenai game edukasi digital, mediasi orang tua, dan literasi digital anak, pendekatan bibliometrik menjadi sangat relevan karena memungkinkan pemahaman yang terstruktur mengenai dinamika publikasi, kecenderungan tema riset, dan arah pengembangan penelitian di bidang pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, bibliometrik tidak hanya berfungsi sebagai alat analisis literatur, tetapi juga sebagai landasan strategis dalam merumuskan penelitian yang lebih terarah.

3. Scopus

Scopus merupakan salah satu basis data bibliografi terbesar dan paling terkurasi secara global, menyediakan akses ke jutaan artikel ilmiah, prosiding konferensi, serta buku dari berbagai disiplin ilmu.⁶² Sejak dikembangkan oleh Elsevier pada tahun 2004, Scopus berkembang dengan

⁶² M Thelwall and Pardeep Sud, 'Scopus 1900–2020: Growth in Articles, Abstracts, Countries, Fields, and Journals', *Quantitative Science Studies*, 3 (2022), pp. 37–50, doi:10.1162/qss_a_00177.

cakupan regional dan internasional yang luas dan menerapkan proses seleksi konten yang ketat melalui dewan independen untuk memastikan bahwa hanya publikasi berkualitas tinggi yang dapat terindeks.⁶³ Evaluasi dan peninjauan ulang dilakukan secara berkala untuk menjaga validitas dan konsistensi kualitas, sehingga menjadikan Scopus sebagai salah satu sumber data yang kredibel dalam riset ilmiah dan evaluasi akademik.

Keunggulan Scopus terletak pada kelengkapan metadata, profil penulis dan institusi yang terstruktur, serta penggunaan algoritma pemprofilan yang dikombinasikan dengan kurasi manual untuk meningkatkan akurasi.⁶⁴ Selain itu, Scopus menyediakan berbagai fitur analisis bibliometrik, termasuk pelacakan sitasi, analisis jaringan kolaboratif, dan visualisasi perkembangan bidang penelitian yang mendukung proses pemetaan tren ilmiah, evaluasi performa penelitian, dan analisis kebijakan ilmu pengetahuan.⁶⁵ Fitur pencarian yang ditawarkan memungkinkan pengguna menelusuri dokumen, penulis, institusi, dan melakukan analisis berdasarkan negara, afiliasi, maupun bidang penelitian.⁶⁶

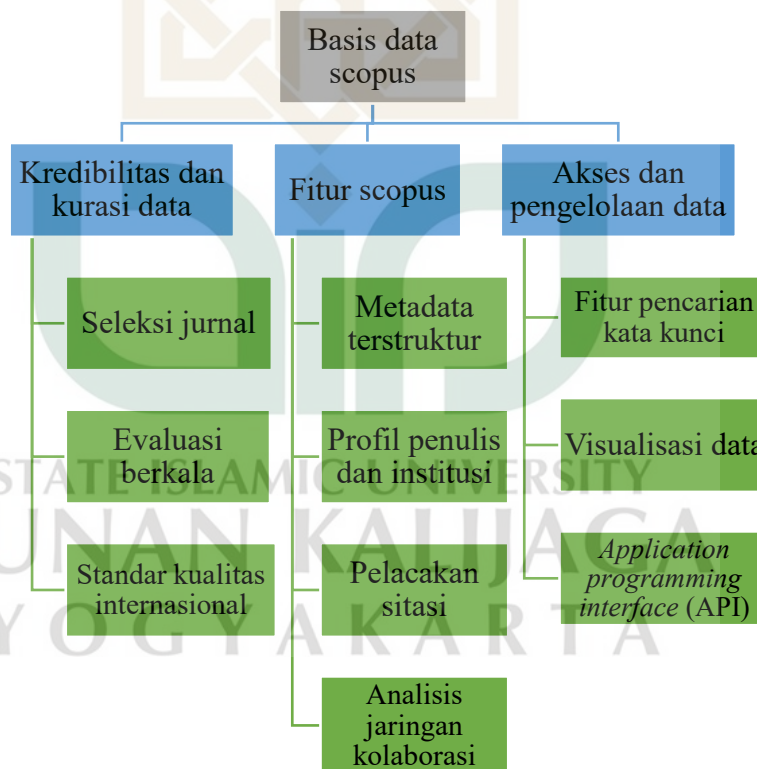
⁶³ Jeroen Baas, Michiel Schotten, and Andrew Plume, 'Scopus as a Curated , High-Quality Bibliometric Data Source for Academic Research in Quantitative Science Studies', *Quantitative Science Studies*, 1 (2025), pp. 377–86, doi:10.1162/qss_a_00019.

