



Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Anak Usia Dini

Mela Melati Soleha¹ Giska Putri Rianto² Tri Kurniawati³ Sinta Yuliani Azizah⁴ Sarah Setianingsih⁵ RR.Deni Widjayatri⁶

melamelatisoleha@upi.edu

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia
DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.nomor artikel

Abstrak

Media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi kepada peserta didik sebagai penunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dengan tujuan memudahkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di semua jenjang pendidikan, termasuk didalamnya adalah pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran berbasis game edukasi pada PAUD di Indonesia diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan pengelolaan pembelajaran untuk memotivasi anak usia dini semakin kreatif dan inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Systematic Literature Review, artikel yang akan direview dikumpulkan dari berbagai sumber yaitu Google Scholar. Pengumpulan data dilakukan dengan mereview semua artikel terkait media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan cara menelaah keseluruhan data dari berbagai sumber, mereduksi, menyusun data, memeriksa data, dan kesimpulan. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 4 artikel, jurnal nasional terakreditasi yang diperoleh dari Google Scholar. Berdasarkan penelitian ini diperoleh data bahwa Media Pembelajaran berbasis Game edukasi dapat menarik perhatian, membuat anak lebih senang dan termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Game Edukasi*

Abstract

Learning media is a set of tools used to convey information in the form of material to students as a support for the success of the teaching and learning process. Utilization of technology with the aim of facilitating learning activities can be carried out at all levels of education, including early childhood education. Educational game-based learning media in early childhood education in Indonesia are expected to increase the success of learning management to motivate young children to be more creative and innovative. The method used in this study is the Systematic Literature Review method, the articles to be reviewed are collected from various sources, namely Google Scholar. Data collection was carried out by reviewing all articles related to learning media. Data analysis was carried out by examining all data from various sources, reducing, compiling data, examining data, and drawing conclusions. The articles used in this study were 4 articles, accredited national journals obtained from Google Scholar. Based on this research, it was found that educational game-based learning media can attract attention, make children more happy and motivated to learn.

Keywords: *Learning Media, Educational Games*

Corresponding author :

Email Address : email koresponden@gmail.com (alamat koresponden)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky dalam Hasanah, 2021). Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana dan Rivai dalam Hasanah, 2021).

Di zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi anak untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi (Munir dalam Hendraningrat, 2022). Melalui fasilitas yang disediakan oleh media tersebut, pembelajar dapat belajar kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Untuk mendukung ini, berbagai macam kerangka kerja, model, literasi telah dikembangkan selama bertahun-tahun untuk membimbing guru agar berusaha membangun keterampilan digital pada anak didiknya (Falloon dalam Hendraningrat 2022).

Penggunaan media digital juga didukung oleh sebuah penelitian yang melaporkan bahwa banyak anak usia prasekolah yang sudah mahir menggunakan iPad tanpa bantuan atau arahan (Mourlam et al. 2019). Mereka dapat membuka, menutup, dan mengubah aplikasi, bermain game yang mendidik, dan mengambil gambar/foto. Di sisi lain, orangtua memiliki pandangan jika penggunaan media digital mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi, pengetahuan agama, dan beragam fenomena yang terjadi di sekitar anak (Ihmeideh & Alkhawaldeh dalam Hendraningrat, 2022). Karakter tampilan yang berwarna, bersuara, dan bergerak pada media digital membuat anak memperoleh beragam manfaat dari penggunaan media digital. Oleh karena itu, dua situasi ini dapat dijadikan oleh guru sebagai alasan utama pemilihan media digital di zaman sekarang ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat seperti halnya teknologi yang sedang berkembang dengan pesat saat ini yaitu gawai.

Gawai bukan merupakan nama alat, melainkan klasifikasi dari beberapa alat piranti praktis diantaranya: Handphone/Smartphone, Laptop, Tablet dan iPad, Televisi, serta Kamera Digital (Azimah Subagijo dalam Nurita dan Triyani, 2021). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan Game edukasi sebagai media belajar sangat efektif dan efisien, di mana belajar dapat dilakukan sambil bermain game yang membuat anak usia dini menjadi lebih tertarik untuk belajar karena android dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar. Game edukasi adalah suatu bentuk permainan (game) yang didesain atau dibuat untuk tujuan belajar(Marc Prensky dalam Hasanah, 2021) akan tetetap dalam game edukasi biasanya menawarkan bermain untuk bersenang-senang. Game edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan (Novia Desta dalam Hasanah, 2021).

Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sudah sangat maju dan berkembang semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar bukan lagi hal yang membosankan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi kita dapat belajar dimanapun dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional selain itu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Dari penjelasan di atas, anak usia dini sangat membutuhkan pola atau cara belajar yang menarik dimana dengan memanfaatkan teknologi yang ada membuat mereka berfikir bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang menyenangkan karena mereka dapat bermain sekaligus belajar. Maka dari itu peneliti mengambil judul media pembelajaran berbasis game edukasi anak usia dini. Adapun data hasil penelitian yang dimasukkan dalam artikel ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan model penelitian Systematic Literature Review (SLR). Literature review ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi, terkait media pembelajaran berbasis game edukasi anak usia dini, dengan mereview semua artikel terkait media pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan cara menelaah keseluruhan data dari berbagai sumber, mereduksi, menyusun data, memeriksa data, dan menyimpulkan. Artikel yang digunakan pada penelitian ini merupakan artikel berbahasa Indonesia dengan rentang publikasi 2019 - 2022 sebanyak 4 artikel dari jurnal nasional terakreditasi yang diperoleh dari Google Scholar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis game edukasi merupakan sebuah solusi dalam menerapkan proses pembelajaran yang aktif, efektif serta menyenangkan. Game merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami kemampuan anak usia dini dalam proses belajar.

Adapun data hasil penelitian yang dimasukkan dalam artikel ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan media pembelajaran berbasis game edukasi anak usia dini.

Tabel 1

Hasil penelitian terkait media pembelajaran berbasis game edukasi anak usia dini.

Judul Penelitian	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
------------------	-------	-------------------	------------------

Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game	2019	Metode yang digunakan terbagi menjadi beberapa tahap,	1. Telah dibuat sebuah aplikasi Ayo Belajar Sholat (ABAS) yang berisi panduan
---	------	--	--

Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA), 9(1), 17-28.		yaitu analisis permasalahan, perancangan aplikasi, implementasi aplikasi, pemaparan, simulasi dan pengujian, maintenance serta dan follow up.	pembelajaran mengenai gerakan dan bacaan sholat khusus untuk anak Tuna Rungu dan Wicara. 2. Hasil pengujian blackbox menunjukkan bahwa aplikasi telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. 3. Hasil pengujian aplikasi ABAS terhadap guru dan siswa menunjukkan bahwa aplikasi ABAS dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar gerakan dan bacaan sholat serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.
--	--	--	--

Nurita, D. A., & Ariyani, D. (2021). Peran Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Analisis Systematic Literature Review). Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak, 6(2), 242-252.	2021	Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan desain SLR (Systematic Literature Review) dengan menggunakan metode PRISMA. Artikel dikumpulkan dengan melakukan penelusuran melalui Google Scholar, Garuda.	Dengan banyaknya pengguna gawai kalangan anak usia dini, hal ini tidak terlepas dari pengasuhan dan didikan orang tua yang sudah mulai mengenalkan dan memfasilitasi gawai. Terdapat alasan orang tua mengambil tindakan tersebut. Alasan tersebut meliputi untuk mengalihkan perhatian anaknya ketika orang tua
---	-------------	--	---

			sedang sibuk untuk pekerjaan di kantor maupun rumah tangga agar anak tidak menggangu (Shima, 2018), menenangkan anak ketika rewel serta untuk mendidik anak karena bagi orang tua gawai bisa membantu anak dalam belajar dengan cara bermain (Vivi, 2018). Namun tidak semua orang tua memberikan gawai seutuhnya kepada anak. Terdapat orang tua yang hanya mengenalkan gawai saja, dan ada yang benar-benar memberi fasilitas gawai kepada anak. Pada anak usia dini menggunakan gawai biasanya untuk membuka aplikasi video dan aplikasi game. Biasanya aplikasi video yang sering digunakan anak yaitu aplikasi youtube (Riska Ayuningsih, 2018). Dalam membuka aplikasi tersebut konten yang disajikan biasanya berupa menonton video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita animasi maupun dongeng (Akhmad Busyaeri, 2016).
--	--	--	---

Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. <i>Indonesian Journal of Intellectual Publication</i>, 1(3), 204-211.	2021	Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini ialah metode SLR (Systematic Literature Review). Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview semua artikel terkait pendidikan matematika dalam kurun waktu 2012 – 2020.	Penggunaan pendidikan matematika berbasis game terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pasangan bilangan 10 dalam menyelesaikan permasalahan penjumlahan dan pengurangan (Zetra Hainul Putra, Darmawijoyo, Ratu Ilma Indra Putri, Jaap den Hertog., 2011), siswa dapat belajar kolaboratif sehingga proses belajar menjadi bermakna dan mudah, (Ratu Ilma Indra Putri, Zulkardi, 2020), media board game “Petualangan Aljabar” valid dari aspek materi dan media pembelajaran dengan persentase 95% dan 96% keduanya termasuk dalam kategori sangat setuju, (Mei Andini, Tri Nova Hasti Yuniarta 2018), produk media pembelajaran game bubble match dapat dikembangkan menggunakan desain pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation), (Meinita Yesi Anugrahini; Y. Windrawanto, 2017), game edukasi “Pecahan Smart Edukasi” layak digunakan untuk diterapkan dalm
---	-------------	--	---

