



## Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif Digital dengan Motivasi Belajar Anak di TK Pembina

Mita Sari<sup>1\*</sup>, Shella Marcelina Ahmad<sup>2</sup>, Alizya Bakir<sup>3</sup>, Siti Alisyah Mohu<sup>4</sup>, Deliana Oktapyani Unusa<sup>5</sup>, Suciyanti Nento<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)<sup>1</sup>, [Shellaahmad0807@gmail.com](mailto:Shellaahmad0807@gmail.com)<sup>2</sup>, [sitialisyahmohu@gmail.com](mailto:sitialisyahmohu@gmail.com)<sup>3</sup>, [alizyabakir075@gmail.com](mailto:alizyabakir075@gmail.com)<sup>4</sup>, [delianaoktavianiunusa@gmail.com](mailto:delianaoktavianiunusa@gmail.com)<sup>5</sup>, [sucinento552@gmail.com](mailto:sucinento552@gmail.com)<sup>6</sup>

\*Penulis Korespondensi: [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)

**Abstract.** *Early childhood education is a crucial foundation for developing the character and potential of children as the nation's future generation. During early childhood, children experience a golden age, which is fundamental to the development of all aspects of their personality. One crucial aspect that needs to be developed is learning motivation. However, low learning motivation in early childhood remains a problem that impacts the educational process. Factors such as uninteresting learning, conventional learning methods, and the lack of use of interactive learning media can easily lead to children becoming bored and disinterested in learning. The development of digital technology presents opportunities in education through the use of digital educational games as learning media. Digital educational games provide an interactive learning approach, engage children's attention, and actively engage children in the learning process. The role of teachers as facilitators is crucial in guiding the use of digital educational games to support the development of children's cognitive, social, and emotional skills. This study aims to determine the relationship between the use of digital educational games and children's learning motivation. This study used a literature review method, compiling various relevant sources such as journals, books, scientific articles, and previous research on digital educational games and children's learning motivation. The study results show that the use of digital educational games can increase children's motivation to learn through more interactive, fun, and engaging learning. Furthermore, digital educational games can enhance student engagement, cognitive skills, creativity, problem-solving abilities, and teacher-student interaction during the learning process.*

**Keywords:** *Digital Educational Games; Early Childhood; Educational Technology; Learning Media; Learning Motivation.*

**Abstrak.** Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan potensi anak sebagai generasi penerus bangsa. Pada masa usia dini, anak berada pada masa keemasan (golden age) yang sangat fundamental bagi perkembangan seluruh aspek kepribadiannya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah motivasi belajar. Namun, rendahnya motivasi belajar anak usia dini masih menjadi permasalahan yang mempengaruhi proses pendidikan. Faktor seperti pembelajaran yang kurang menarik, metode pembelajaran konvensional, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar. Perkembangan teknologi digital memberikan peluang dalam dunia pendidikan melalui pemanfaatan permainan edukatif digital sebagai media pembelajaran. Permainan edukatif digital memberikan pendekatan pembelajaran yang interaktif, menarik perhatian, dan melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memandu penggunaan permainan edukatif digital agar dapat mendukung perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan media permainan edukatif digital dengan motivasi belajar anak. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur atau studi pustaka dengan mengumpulkan berbagai sumber relevan seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu mengenai media permainan edukatif digital dan motivasi belajar anak. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar anak melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik. Selain itu, media permainan edukatif digital juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, keterampilan kognitif, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini; Media Dalam Pembelajaran; Motivasi Belajar; Permainan Edukatif Digital; Serta Teknologi Pendidikan.

## **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan potensi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa (Suyadi, 2020). Anak usia dini merupakan kelompok usia yang sangat penting karena pada masa ini anak mulai membentuk dasar perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan moralnya (Mulyasa, 2017). Pendidikan anak usia dini memiliki peran krusial dalam membentuk dasar perkembangan anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini harus didukung dengan pendekatan yang sesuai dan menyenangkan agar anak memiliki motivasi dan minat belajar yang baik (Sujiono, 2019). Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, termasuk minimnya media permainan edukatif digital, turut mempengaruhi rendahnya motivasi belajar anak (Kasmiati, 2023).