⁶⁴ Mike Thelwall and Stephen Pinfield, 'The Accuracy of Field Classifications for Journals in Scopus', *Scientometrics*, 2024, pp. 1–21, doi:10.1007/s11192-023-04901-4.

⁶⁵ Vivek Kumar Singh, Prashasti Singh, and Mousumi Karmakar, 'The Journal Coverage of Web of Science , Scopus and Dimensions: A Comparative Analysis', *Scientometrics*, 126 (2020), pp. 5113–42, doi:10.1007/s11192-021-03948-5.

⁶⁶ Raminta Pranckut, 'Web of Science (WoS) and Scopus: The Titans of Bibliographic Information in Today ' s Academic World', *Publ.*, 9.2 (2021), p. 12, doi:10.3390/publications9010012.

Scopus memiliki peran strategis dalam mendukung evaluasi kinerja penelitian, pemeringkatan institusi pendidikan tinggi, dan perumusan kebijakan ilmiah pada skala nasional maupun internasional. Basis data ini secara umum dimanfaatkan dalam berbagai kajian, termasuk analisis mobilitas peneliti, pemetaan jejaring kolaborasi ilmiah, serta studi bibliometrik yang berbasis spasial. Selain itu, Scopus menyediakan *Application Programming Interface* (API) yang memungkinkan peneliti melakukan ekstraksi data secara sistematis untuk keperluan analisis lanjutan maupun pengembangan instrumen dan perangkat riset inovatif.⁶⁷



Gambar 2. Kerangka Konseptual Scopus

⁶⁷ Jeroen Baas, Michiel Schotten, and Andrew Plume, 'Scopus as a Curated , High-Quality Bibliometric Data Source for Academic Research in Quantitative Science Studies. 2025.

Dengan demikian, Scopus merupakan sumber data ilmiah yang kredibel dan strategis dalam penelitian berbasis bibliometrik karena mendukung proses kurasi konten yang ketat, kelengkapan metadata, dan fitur analisis yang komprehensif. Keunggulan Scopus dalam menyediakan profil penulis dan institusi yang terstruktur, pelacakan sitasi, analisis kolaborasi, serta akses melalui *application programming interface* (API) memungkinkan pengumpulan dan pengolahan data dilakukan secara sistematis, akurat, dan terukur. Pemanfaatan Scopus dalam kajian mengenai game edukasi digital, mediasi orang tua, dan literasi digital anak menjadi langkah tepat karena dapat menyajikan pemetaan perkembangan penelitian, distribusi publikasi, serta dinamika tema kajian secara objektif dan berbasis data terverifikasi.

H. Sistematika Pembahasan

Penyajian penelitian ini mencakup empat bab utama yang disusun dalam sistematika berikut:

1. Bab I – Pendahuluan

Bagian ini memaparkan berbagai komponen dasar penelitian yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup atau batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, dan gambaran sistematika penulisan.

2. Bab II – Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu *Systematic Literature Review* (SLR) yang dipadukan

dengan analisis bibliometrik. Penjelasan mencakup prosedur identifikasi, seleksi, dan analisis literatur sesuai standar SLR, serta tahapan analisis bibliometrik melalui perangkat yang digunakan.

3. Bab II – Hasil dan Pembahasan

Bab ini menampilkan hasil analisis terhadap literatur yang telah teridentifikasi, termasuk dinamika tren penelitian, persebaran publikasi, jaringan kolaborasi penulis dan institusi, tema-tema utama yang berkembang, kata kunci yang dominan, serta hubungan antarkonsep berdasarkan pemetaan bibliometrik. Selanjutnya, pembahasan dilakukan secara mendalam untuk menafsirkan temuan serta mengidentifikasi celah penelitian yang masih belum banyak dikaji.