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

			proses pembelajaran, (Tarmidzi Ramadhan Ade Amirulloh, Medika Risnasari, Puji Rahayu Ningsih, 2019). Hasil penelitian pengembangan Game Petualang Pembelajaran Berhitung untuk Sekolah Dasar (SD) menyimpulkan bahwa pengembangan ini menghasilkan produk berupa game petualang berhitung untuk kelas 5 Sekolah Dasar (SD), (Indah Rahmawati, Ibut Priono Leksono, Harwanto, 2021).
--	--	--	--

Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 56-70.	2022	Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Teknik pengambilan data menggunakan observasi dan wawancara, sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar observasi	Berdasarkan hasil analisis data dari uji efektivitas menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Senada dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan motorik halus anak (Sukartini, 2019). Kemampuan motorik halus anak ketuntasannya dalam penelitian tindakan kelas tersebut mencapai 81.25%. Lebih lanjut, penggunaan media interaktif berbasis video juga dilaporkan berhubungan secara
---	------	--	---

			positif dengan motorik halus anak (Nobre et al. 2020). Meskipun pembelajaran menggunakan video, namun kegiatan motorik halus anak tetap dilakukan menggunakan benda-benda nyata. Hasil akan berbeda manakala kegiatan motorik halus anak dilakukan menggunakan tablet, telepon genggam, atau computer.
PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, Sulthoni Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review untuk menganalisis secara komprehensif dari artikel yang dipublikasikan sejak tahun 2013 hingga 2018.	2018	Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review untuk menganalisis secara komprehensif dari artikel yang dipublikasikan sejak tahun 2013 hingga 2018.	Berdasarkan hasil literatur review dari studi yang dilakukan sejak tahun 2013 hingga 2018 area utama adalah mengembangkan game edukasi digital sebagai alat pembelajaran sedangkan penelitian eksperimen dan survei menjadi metode penelitian utama yang hampir digunakan pada semua penelitian.

GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH- BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI Ferdi Yulianto , Yohana Tri Utami² , Imam Ahmad³	2018	Metode pengujian yang digunakan adalah pengujian ISO 9126 (usability, functionality, portability)	Berdasarkan uraian dan hasil yang telah dilakukan selama pembuatan game edukasi pengenalan buah-buahan bervitamin c untuk anak usia dini. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : 1. Perancangan dan pembuatan aplikasi game edukasi ini bertujuan untuk menambah pengetahuan anak usia dini tentang buah-buahan khususnya yang mengandung vitamin c. 2. Berdasarkan hasil pengujian Usability pada aplikasi tersebut sebagai media belajar pengenalan buah pada platform android. Aplikasi dapat digunakan oleh anak usia dini dan orang tua murid untuk mengenalkan buah-buahan saat berada di rumah.
--	-------------	--	--

Galih Mahaputra,Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)	Adisya	2018	Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu tahap pengumpulan data, tahap pembangunan sistem, tahap pengujian	Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz) telah berhasil dibangun dan dapat digunakan oleh user dengan baik. 5.2 Saran a. Bentuk kuis lebih diperbanyak variasinya, tidak hanya menebak nama hewan dalam bahasa Inggris saja. b. Tombol d-pad lebih diperbesar agar dapat dimainkan siapa saja meskipun targetnya untuk anak usia SD. c. Tingkat kesulitan setiap level diubah menjadi lebih sulit lagi saat masuk ke level baru. d.Apabila ditambahkan fitur skor akan menjadi nilai tambah untuk aplikasi game Animaze Quiz ini.
--	--------	------	---	---

Tuti Hidayati, Erna Budiarti, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Tk Anak Bangsa	2022	Penelitian menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperiment. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi Quizizz sebagai game edukasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Sample pada penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Anak Bangsa.	Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai game edukasi dalam upaya meningkatkan kemampuan mengingat anak baik dalam jangka pendek atau panjang terbukti berhasil. Hal ini terlihat dari peningkatan secara signifikan kemampuan meningkat anak sebesar 83,9% dari sebelumnya yaitu 45,2%. Media digital melalui game edukasi dengan aplikasi Quizizz sangat diminati dan disukai oleh anak serta menampilkan keceriaan sehingga semangat belajar anak meningkat dan hal tersebut mempengaruhi kemampuan mengingat atau daya ingat anak meningkat.
--	------	--	---