Pembelajaran yang hanya didominasi penjelasan verbal oleh guru membuat anak kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Padahal, anak usia dini membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan agar mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran (Zebar & Sembiring, 2022). Dalam mengembangkan motivasi belajar pada anak usia dini, peran guru sangatlah penting. Guru tidak hanya bertugas sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kreatif, dan menyenangkan (Mulyasa, 2017). Guru dituntut untuk mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar melalui berbagai metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru sebagai fasilitator pembelajaran adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif digital (Waruwu, 2025).

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan banyak dampak dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang menghasilkan transformasi signifikan dalam sistem pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (Salsabila, 2021). Penggunaan perangkat digital seperti tablet, smartphone, dan media pembelajaran berbasis digital semakin banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan (edutainment) (Kasmiati, 2023). Permainan edukatif digital dirancang secara interaktif, menarik, dan edukatif sehingga dapat membantu anak memahami konsep pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Permainan edukatif digital memberikan pendekatan pembelajaran berbasis interaktif yang mampu menarik perhatian anak dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar (Zebar & Sembiring, 2022).

Konsep pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan umpan balik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Selain meningkatkan motivasi belajar, permainan edukatif digital juga dapat membantu perkembangan keterampilan kognitif anak seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan pengambilan keputusan (Waruwu, 2025). Anak-anak dapat belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan interaktif sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran menjadi semakin penting dalam penggunaan permainan edukatif digital. Guru tidak hanya memandu penggunaan media digital, tetapi juga harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Guru harus memastikan bahwa penggunaan media digital tetap aman, sesuai usia anak, serta mendukung perkembangan sosial dan emosional anak (Salsabila, 2021). Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif digital memerlukan pendampingan dan pengawasan dari guru maupun orang tua. Media digital yang aman dapat berupa aplikasi, permainan edukatif, dan platform pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak-anak dengan konten yang sesuai usia dan menghindari dampak negatif. Namun, penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak buruk terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

Media permainan edukatif digital dalam pembelajaran anak usia dini juga sejalan dengan perkembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang menekankan pentingnya literasi digital dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Salsabila, 2021). Teknologi dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Penggunaan media digital juga menjadi bagian dari kompetensi pedagogik guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital mampu meningkatkan pemahaman, daya ingat, motivasi belajar, kemampuan pemecahan masalah, serta keterampilan sosial siswa (Kasmiati, 2023). Anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*) yang sangat fundamental bagi perkembangan seluruh aspek kepribadiannya. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah motivasi belajar. Motivasi belajar pada anak harus terus diasah dan dikembangkan agar anak memiliki fondasi yang kuat dalam mengembangkan potensi-potensinya.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Anak yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan (Yuliarti & Sultoni, 2024). Namun, pada saat ini rendahnya motivasi belajar anak usia dini menjadi salah satu permasalahan utama dalam proses pendidikan. Rendahnya motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti ketidakmampuan guru menghadirkan pembelajaran yang menarik, kurangnya interaksi sosial yang mendukung, serta penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan anak menjadi pasif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Abdullah & Tussadia, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media permainan edukatif digital memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar anak. Oleh karena itu, kajian mengenai hubungan penggunaan media permainan edukatif digital dengan motivasi belajar anak menjadi penting untuk diteliti lebih lanjut guna memahami bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan tingkat motivasi belajar anak setelah penggunaan media permainan edukatif digital dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengumpulan data berupa angka yang kemudian dianalisis untuk mengetahui kondisi motivasi belajar anak secara objektif. Data diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung frekuensi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media permainan edukatif digital terhadap motivasi belajar anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di TK Pembina dengan subjek penelitian sebanyak 18 anak, yang terdiri atas 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Seluruh anak dijadikan sampel penelitian menggunakan teknik total sampling, karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh anggota populasi dapat diamati secara menyeluruh. Pemilihan seluruh peserta didik sebagai sampel bertujuan untuk memperoleh data yang lebih representatif mengenai kondisi motivasi belajar anak setelah penggunaan media permainan edukatif digital dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media permainan edukatif digital dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Observasi difokuskan pada beberapa indikator motivasi belajar, yaitu antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan menggunakan media digital, kemampuan memusatkan perhatian, kemampuan menyelesaikan tugas, serta interaksi anak dengan guru dan teman sebaya. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi motivasi belajar anak yang disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan tujuan penelitian. Penilaian dilakukan berdasarkan kategori perkembangan anak usia dini yang meliputi Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB). Kategori tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar anak setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan edukatif digital serta memudahkan proses interpretasi hasil penelitian.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung frekuensi dan persentase setiap indikator motivasi belajar. Analisis dilakukan untuk mengetahui kecenderungan tingkat motivasi belajar anak setelah penggunaan media permainan edukatif digital. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif sehingga data dapat dipahami secara lebih jelas. Melalui analisis tersebut, peneliti dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media permainan edukatif digital terhadap motivasi belajar anak usia dini secara sistematis dan objektif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

