

Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini

Bela Mayang Sari¹, Suyadi²

¹ UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia; belamayang7@gmail.com

² UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia; suyadi@uin-suka.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Interactive Games;
Learning Media;
Early Childhood

Article history:

Received 2024-09-18

Revised 2024-10-24

Accepted 2024-11-14

ABSTRACT

This study aims to provide an overview and explain more clearly about interactive games as a learning medium in Early Childhood. This study uses a literature review research method, which is a research approach that involves the collection, analysis, and synthesis of various literature sources relevant to a particular topic. Applying the method by conducting an in-depth literature review to uncover interactive games as a learning medium in early childhood. The data used was obtained from various sources such as scientific articles, journals, and relevant books, which were accessed through the Google Scholar platform. The analysis was carried out by reviewing and interpreting the results of previous research on interactive games in the context of education. This method focuses on an in-depth exploration of how interactive games can form an optimal learning environment to hone thinking skills in early childhood. The results that have been done in four article manuscripts containing interactive games as a learning medium, the essence of the content of the four articles is really extraordinary because it clearly discusses the advantages and disadvantages of integral games in general as a learning medium. In particular, the difference lies in the explanation of the starting point, the importance of understanding or several stages that can be passed as a learning medium. Ultimately, however, it is up to readers, practitioners and researchers to carefully examine the characteristics of interactive games as a learning medium and make decisions about which interactive games should be chosen for the learning media process.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Bela Mayang Sari

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia; belamayang7@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Permainan merupakan aktivitas yang sangat disukai anak-anak. Melalui permainan, anak tidak hanya bersenang-senang tetapi juga belajar berbagai hal tentang dunia di sekitarnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan pun mengalami transformasi menjadi permainan interaktif yang

lebih menarik dan kaya akan fitur. Permainan interaktif ini memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan kognitif, serta memperkaya pengalaman belajar anak. Namun, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengungkap efektivitas permainan interaktif dalam berbagai konteks pembelajaran dan pada kelompok anak yang berbeda. Permainan merupakan aktivitas intrinsik dalam kehidupan anak-anak. Melalui permainan, anak-anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga aktif membangun pemahaman tentang dunia sekitar. Seiring perkembangan zaman, permainan telah berevolusi menjadi bentuk yang lebih interaktif, memanfaatkan teknologi digital. Permainan interaktif ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi anak usia dini. Dengan melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran, permainan interaktif dapat merangsang perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara optimal (Triatna & Zarkasih, 2024).

Permainan adalah jendela dunia bagi anak-anak. Melalui permainan, mereka tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga aktif belajar dan memahami lingkungan sekitar. Kegiatan ini merangsang berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari kognitif, sosial-emosional, fisik, hingga bahasa. Saat bermain, anak-anak dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengelola emosi. Selain itu, permainan juga membantu meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi, dan kreativitas anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan telah mengalami transformasi yang luar biasa seiring dengan perkembangan teknologi (Warsita, 2017). Dari permainan tradisional yang sederhana dan fisik, seperti petak umpet atau congkak, permainan kini telah berevolusi menjadi dunia virtual yang kompleks dan interaktif. Munculnya komputer, internet, dan perangkat seluler telah membuka jalan bagi game-game dengan grafik yang canggih, cerita yang mendalam, dan kemampuan untuk terhubung dengan pemain di seluruh dunia. Teknologi seperti virtual reality dan augmented reality bahkan memungkinkan pengalaman bermain yang lebih imersif, seolah-olah kita benar-benar berada di dalam dunia game. Permainan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial kita. Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita bermain, dari bermain bersama teman di lingkungan sekitar menjadi bermain secara online dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia. Game online telah menciptakan komunitas-komunitas yang kuat, di mana pemain dapat berinteraksi, bersaing, dan bekerja sama. Namun, di sisi lain, ketergantungan pada game juga dapat menimbulkan masalah sosial, seperti isolasi sosial dan kecanduan. Masa depan permainan terlihat sangat menjanjikan. Dengan terus berkembangnya teknologi, kita dapat mengharapkan game-game yang semakin realistis, cerdas, dan personal. Kecerdasan buatan akan memungkinkan lawan dalam game yang lebih tangguh dan cerita yang lebih dinamis. Selain itu, integrasi dengan teknologi lain, seperti rumah pintar dan perangkat wearable, akan membuka peluang baru untuk pengalaman bermain yang lebih kaya.