4. Bab III – Kesimpulan

Bab ini memuat hasil penelitian secara komprehensif dan menyajikan rekomendasi yang relevan berdasarkan temuan studi. Selain itu, bab ini memuat saran bagi penelitian selanjutnya agar pengembangan kajian pada masa mendatang dapat dilakukan secara lebih mendalam, kontekstual, dan terarah.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis bibliometrik dan *systematic literature review* terhadap publikasi ilmiah mengenai mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam konteks pendidikan anak usia dini, simpulan penelitian ini dirumuskan berikut:

1. Tema Utama

Hasil pemetaan tematik dan struktur pengetahuan menunjukkan bahwa terdapat beberapa tema utama yang dominan dalam publikasi ilmiah, yaitu *parental mediation*, *digital literacy*, *digital media use*, *digital educational games*, dan *early childhood education*. Analisis ko-okurensi dan peta tematik mengungkapkan mediasi orang tua menempati posisi paling sentral dan berfungsi sebagai poros konseptual yang menghubungkan tema-tema lain. Game edukasi digital muncul sebagai tema yang berkembang pesat dan memiliki kematangan konseptual sebagai media pembelajaran, sementara literasi digital diposisikan sebagai kompetensi esensial yang menjadi tujuan pengembangan dalam interaksi anak dengan teknologi.

2. Tren dan Perkembangan Penelitian

Tren penelitian mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital dalam pendidikan anak usia dini mengalami peningkatan yang signifikan selama satu dekade terakhir. Pertumbuhan publikasi bersifat progresif dengan akselerasi yang kuat sejak pertengahan tahun 2010-an dan

mencapai puncaknya pada periode pascapandemi COVID-19. Pola ini menunjukkan bahwa isu pengasuhan digital dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini semakin dipandang sebagai bidang kajian strategis dalam literatur global. Selain peningkatan kuantitas publikasi, hasil analisis juga memperlihatkan pergeseran fokus penelitian dari pendekatan yang menekankan pengawasan dan pembatasan penggunaan media menuju pendekatan mediasi yang lebih aktif, dialogis, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi digital anak usia dini.

3. Pola Hubungan Antar Konsep

Pola hubungan antar konsep mediasi orang tua, game edukasi digital, dan literasi digital tidak berkembang secara terpisah, melainkan saling berkelindan membentuk ekosistem pendidikan anak usia dini di era digital. Keterkaitan ketiga konsep tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini di era digital menuntut pendekatan integratif yang memadukan praktik pengasuhan, pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis permainan, dan pengembangan literasi digital secara kontekstual dan berkelanjutan, sehingga mampu merespons dinamika perkembangan teknologi sekaligus kebutuhan perkembangan anak secara holistik.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan sejumlah implikasi, baik secara teoretis maupun praktis dalam konteks pendidikan anak usia dini di era digital.

1. Implikasi Teoritis

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa mediasi orang tua dalam ekosistem digital anak usia dini perlu direkonstruksi dari sekadar fungsi protektif terhadap risiko digital menjadi proses pedagogis yang berkontribusi pada pembelajaran anak. Mediasi orang tua berperan sebagai penghubung konseptual antara literasi digital, perilaku anak, dan pemanfaatan game edukasi, sehingga tidak lagi diposisikan sebagai mekanisme pengawasan. Keterpisahan kajian game edukasi digital dan mediasi orang tua menunjukkan perlunya integrasi dalam satu kerangka teoretis yang menempatkan pendampingan orang tua sebagai konteks sosial pembelajaran digital. Dengan demikian, literasi digital anak usia dini perlu dipahami sebagai praktik sosial yang terbentuk melalui interaksi keluarga dan pengalaman bermain digital yang kontekstual.

2. Implikasi praktis

Pendampingan orang tua dalam penggunaan teknologi digital anak usia dini tidak akan optimal jika hanya sebatas pembatasan waktu layar dan pengawasan konten, melainkan harus melalui keterlibatan aktif dalam *joint media engagement* ketika anak memanfaatkan game edukasi sebagai bagian dari proses belajar. Dalam konteks PAUD, guru dan lembaga pendidikan perlu mengintegrasikan peran orang tua dalam penggunaan game edukasi di rumah, sehingga game diposisikan sebagai media interaksi belajar antara anak dan orang tua, bukan sebagai sarana belajar mandiri. Oleh karena itu, desain pembelajaran berbasis game di PAUD harus dilengkapi dengan

panduan mediasi bagi orang tua. Penguatan literasi digital anak usia dini juga harus diarahkan pada pembentukan kebiasaan penggunaan media digital yang reflektif melalui pendampingan keluarga sebagai bagian dari ekosistem belajar digital anak.

C. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran yang dapat menjadi rujukan bagi pengembangan praktik dan penelitian di masa mendatang.