**Tabel 1.** Data jumlah anak TK Pembina

No	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1	Laki-laki	9
2	Perempuan	9
Total		18 Anak

**Tabel 2.** Hasil Observasi Motivasi Belajar Anak

No	Indikator Motivasi Belajar	Jumlah Anak	Persentase
1	Anak antusias mengikuti pembelajaran	16 Anak	89%
2	Anak aktif menggunakan media digital	15 Anak	83%
3	Anak fokus saat kegiatan berlangsung	14 Anak	78%
4	Anak mampu menyelesaikan tugas	15 Anak	83%
5	Anak berinteraksi dengan guru dan teman	17 Anak	94%

**Tabel 3.** Kategori Motivasi Belajar Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8 Anak	44%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6 Anak	33%
Mulai Berkembang (MB)	3 Anak	17%
Belum Berkembang (BB)	1 Anak	6%
Total	18 Anak	100%

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh data motivasi belajar anak setelah penggunaan media permainan edukatif digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan motivasi belajar yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Pada indikator anak antusias mengikuti pembelajaran terdapat 16 anak atau sebesar 89% yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan media permainan edukatif digital. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif digital mampu menarik perhatian dan minat belajar anak.

Pada indikator anak aktif menggunakan media digital terdapat 15 anak atau sebesar 83%. Anak terlihat aktif mencoba, memainkan, dan mengikuti instruksi dalam permainan edukatif digital yang diberikan guru selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada indikator anak fokus saat kegiatan berlangsung terdapat 14 anak atau sebesar 78%. Anak mampu memperhatikan kegiatan pembelajaran dengan baik dan tidak mudah teralihkan selama penggunaan media permainan edukatif digital.

Pada indikator anak mampu menyelesaikan tugas terdapat 15 anak atau sebesar 83%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif digital membantu anak memahami instruksi dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan lebih baik. Sementara itu, pada indikator anak berinteraksi dengan guru dan teman terdapat 17 anak atau sebesar 94%. Anak terlihat aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kategori motivasi belajar anak, diperoleh hasil bahwa sebanyak 8 anak atau 44% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak atau 33% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 3 anak atau 17% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan 1 anak atau 6% berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki motivasi belajar yang baik setelah penggunaan media permainan edukatif digital dalam pembelajaran.

## Pembahasan

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri anak yang membuat anak ingin belajar, mengikuti kegiatan, dan mencapai tujuan pembelajaran

Menurut Sardiman (2018), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada anak usia dini, motivasi belajar sangat penting karena dapat membantu anak menjadi lebih aktif, percaya diri, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak yang memiliki motivasi belajar biasanya lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, senang mencoba hal baru, dan mampu berkonsentrasi lebih baik saat belajar. Sebaliknya, anak yang kurang termotivasi cenderung mudah bosan, tidak fokus, dan kurang tertarik terhadap kegiatan belajar. Menurut Aulina (2018). Motivasi belajar anak dapat meningkat apabila proses pembelajaran dilakukan secara menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif. Anak usia dini lebih mudah termotivasi ketika belajar dilakukan melalui bermain, bernyanyi, bergerak, dan menggunakan media yang menarik. Saharia & Yudha (2023) menjelaskan bahwa pemberian reward atau penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Reward dapat berupa pujian, hadiah sederhana, tepuk tangan, maupun Selain itu, Nisa & Sujarwo (2021) menyatakan bahwa komunikasi guru yang baik juga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak usia dini.

Maka permainan edukatif juga menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Fitriani & Aulia (2020) menjelaskan bahwa penggunaan permainan puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena permainan tersebut menarik, memiliki warna yang menyenangkan, serta membuat anak lebih aktif dan fokus dalam belajar (Kasmiati, 2023).