Permainan interaktif telah menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif bagi anak-anak. Dengan melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar, permainan ini mampu merangsang berbagai aspek perkembangan, mulai dari kognitif hingga sosial-emosional. Melalui permainan, anak-anak diajak untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas. Selain itu, interaksi sosial dalam permainan juga membantu anak belajar berkolaborasi, berkomunikasi, dan memahami perasaan orang lain. Manfaat permainan interaktif bagi perkembangan kognitif anak sangatlah luas. Anak-anak dapat melatih kemampuan logika dan penalaran mereka melalui urutan langkah dan aturan dalam permainan (Mawaddah, 2018). Selain itu, permainan juga membantu meningkatkan daya ingat anak dalam mengingat aturan, karakter, atau urutan langkah. Sementara itu, dari sisi sosial, permainan membantu anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, dan menghargai perbedaan. Perkembangan emosional anak juga turut dipengaruhi oleh permainan interaktif. Ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, anak-anak akan merasa lebih percaya diri. Sebaliknya, menghadapi kegagalan akan mengajarkan mereka untuk mengatasi frustrasi dan mencoba

lagi. Dengan demikian, permainan membantu anak-anak mengembangkan pengendalian diri dan ketahanan emosional.

Usia dini merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif dalam menerima berbagai upaya peningkatan perkembangan seluruh potensinya. Ki Hajar Dewantara, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan masa peka atau masa penting bagi kehidupan anak, sehingga pentingnya pendidikan bertujuan menambah isi jiwa bukan merubah dasar jiwa (Adpriyadi, 2018). Masa peka sebagai pondasi dasar untuk masa selanjutnya, jika tidak diberikan stimulus yang tepat akan menghasilkan perkembangan anak yang tidak optimal (Istianti, 2015). Dalam kenyataan dilapangan adalah praktek penyelenggaraan pendidikan tidak sesuai dengan perkembangan anak usia dini, yaitu lebih menekankan pada bidang akademik semata, sehingga anak dituntut untuk belajar secara skolastik dengan titik beratnya pada kemampuan calistung. Hal ini membuat proses pembelajaran anak didik semakin jauh dari harapan, sehingga diharapkan lembaga pendidikan dapat berinovasi demi merangsang perubahan kepribadian anak pada usia dini. Pendidikan anak usia dini menghadapi tantangan dalam menjaga minat belajar anak yang beragam dan dinamis (Damayanti & Afriansyah, 2018). Permainan interaktif hadir sebagai solusi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut. Dengan desain yang menarik dan interaktif, permainan ini mampu menangkap perhatian anak serta mengakomodasi berbagai gaya belajar. Selain itu, integrasi teknologi dalam permainan interaktif memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Masih banyak guru dalam memberikan pembelajaran disekolah berorientasi dengan lembar kerja siswa yang bersifat memaksa tidak memberikan kebebasan pada anak untuk bereksplorasi. Praktek pendidikan yang tidak sesuai dengan minat dan cara belajar anak usia dini tersebut, penyelenggaraannya bersifat generalistik dan hanya tertuju pada sebuah kompetensi akademik yang harus anak capai. Perkembangan anak merupakan hal yang perlu diperhatikan untuk membentuk pribadi yang baik pada dewasa nanti serta memiliki banyak aspek yang mempengaruhinya (Haji, 2015). Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan dan pengaruh orang dewasa, termasuk stimulus yang diberikan oleh lembaga pendidikan, akan mempengaruhi anak di masa yang akan datang. Oleh sebab itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya. Upaya tersebut berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak, termasuk dalam pembelajaran tema alam semesta. Pembelajaran yang dilaksanakan pada pendidikan anak usia dini yaitu pembelajaran tematik (Prastowo, 2014).