1. Bagi Lembaga Pendidikan dan Pembuat Kebijakan

Lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan disarankan merumuskan kebijakan PAUD yang secara eksplisit mengintegrasikan literasi digital dan peran mediasi orang tua ke dalam kurikulum sebagai bagian dari pembelajaran yang interaktif dan multimodal. Kebijakan tersebut perlu dilengkapi panduan operasional penggunaan media dan game edukasi digital yang sesuai tahap perkembangan anak, kriteria pemilihan konten, serta program pendampingan orang tua dalam membangun lingkungan digital yang aman dan edukatif di rumah. Selain itu, pembuat kebijakan perlu mendorong peningkatan kompetensi pendidik agar mampu memanfaatkan teknologi secara selektif, reflektif, dan kolaboratif dalam mendukung literasi digital anak.

2. Bagi Guru dan Orang Tua

Guru atau pendidik PAUD diharapkan meningkatkan kompetensi pedagogis dan kompetensi digital supaya dapat memanfaatkan media dan

game edukasi digital sesuai dengan prinsip perkembangan anak. Upaya ini perlu didukung melalui pelatihan literasi digital, pemilihan konten berkualitas, dan kolaborasi dengan orang tua agar pembelajaran digital berlangsung efektif dan bermakna. Di sisi lain, orang tua harus berperan sebagai pendamping aktif melalui strategi mediasi yang dialogis, partisipatif, membiasakan praktik *co-playing*, dan membangun literasi digital keluarga sebagai praktik sosial dalam interaksi sehari-hari di rumah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih berfokus pada pemetaan literatur melalui pendekatan bibliometrik dan *systematic literature review*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian empiris, baik kualitatif maupun kuantitatif untuk mengkaji secara langsung praktik mediasi orang tua, pemanfaatan game edukasi digital, dan pengembangan literasi digital anak usia dini di lapangan. Selain itu, kolaborasi riset lintas negara dan lintas disiplin sangat dianjurkan untuk memperkaya perspektif dan menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pendidikan anak usia dini di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Al, Kunming Cheng et, 'The Rapid Growth of Bibliometric Studies: A Call for International Guidelines', *International Journal of Surgery (London, England)*, 110 (2024), pp. 2446–48, doi:10.1097/JS9.0000000000001049
- Alagu, A., & Thanuskodi, S, 'Bibliometric Analysis of Digital Literacy Research Output : A Global Perspective', *Library Philosophy and Practice*, 2019, pp. 1–19
- Alotaibi, Manar, 'Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis', *Frontiers in Psychology*, 15 (2024), doi:10.3389/fpsyg.2024.1307881
- Apriliyana, Nur Pangesti, 'Children and Digital Literacy: 21st Century Education Challenges and Strategies', *Journal of Islamic Elementary Education*, 2025, doi:10.32806/islamentary.v3i1.807
- Apriyani, Nita, Hibana Hibana, and Susilo Suhrahman, 'Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), pp. 126–40, doi:10.19109/ra.v5i2.8933
- Aria, M, and C Cuccurullo, 'Bibliometrix: An R-Tool for Comprehensive Science Mapping Analysis', *J. Informetrics*, 11 (2017), pp. 959–75, doi:10.1016/j.joi.2017.08.007
- Arifurrohman, Arifurrohman, P Crismono, and Muhammad Ilyas, 'Parenting Trends in the Digital Era: A Bibliometric Analysis from an Islamic Perspective in Muslim-Majority Societies', *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman*, 2025, doi:10.33650/at-turas.v12i2.10761
- Astuti, Ria, Erni Munastiwi, and Muammar Qadafi, 'Digital Parenting: Utilizing Technology to Instill Islamic Education Values in Young Children', *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 17.2 (2022), pp. 365–78, doi:10.19105/tjpi.v17i2.7468
- Baas, Jeroen, Michiel Schotten, and Andrew Plume, 'Scopus as a Curated , High-Quality Bibliometric Data Source for Academic Research in Quantitative Science Studies', *Quantitative Science Studies*, 1 (2025), pp. 377–86, doi:10.1162/qss_a_00019
- Banić, Leonarda, and T Orehovački, 'A Comparison of Parenting Strategies in a Digital Environment: A Systematic Literature Review', *Multimodal Technol. Interact.*, 8 (2024), p. 32, doi:10.3390/mti8040032
- Behnamnia, Najmeh, A Kamsin, Maizatul Akmar, Binti Ismail, and A Hayati, 'The Effective Components of Creativity in Digital Game-Based Learning among Young Children: A Case Study', *Children and Youth Services Review*, 2020, doi:10.1016/j.chilyouth.2020.105227
- Behnamnia, Najmeh, A Kamsin, M Ismail, and Siavash Hayati, 'A Review of Using