Media belajar sangat penting dalam proses pendidikan karena dapat membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan interaktif (Mulyasa, 2017). Penggunaan media belajar yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar anak, terutama pada pendidikan anak usia dini (Sujiono, 2019). Salah satu permainan edukatif digital yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Prodigy Math* yang menggabungkan unsur petualangan dengan soal-soal matematika sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika (Prensky, 2018). Selain itu, terdapat Duolingo yang digunakan dalam pembelajaran bahasa melalui berbagai aktivitas interaktif yang membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca dan menulis (Zebar & Sembiring, 2022). Dalam pembelajaran sains, permainan edukatif digital juga digunakan melalui simulasi peluncuran roket untuk membantu

siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih menarik (Waruwu, 2025). Sementara itu, *GeoGuessr* digunakan dalam pembelajaran geografi untuk membantu siswa mengenal lokasi geografis serta memahami kondisi budaya dan topografi suatu wilayah (Karimah et al., 2025).

Penggunaan permainan edukatif digital dalam pembelajaran memberikan pendekatan yang lebih interaktif, menarik, dan mampu melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar (Kasmiasi, 2023). Permainan edukatif digital memanfaatkan berbagai elemen seperti animasi, gambar, suara, video, tantangan, penghargaan, dan umpan balik yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak (Zebar & Sembiring, 2022). Melalui pembelajaran berbasis permainan, anak tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar mereka (Waruwu, 2025). Pembelajaran berbasis permainan juga memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan umpan balik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik (Prensky, 2018). Penggunaan animasi, grafik, suara, dan video interaktif membuat anak lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Zebar & Sembiring, 2022).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran anak usia dini. Anak yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sujiono, 2019). Penggunaan permainan edukatif digital dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anak karena pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Pembelajaran berbasis permainan juga memberikan pengalaman belajar yang tidak membosankan sehingga anak lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, adanya tantangan dan penghargaan dalam permainan membuat anak menjadi lebih semangat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Nugroho et al., 2013).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan (Kasmiasi, 2023). Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Mereka lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Waruwu, 2025). Permainan edukatif digital juga membantu siswa lebih mudah memahami materi karena materi disajikan secara visual dan interaktif (Zebar & Sembiring, 2022). Sebaliknya, siswa yang belajar menggunakan metode konvensional cenderung menunjukkan motivasi belajar yang rendah (Sujiono, 2019).

Pembelajaran yang didominasi metode ceramah membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional (Daulay & Hasibuan, 2025).

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran anak usia dini sangat penting dalam penggunaan permainan edukatif digital (Mulyasa, 2017). Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi kegiatan pembelajaran agar anak dapat belajar secara aktif melalui interaksi sosial dan lingkungan belajar yang kondusif (Sujiono, 2019). Dalam penggunaan permainan edukatif digital, guru berperan membimbing anak dalam menggunakan media pembelajaran, membantu anak memahami aturan permainan, serta menghubungkan permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Waruwu, 2025). Guru juga harus memperhatikan minat, kebutuhan, dan perkembangan setiap anak agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Mulyasa, 2017). Guru yang kreatif mampu menciptakan pembelajaran yang menarik melalui pemanfaatan permainan edukatif digital (Kasmiasi, 2023). Penggunaan permainan edukatif digital yang dipadukan dengan diskusi kelompok dan aktivitas interaktif lainnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Zebar & Sembiring, 2022). Selain itu, guru juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak merasa nyaman dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Sujiono, 2019). Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam keberhasilan penggunaan media permainan edukatif digital dalam pembelajaran anak usia dini (Pawitri et al., 2025).

Sebelum permainan edukatif digital digunakan dalam pembelajaran, terdapat beberapa tahapan pengembangan yang perlu dilakukan agar media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran (Sugiyono, 2019). Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yaitu proses mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang akan diajarkan (Mulyasa, 2017). Analisis kebutuhan menjadi dasar penting dalam pengembangan permainan edukatif digital agar media yang digunakan relevan dengan kurikulum pembelajaran (Kasmiasi, 2023). Tahap berikutnya adalah desain dan pengembangan permainan edukatif digital (Zebar & Sembiring, 2022). Pada tahap ini, guru dan pengembang bekerja sama dalam menentukan konsep permainan, tampilan visual, elemen pembelajaran, alur cerita, serta tingkat kesulitan permainan sesuai usia anak (Pratama, 2017).