Abdul Haris Dalimunthe, Suci Rahmawati Pengembangan Sistem Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Aplikasi Mobile. Desi Windisari.	2018	Dalam pengembangan sistem game ini menggunakan metode yang mengacu pada metode RAD (Rapid Application Development) dan dengan bantuan tools Unified Modeling Language 2.0 (UML) Tahapan analisis untuk mengembangkan sistem ini dengan menggunakan analisis kippling 5W+1H dan SOAR (Strength, Opportunities, Aspiration, Result).	1. Hasil akhir dari penulisan ini adalah terbangunnya pengembangan sistem game edukasi berbasis aplikasi mobile. 2. Sistem game edukasi yang dikembangkan ini agar dapat bermanfaat untuk anak usia dini dalam mengenal ilmu pengetahuan dasar berdasarkan kategori usia game dengan sistem yang lebih efektif dan juga memiliki tampilan yang menarik. 3. Pada sistem game edukasi ini juga dihasilkan sistem admin berupa website yang berperan untuk melakukan pengontrolan pada sistem. 4. Dalam tahap mengembangkan sistem ini telah menerapkan metode RAD (Rapid Application Development) sebagai referensi pada perancangan sistem. 5. Dalam pengembangan sistem ini menggunakan beberapa bantuan tools yaitu analisis kippling 5W + 1H dan analisis SOAR, 4 diagram pada UML 2.0 yaitu : usecase diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram, framework
--	------	--	--

			CodeIgneter, Ionic, dan Angular JS. 6. Setelah terbangunnya sistem game edukasi dilakukan pengujian terhadap sistem dengan menggunakan metode pengujian Black Box test. 7. Dengan mengacu pada metode RAD (Rapid Application Development), tahapan metode perancangan ini telah berhasil dalam pengembangan sistem game edukasi berbasis aplikasi mobile dengan platform Android.
Imam Fauzy Muldani Rachmat, Pengembangan Game Edukasi Mencari Perbedaan Gambar Buah Untuk Anak Usia Dini 4 – 6 Tahun.	2021	Metode pengembangan game menggunakan menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui 6 (enam) tahapan yaitu Konsep, Perancangan, Pengumpulan Material, Perakitan, Pengujian, dan Distribusi.	Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan game edukasi mencari perbedaan gambar buah maka disimpulkan bahwa penerapan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dapat diterapkan pada pengembangan game edukasi tersebut. Fitur yang dihasilkan selama pengembangan game edukasi terdiri dari Splash Screen, Tentang, Level 1, Level 2, Game Over dan LevelComplete Game.

			Berdasarkan hasil pengujian instalasi game edukasi mencari perbedaan gambar buah bahwa game tersebut dapat digunakan minimal pada smartphone versi android Lollipop level API 21 atau diatasnya dan secara keseluruhan berdasarkan blackbox testing dapat disimpulkan valid. Pada penelitian selanjutnya dapat memanfaatkan teknologi Augmented Reality dan pengujian lanjut menggunakan Usability Testing.
--	--	--	--

Berdasarkan kelima artikel dari hasil penelitian tabel diatas menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar anak usia dini. Media pembelajaran berbasis game edukasi anak usia dini menjadi famous dalam beberapa tahun terakhir, game edukasi juga mempunyai keuntungan bagi anak-anak usia dini terutama dalam hal pengembangan keterampilan serta anak dapat belajar sambil bermain yang bisa membuat proses pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan menarik. Dengan banyaknya pengguna gawai dikalangan anak usia dini, hal ini tidak terlepas dari Pengasuhan dan didikan orang tua yang sudah mulai mengenalkan dan memfasilitasi gawai. Terdapat alasan orang tua mengambil tindakan tersebut. Alasan tersebut meliputi untuk Mengalihkan perhatian anaknya ketika orang tua sedang sibuk untuk pekerjaan di kantor Maupun rumah tangga agar anak tidak mengganguya (Shima dalam Nurita dan Ariyani 2021), menenangkan anak Ketika rewel serta untuk mendidik anak karena bagi orang tua gawai bisa membantu anak Dalam belajar dengan cara bermain (Vivi dalam Nurita dan Ariyani, 2021). Namun tidak semua orang tua memberikan Gawai seutuhnya kepada anak. Terdapat orang tua yang hanya mengenalkan gawai saja, dan ada yang benar-benar memberi fasilitas gawai kepada anak. Pada anak usia dini menggunakan gawai biasanya untuk membuka aplikasi video dan Aplikasi game. Biasanya aplikasi video yang sering digunakan anak yaitu aplikasi youtube (Riska Ayuningsih dalam Nurita dan Ariyani, 2021).