- Digital Game-Based Learning for Preschoolers’, *Journal of Computers in Education*, 2022, pp. 1–34, doi:10.1007/s40692-022-00240-0
- Büyükkidik, Serap, ‘A Bibliometric Analysis: A Tutorial for the Bibliometrix Package in R Using IRT Literature’, *Eğitimde ve Psikolojide Ölçme ve Değerlendirme Dergisi*, 2022, doi:10.21031/epod.1069307
- Çiftci, Serdar, ‘Trends of Serious Games Research from 2007 to 2017: A Bibliometric Analysis’, *Journal of Education and Training Studies*, 6.2 (2018), pp. 18–27, doi:10.11114/jets.v6i2.2840
- Clark, Douglas, E Tanner-Smith, and Stephen Killingsworth, ‘Digital Games, Design, and Learning’, *Review of Educational Research*, 86 (2016), pp. 79–122, doi:10.3102/0034654315582065
- Clark, Lynn Schofield, ‘Parental Mediation Theory for the Digital Age’, *Communication Theory*, 21 (2011), pp. 323–43, doi:https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2011.01391.x
- Domingues-Montanari, S., ‘Clinical and Psychological Effects of Excessive Screen Time on Children’, *Journal of Paediatrics and Child Health*, 53.4 (2017), pp. 333–38, doi:10.1111/jpc.13462
- Domoff, Sarah E, Jenny S Radesky, Kristen Harrison, Hurley Riley, Julie C Lumeng, and Alison L Miller, ‘A Naturalistic Study of Child and Family Screen Media and Mobile Device Use’, *Journal of Child and Family Studies*, 28.2 (2019), pp. 401–10
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M, ‘How to Conduct a Bibliometric Analysis: An Overview and Guidelines’, *Journal of Business Research*, 133 (2021), pp. 285–96, doi:10.1016/j.jbusres.2021.04.070
- Van Eck, Nees Jan, and L Waltman, ‘Visualizing Bibliometric Networks’, 2014, pp. 285–320, doi:10.1007/978-3-319-10377-8_13
- Ewin, C. A., Reupert, A. E., McLean, L. A., & Ewin, C. J., ‘The Impact of Joint Media Engagement on Parent–Child Interactions: A Systematic Review’, *Human Behavior and Emerging Technologies*, 3.2 (2021), pp. 230–54, doi:10.1002/hbe2.203
- Fadhli, M, D Kuswandi, P Utami, Septi Budi Sartika, and M Barawi, ‘Game-Based Learning and Children’s Digital Literacy to Support Pervasive Learning: A Systematic Reviews’, *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2023, doi:10.21009/jtp.v25i3.38388
- Giovanelli, Julia Flaibam, Laura Soares Da Silva, Wanderlei Abadio De Oliveira, A Scatena, Fernando Ferreira Semolini, and André Luiz Monezi Andrade, ‘Parental Mediation in the Use of Screens by Children and Adolescents: A Systematic Literature Review’, *Ciencias Psicológicas*, 2025, doi:10.22235/cp.v19i1.4130