Penggunaan media digital yang aman juga memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak (Suryani, 2021). Media digital dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi digital anak sehingga anak mampu menggunakan teknologi secara bijak dan memahami etika dalam penggunaan media digital (Rahmawati, 2020). Selain itu, media digital juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak melalui berbagai fitur interaktif yang tersedia dalam aplikasi edukasi (Pratama, 2022). Anak dapat belajar secara aktif melalui permainan, teka-teki, dan aktivitas interaktif lainnya yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Hidayat, 2021). Namun, penggunaan media digital yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak (Fitriani, 2020).

Oleh karena itu, penggunaan media digital harus disertai pengawasan dan pendampingan dari guru maupun orang tua agar anak dapat memanfaatkan media digital secara positif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Nasution, 2021).

Media pembelajaran digital menyediakan berbagai bentuk audio, visual, animasi, video, dan media interaktif lainnya yang membuat penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan kerja sama siswa. Dengan demikian, media permainan edukatif digital dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar anak dalam proses pembelajaran (Shakilla & Teguh, 2024).

Penggunaan permainan edukatif digital juga mampu meningkatkan kemampuan konsentrasi anak selama proses pembelajaran berlangsung (Sari, 2021). Anak usia dini cenderung mudah merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara monoton dan hanya menggunakan metode ceramah (Wulandari, 2020). Melalui permainan edukatif digital, perhatian anak dapat lebih terfokus karena adanya tampilan animasi, warna yang menarik, suara interaktif, dan berbagai tantangan yang sesuai dengan usia anak (Pratama, 2022). Kondisi ini membuat anak lebih lama terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta mampu mengikuti instruksi yang diberikan guru dengan baik (Rahmawati, 2021). Dengan meningkatnya konsentrasi belajar, Selain meningkatkan konsentrasi, permainan edukatif digital juga dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi anak (Fitriani, 2020). Dalam proses bermain, anak diajak mengenal kosakata baru, membaca instruksi sederhana, mendengarkan suara atau cerita, serta berinteraksi dengan guru maupun teman (Nasution, 2021). Aktivitas tersebut mampu merangsang perkembangan kemampuan berbicara dan

berkomunikasi anak secara bertahap (Hidayat, 2022). Anak juga menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Utami, 2021). Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini.

Pembelajaran menggunakan permainan edukatif digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak (Yuliana, 2020). Anak belajar melalui praktik langsung dan pengalaman nyata saat memainkan permainan edukatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Saputra, 2021). Pengalaman belajar yang menyenangkan akan membuat anak lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari (Kurniawati, 2022). Selain itu, adanya penghargaan atau skor dalam permainan dapat memberikan dorongan positif kepada anak untuk terus mencoba dan menyelesaikan tugas pembelajaran dengan baik (Fadilah, 2021).

Di sisi lain, penggunaan permainan edukatif digital juga dapat meningkatkan hubungan interaksi antara guru dan anak dalam proses pembelajaran (Andini, 2020). Guru dapat memberikan arahan, pendampingan, serta apresiasi kepada anak ketika menggunakan media digital sehingga tercipta komunikasi yang baik selama kegiatan belajar berlangsung (Maulana, 2021).

Interaksi yang positif antara guru dan anak akan membuat anak merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Putri, 2022). Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif digital perlu didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penggunaan permainan edukatif digital secara berkelompok juga dapat membantu anak belajar menyelesaikan masalah bersama teman-temannya (Lestari, 2021). Dalam kegiatan bermain, anak sering dihadapkan pada situasi yang mengharuskan mereka berdiskusi, berbagi ide, dan menentukan langkah yang tepat untuk menyelesaikan tantangan dalam permainan (Wijaya, 2020). Proses tersebut mampu melatih kemampuan kerja sama dan membangun sikap saling membantu antar anak (Nabila, 2022). Anak juga belajar memahami perasaan teman, menghargai pendapat orang lain, serta mengendalikan emosi ketika mengalami kesulitan atau kekalahan dalam permainan (Ramadhani, 2021). Dengan demikian, permainan edukatif digital dapat menjadi sarana pembelajaran sosial yang efektif bagi anak usia dini.

Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan edukatif digital mampu meningkatkan rasa percaya diri anak dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya (Sukmawati, 2020). Anak menjadi lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan hasil pekerjaannya di depan kelas (Herlina, 2021). Permainan yang menarik

dan interaktif membuat anak merasa lebih nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi selama proses belajar berlangsung (Aisyah, 2022). Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif, menyenangkan, dan mendukung perkembangan sosial emosional anak secara optimal.

Penggunaan permainan edukatif digital juga dapat membantu anak membangun sikap disiplin dan tanggung jawab dalam belajar (Fauziah, 2021). Melalui aturan permainan yang diterapkan, anak belajar mengikuti instruksi, mematuhi giliran bermain, dan menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang diberikan (Akbar, 2020). Kebiasaan tersebut secara tidak langsung melatih anak untuk lebih disiplin dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Nuraini, 2022). Selain itu, anak juga belajar bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan sehingga mampu meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri dalam belajar.

Media permainan edukatif digital juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan inovatif (Permata, 2021). Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi edukasi yang sesuai dengan tema pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih variatif (Rizki, 2020). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan perhatian anak karena materi disampaikan melalui gambar bergerak, suara, animasi, dan permainan interaktif (Cahyani, 2022). Dengan demikian, anak lebih mudah memahami materi yang diberikan guru dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan media digital yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan media permainan edukatif digital memiliki hubungan yang erat dengan motivasi belajar anak. Permainan edukatif digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Penggunaan media digital juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan kognitif, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, serta interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat penting dalam pemanfaatan permainan edukatif digital. Guru harus mampu membimbing, mengarahkan, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif agar penggunaan media digital dapat memberikan manfaat secara optimal bagi perkembangan anak. Selain memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media digital juga harus memperhatikan keamanan dan kesesuaian konten dengan usia anak. Pengawasan dan pendampingan dari guru

maupun orang tua sangat diperlukan agar penggunaan media digital tidak memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. N., & Tussadia, N. H. (2025). Analisis penggunaan multimedia berbasis game edukatif terhadap peningkatan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *At-Tasyrih*, 11(September), 328–338.
- Daulay, I. S., & Hasibuan, D. (2025). Pengaruh permainan edukatif digital terhadap hasil belajar siswa SD Negeri 0507 Latong. 3(6).
- Faizatunisa, A. R., & Kuniati, E. (2024). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan game digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203–208. <https://doi.org/10.17509/jpa.v8i2.77301>
- Karimah, S. B., Reditha, D. N., & Hanif, M. (2025). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin*, 2(2), 167–178. <https://doi.org/10.54723/jpai.v2i2.489>
- Kasmiati, K. (2023). Meningkatkan motivasi literasi digital pada anak usia dini melalui games. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10802–10810. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3488>
- Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan media pembelajaran fisika ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII materi gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11–18.
- Pawitri, A., Mansoer, Z., & Mappapoleonro, A. M. (2025). Pemanfaatan penggunaan media digital yang aman dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(1), 889–898. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i1.6975>
- Qudrat, M., & Aji, W. (2023). *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 17(2), 70–84.
- Setiawan, A., Prehredhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan game edukasi digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 39–44. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- Shakilla, A., & Teguh, P. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 120–134.
- Aisyah, S., & Y. R. P. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dan pemanfaatan permainan edukatif digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Journal Jendral Bunda PG PAUD UMC*, 11(3), 77–84.
- Sulmayanti, I., Kandau, T. L., & Yanti, Y. (2025). Pembelajaran berbasis games berbahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar di era digital. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2290–2297. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.1832>
- Pratama, U. N. H. (2017). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184.
- Wulandari. (2024). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 27(2), 58–66.

- Yuliarti, R., & Sultoni, E. S. (2024). The role of digital media in Indonesian language learning: Cognitive, emotional, and behavioral dimensions. *12*(2), 74. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>
- Waruwu, P. K. (2025). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar anak usia dini (0–6)*. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1590>
- Zebar, A., & Sembiring, P. S. U. (2022). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal EKODIK: Ekonomi Pendidikan*.