Dalam membuka aplikasi tersebut konten yang disajikan biasanya Berupa menonton video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita animasi maupun dongeng (Akhmad Busyaeri dalam Nurita dan Ariyani, 2021). Selain aplikasi video, terdapat aplikasi game yang sering Digunakan anak dalam menggunakan gawai. Permainan sendiri dapat dikatakan terdapat Permainan yang bersifat edukatif dan permainan yang bersifat non edukatif. Permainan Edukatif biasanya dirancang untuk merangsang daya pikir anak,

meningkatkan konsentrasi Dan pemecahan masalah (Handriyantini dalam Nurita dan Ariyani, 2021). Permainan yang masuk pada kategori Edukatif antara lain: permainan puzzle, permainan mengenal huruf, mengenal warna, serta Mengenal angka (Riskha dalam Nurita dan Ariyani, 2021). Sedangkan permainan non edukatif ketika permainan Tersebut

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

hanya sekedar hiburan dan terkadang permainan tersebut mengandung kekerasan (Riska dalam Nurita dan Ariyani, 2021). Namun, mayoritas orang tua membukakan aplikasi pada anak yaitu dengan Aplikasi permainan edukatif, karena dengan permainan edukatif anak dapat bermain sambil Belajar. Dari permainan edukatif, anak dapat belajar membaca, menulis, berhitung, dan Sebagainya (Nizar dalam Nurita dan Ariyani, 2021).

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis game edukasi merupakan sebuah solusi dalam menerapkan proses pembelajaran yang aktif, efektif serta menyenangkan. Game merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memahami kemampuan anak usia dini dalam proses belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi saat ini sudah sangat maju dan berkembang semakin mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga belajar bukan lagi hal yang membosankan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi kita dapat belajar dimanapun dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata

DAFTAR PUSTAKA

- Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 17-28.
- Crowley, K. (2014). *Child Development: A Practical Introduction*. Sage.
- Falloon, G. (2020). From Digital Literacy to Digital Competence: The Teacher Digital Competency (TDC) Framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449-2472.
- Galih A. M. Game Edukasi Pengenalan Nama-nama Hewan Dalam Bahasa Inggris
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204-211.
- Hidayati, Budiarti (2022) : Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Sini Di TK Anak Bangsa, Pekanbaru
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56-70.
- Ihmeideh, F., & Alkhawaldeh, M. (2017). Teachers' and Parents' Perceptions of The Role of Technology and Digital Media in Developing Child Culture in The Early Years. *Children and Youth Services Review*, 77(2016), 139-146.
- Imam Fauzy M. R. (2021) : Pengembangan Game Edukasi Mencari Perbedaan Gambar Buah Untuk Anak Usia Dini 4-6 Tahun, *Jurnal IPSIKOM*
- Maulia, Rifdah., dkk. 2020. "Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Aisyiyah

- Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang”, *Journal of Issues in Midwifery*, Volume 4 Nomor 1. Universitas Brawijaya.
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Mourlam, D. J., Strouse, G. A., Newland, L. A., & Lin, H. (2019). Can They Do It? A Comparison of Teacher Candidates’ Beliefs and Preschoolers’ Actual Skills with Digital Technology and Media. *Computers and Education*, 129, 82–91.
- Nurita, D. A., & Ariyani, D. (2021). Peran Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Analisis Systematic Literature Review). *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 6(2), 242-252.
- Radliya, Nizar Rabbi., dkk. 2017. “Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Sosial Emosional Anak Usia Dini”, *Jurnal PAUD Agapedia*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2017.
- Subagijo, Azimah. 2020. *Diet dan Detoks Gadget*. Jakarta: PT Mizan Publika
- Setiawan, Praherdhiono, Sulthoni, (2019) : Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini, Blitar - Jawa Timur ,*Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*
- Vina Anggia Nastitie Ariawan, I. M. (2017). Menerapkan Strategi Pembelajaran Gembira menggunakan Metode Treasure Clue Game Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Pemahaman Membaca. *Jurnal Prima Edukasia*, V(2), 203-210.
- Windisari, Dalimunthe, Rahmawati (20--) : Pengembangan Sistem Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini, *Jurnal Rekayasa Elektro Sriwijaya*
- Yulianto, Utami Ahmad, (2018) Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Din : *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*