- Haddaway, Neal R, Matthew J Page, Chris C Pritchard, and Luke A McGuinness, 'PRISMA2020: An R Package and Shiny App for Producing PRISMA 2020-Compliant Flow Diagrams, with Interactivity for Optimised Digital Transparency and Open Synthesis', *Campbell Systematic Reviews*, 18.2 (2022), p. e1230, doi:<https://doi.org/10.1002/cl2.1230>
- Hibana, Hibana, Muthia Rahman Nayla, and Kulsum Nurhayati, 'Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 9.4 (2024), pp. 733–45
- Humaida, R T, and S Suyadi, 'Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4.2 (2021), pp. 78–87
- Ishak, Shahrul Affendi, U Hasran, and Rosseni Din, 'Media Education through Digital Games: A Review on Design and Factors Influencing Learning Performance', *Education Sciences*, 2023, doi:10.3390/educsci13020102
- Kabali, Hilda K, Matilde M Irigoyen, Rosemary Nunez-Davis, Jennifer G Budacki, Sweta H Mohanty, Kristin P Leister, and others, 'Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children', *Pediatrics*, 136.6 (2015), pp. 1044–50, doi:<https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>
- Kitchenham, B., & Charters, S., *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering* (Keele, UK, 2007)
- Kumar, Rahul, 'Bibliometric Analysis: Comprehensive Insights into Tools, Techniques, Applications, and Solutions for Research Excellence', *Spectrum of Engineering and Management Sciences*, 3.1 (2025), pp. 45–62, doi:10.31181/sems31202535k
- Kustini, Siti, Didi Suherdi, and Bachrudin Musthafa, 'Beyond Traditional Literacies: A Multimodal-Based Instruction To Fostering Student Ddigital Literacy Learning', 20 (2020), pp. 37–47, doi:10.17509/bs_jpbsp.v20i1.25969
- Kuzu, Yasemin, and Okan Kuzu, 'A Bibliometric Analysis of Studies on Educational Games', *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8.3 (2022), pp. 724–40, doi:10.31592/aeusbed.1102403
- De La Hera, Teresa, Laura Cañete Sanz, Nuria Navarro Sierra, Jeroen Jansz, Julia Kneer, R Glas, and others, 'Digital Literacy Games: A Systematic Literature Review', *Frontiers in Communication*, 2024, doi:10.3389/fcomm.2024.1407532
- Liang, Long, and Xiaoxiang Liu, 'Evolution and Frontiers of Digital Game-Based Learning in Education: A Bibliometric Analysis', *2024 5th International Conference on Information Science and Education (ICISE-IE)*, 2024, pp. 582–86, doi:10.1109/icise-ie64355.2024.11025490
- Livingstone, Sonia, 'Strategies of Parental Regulation in the Media-Rich Home',

- Computers in Human Behavior*, 23.2 (2007), pp. 920–41, doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.08.002>
- Livingstone, Sonia M, and Alicia Blum-Ross, *Parenting for a Digital Future: How Hopes and Fears about Technology Shape Children's Lives* (Oxford University Press, 2020)
- Lukitowati, S., Paramita, E. P., & Triansyah, A., 'Mapping ASEAN Research Trends on Digital Parenting and Digital Literacy', *Jurna Pendidikan Prgresif*, 15.03 (2025), pp. 1653–69, doi:[10.23960/jpp.v15i3.pp1653-1669](https://doi.org/10.23960/jpp.v15i3.pp1653-1669)
- Luo, Yushu, Yun Nga Choy, Dandan Wu, and Eva Yi Hung Lau, 'Shared Digital Media, New Parental Challenges: A Scoping Review of Parent–Child Joint Media Engagement Aged 0–8', *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2025, doi:[10.1155/hbe2/9917235](https://doi.org/10.1155/hbe2/9917235)
- Maghfiroh, Ridaul, Aditya Dwi Saputro, Adhi Setiyawan, and Asniyah Nailasariy, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Berbasis Powtoon Materi Kejujuran Kelas 2 SD', *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan Islam*, 21.1 (2023), doi:<https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i1.5583>
- Marlés-Sáenz, Eduardo, Eduardo Gómez-Luna, Josep Guerrero, and Juan Vasquez, 'Innovative Bibliometric Methodology: A New Big Data-Based Framework for Scientific Research', *Energies*, 2025, doi:[10.3390/en18102437](https://doi.org/10.3390/en18102437)
- Marsh, Jackie, Lydia Plowman, Dylan Yamada-Rice, Julia Bishop, Jamel Lahmar, Fiona Scott, and others, *Exploring Play and Creativity in Pre-Schooler's Use of Apps: Final Project Report* (Technology and Play, 2015)
- Masoumi, Davoud, and M Bourbour, 'Framing Adequate Digital Competence in Early Childhood Education', *Educ. Inf. Technol.*, 29 (2024), pp. 20613–31, doi:[10.1007/s10639-024-12646-7](https://doi.org/10.1007/s10639-024-12646-7)
- Mengist, Wondimagegn, and Teshome Soromessa, 'Method for Conducting Systematic Literature Review and Meta-Analysis for Environmental Science Research', *MethodsX*, 7 (2020), p. 100777, doi:[10.1016/j.mex.2019.100777](https://doi.org/10.1016/j.mex.2019.100777)
- Moher, David, Alessandro Liberati, Jennifer Tetzlaff, Douglas G Altman, and Prisma Group, 'Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses: The PRISMA Statement', *Bmj*, 339 (2009), pp. 1–8, doi:[10.1136/bmj.b2535](https://doi.org/10.1136/bmj.b2535)
- Moral-Muñoz, J. A., Herrera-Viedma, E., Santisteban-Espejo, A., & Cobo, M. J., 'Software Tools for Conducting Bibliometric Analysis in Science: An up-to-Date Review', *Profesional de La Información*, 29.1 (2020)
- Moral-muñoz, José A, Enrique Herrera-viedma, Antonio Santisteban-espejo, Manuel J Cobo, Enrique Herrera-viedma, Antonio Santisteban-espejo, and others, 'Software Tools for Conducting Bibliometric Analysis in Science : An up- to-Date Review', *El Profesional de La Información*, 2020, pp. 1–20, doi:[10.3145/epi.2020.ene.03](https://doi.org/10.3145/epi.2020.ene.03)

- Müller, Jane, and Katrin Potzel, 'Parental Mediation and the Relational Practices of Negotiation and Resistance: Insights from a Qualitative Panel Study from Germany', *Journal of Children and Media*, 18.4 (2024), pp. 527–42, doi:<https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2383613>
- Nalevska, Gorica Popovska, and Filip Popovski, 'Parental Attitudes and Mediation in Children's Use of Digital Media', *International Journal of Research Studies in Education*, 2023, doi:[10.5861/ijrse.2023.57](https://doi.org/10.5861/ijrse.2023.57)
- Nikken, Peter, and Jeroen Jansz, 'Developing Scales to Measure Parental Mediation of Young Children's Internet Use', *Learning, Media and Technology*, 39.2 (2014), pp. 250–66, doi:<https://doi.org/10.1080/17439884.2013.782038>
- Ningtyas, D, P Setyosari, D Kuswandi, and Saida Ulfa, 'Enhancing Early Childhood Problem-Solving Abilities through Game-Based Learning and Computational Thinking: The Impact of Cognitive Styles', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2024, doi:[10.14421/jga.2024.93-04](https://doi.org/10.14421/jga.2024.93-04)
- Nurkhasyanah, Alfiyanti, and Ichsan Ichsan, 'The Influence of Digital Literacy on The Social Behavior of Early Childhood', *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 4.2 (2024), pp. 177–90, doi:[10.14421/joyced.2024.42-09](https://doi.org/10.14421/joyced.2024.42-09)
- Page, Matthew J, Joanne E Mckenzie, Patrick M Bossuyt, Isabelle Boutron, C Hoffmann, Cynthia D Mulrow, and others, 'The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews Systematic Reviews and Meta-Analyses', *Bmj*, 372 (2021), doi:[10.1136/bmj.n71](https://doi.org/10.1136/bmj.n71)
- Passas, Ioannis, 'Bibliometric Analysis : The Main Steps', *Encyclopedia*, 2024, pp. 1014–25, doi:[10.3390/encyclopedia4020065](https://doi.org/10.3390/encyclopedia4020065)
- Piaget, Jean, *The Origins of Intelligence in Children* (International universities press New York, 1952), VIII
- Pradana, Pascalian Hadi, I Sutajaya, and Wayan Suja, 'Transformation of Early Childhood Education: Integrating Technology in Early Childhood Learning', *Journal of Gemilang*, 2024, doi:<https://doi.org/10.62872/jdobb8344>
- Pranckut, Raminta, 'Web of Science (WoS) and Scopus : The Titans of Bibliographic Information in Today ' s Academic World', *Publ.*, 9.2 (2021), p. 12, doi:[10.3390/publications9010012](https://doi.org/10.3390/publications9010012)
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S., 'Does Digital Literacy Influence Students' Online Risk? Evidence from Covid-19', *Heliyon*, 7.6 (2021)
- Rachmat, Irfan Fauzi, and Sofia Hartati, 'Literasi Digital Orang Tua Anak Usia Dini', *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 7.2 (2020), pp. 1–21

- De Sales, Jonathan José Cardoso, and Sandro Ronaldo Bezerra Oliveira, 'Educational Games for Mobile Applications: A Systematic Literature Mapping', *Journal on Interactive Systems*, 2025, doi:10.5753/jis.2025.5947
- Samuelsson, Robin, 'From Technological Distribution to Educational Innovation: How Context, Curriculum, and Local Practice Frame Educational Technology Use in Early Childhood Education', *Education and Information Technologies*, 30 (2025), pp. 17023–48, doi:10.1007/s10639-025-13462-3
- Sari, N., Hibana, H., & Zulfa, N. A., 'Model Pendekatan Taman Indria Ki Hadjar Dewantara Dan Implementasinya Dalam Pendidikan Anak Usia Dini', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2024), pp. 253–67, doi:10.37985/murhum.v5i2.837
- Setiyawan, Adhi, 'Desain Laboratorium Pendidikan Berbasis Keterampilan Literasi Digital', *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 6.1 (2021), pp. 59–68
- Sevilla-Fernández, D, A Díaz-López, V Caba-Machado, J Machimbarrena, J Ortega-Barón, and J González-Cabrera, 'Parental Mediation and the Use of Social Networks: A Systematic Review', *PLOS ONE*, 20 (2025), doi:10.1371/journal.pone.0312011
- Shin, Wonsun, 'Active Mediation of Television, Internet and Mobile Advertising', *Young Consumers*, 18.4 (2017), pp. 378–92, doi:https://doi.org/10.1108/YC-06-2017-00700
- Shin, Wonsun, and Benjamin Li, 'Parental Mediation of Children's Digital Technology Use in Singapore', *Journal of Children and Media*, 11.1 (2017), pp. 1–19, doi:https://doi.org/10.1080/17482798.2016.1203807
- Siddaway, Andy P, Alex M Wood, and Larry V Hedges, 'How to Do a Systematic Review : A Best Practice Guide for Conducting and Reporting Narrative Reviews , Meta-Syntheses', *Annual Review of Psychology*, 70.1 (2019), pp. 747–70
- Singh, Vivek Kumar, Prashasti Singh, and Mousumi Karmakar, 'The Journal Coverage of Web of Science , Scopus and Dimensions : A Comparative Analysis', *Scientometrics*, 126 (2020), pp. 5113–42, doi:10.1007/s11192-021-03948-5
- Snyder, H., 'Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines', *Journal of Business Research*, 104 (2019), pp. 333–39, doi:10.1016/j.jbusres.2019.07.039
- Stoilova, M., Livingstone, S., & Khazbak, R., 'Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World.', *Innocenti Discussion Papers*, 2021, doi:https://doi.org/10.18356/25211110-2020-03
- Susanto, Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep Dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021)

- Swart, Joëlle, Hanne Stegeman, Lucy Frowijn, and M Broersma, 'The Paradox of Play: How Dutch Children Develop Digital Literacy via Offline Engagement with Digital Media', *Journal of Children and Media*, 18 (2023), pp. 138–54, doi:10.1080/17482798.2023.2291014
- Thelwall, M, and Pardeep Sud, 'Scopus 1900–2020: Growth in Articles, Abstracts, Countries, Fields, and Journals', *Quantitative Science Studies*, 3 (2022), pp. 37–50, doi:10.1162/qss_a_00177
- Thelwall, Mike, and Stephen Pinfield, 'The Accuracy of Field Classifications for Journals in Scopus', *Scientometrics*, 2024, pp. 1–21, doi:10.1007/s11192-023-04901-4
- Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L., 'Research Design and Implementation of Digital Play and Digital Games-Based Learning in Early Development (0 to 6 Years): A Systematic Review', *Education*, 3.13 (2025), pp. 1–18, doi:10.1080/03004279.2025.2537102
- Wang, Panlong, and Han Yi, 'A Bibliometric Analysis of Digital Game-Based Learning in Educational Contexts', *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, 20 (2025), p. 37, doi:10.58459/rptel.2025.20037
- Yang, Fengmei, Jinming Gao, and Xianzhao Kan, 'Biblioshiny-R Application on Bioinformatics Education Research (2004-2023)', *Curriculum and Teaching Methodology*, 7 (2024), doi:10.23977/curtm.2024.070829
- Zawacki-Richter, O., Kerres, M., Bedenlier, S., Bond, M., & Buntins, K, *Systematic Reviews in Educational Research: Methodology, Perspectives and Application* (Springer Nature, 2020), doi:10.1007/978-3-658-27602-7
- Zhou, Xiaobei, M Zhou, Desheng Huang, and L Cui, 'A Probabilistic Model for Co-Occurrence Analysis in Bibliometrics', *Journal of Biomedical Informatics*, 2021, p. 104047, doi:10.21203/rs.3.rs-634136/v1
- Zulfa, N. A., Sari, N., Munastiwi, E., & Rohmah, L., 'Digitalisasi Dan Edupreneurship Pada Transformasi Paud Menuju Pendidikan Berdaya Saing Global', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8.3 (2025), pp. 1277–85, doi:10.31004/aulad.v8i3.943