Permainan interaktif telah menjadi solusi inovatif dalam mengatasi tantangan menjaga minat belajar anak usia dini yang beragam dan dinamis. Dengan desain yang menarik dan interaktif, permainan ini mampu menangkap perhatian anak serta mengakomodasi berbagai gaya belajar. Integrasi teknologi dalam permainan memungkinkan anak belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, permainan interaktif juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas. Menjaga minat belajar anak usia dini yang beragam dan dinamis merupakan tantangan besar dalam dunia pendidikan (Paramita, 2023). Namun, kehadiran permainan interaktif menawarkan solusi yang menjanjikan. Desain yang menarik dan interaktif pada permainan ini mampu mengatasi tantangan tersebut dengan cara yang efektif. Selain itu, integrasi teknologi memungkinkan anak belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, permainan interaktif dapat menjadi alat yang ampuh untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Dalam dunia pendidikan anak usia dini, menjaga minat belajar anak yang beragam dan dinamis merupakan tantangan yang terus berkembang. Permainan interaktif hadir sebagai inovasi yang mampu mengatasi tantangan tersebut. Dengan desain yang menarik dan interaktif, permainan ini berhasil menangkap perhatian anak serta mengakomodasi berbagai gaya belajar (Roza et al., 2019). Integrasi teknologi dalam permainan memungkinkan anak belajar sambil bermain, sehingga proses

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, permainan interaktif juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan permainan interaktif harus diimbangi dengan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya agar anak tidak terlalu bergantung pada teknologi.

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan (Wibisono et al., 2022). Permainan interaktif muncul sebagai salah satu inovasi yang memanfaatkan potensi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif yang kaya, permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga merangsang kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis anak. Permainan interaktif juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan yang semakin kompleks (Yusuf et al., 2023). Permainan interaktif telah menjadi salah satu inovasi menarik di era digital yang mampu mengubah lanskap pendidikan. Dengan fitur-fitur interaktif yang kaya, permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak. Lebih dari itu, permainan ini memfasilitasi kolaborasi dan membantu anak mengembangkan keterampilan yang krusial untuk menghadapi kompleksitas masa depan. Era digital telah membawa angin segar dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah maraknya permainan interaktif. Inovasi ini telah mengubah cara kita belajar. Dengan fitur-fitur yang menarik, permainan tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga alat yang ampuh untuk merangsang kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui permainan interaktif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang relevan.

Permainan interaktif telah membuka peluang baru dalam pengembangan keterampilan anak (Zaini & Dewi, 2017). Dengan fitur-fitur interaktif yang kaya, permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, permainan ini juga memfasilitasi kolaborasi, sehingga anak-anak dapat belajar bekerja sama dalam tim. Keterampilan-keterampilan inilah yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Potensi permainan interaktif dalam dunia pendidikan sangatlah besar. Dengan fitur-fitur interaktif yang kaya, permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Permainan ini juga dapat membantu anak-anak lebih siap menghadapi masa depan yang semakin kompleks.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian literatur review yaitu suatu pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik tertentu (Karina et al., 2024). Menerapkan metode dengan melakukan kajian pustaka mendalam untuk mengungkap permainan interaktif sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Data yang digunakan diperoleh dari berbagai sumber seperti artikel ilmiah, jurnal, dan buku yang relevan, yang diakses melalui platform Google Scholar. Analisis dilakukan dengan mengkaji dan menginterpretasikan hasil penelitian sebelumnya mengenai permainan interaktif dalam konteks pendidikan. Metode ini berfokus pada eksplorasi mendalam bagaimana permainan interaktif dapat membentuk suatu lingkungan belajar yang optimal untuk mengasah kemampuan berpikir pada anak usia dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Artikel 1. Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. Authors: Hidayatu Munawaroh, Afifah Eka Yulia Widiyani, Rifqi Muntaqo. Publisher: Obsesi, 2021 (Munawaroh et al., 2020).

Jurnal ini menghasilkan beberapa temuan sebagai berikut.

- a. Desain pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa. Jenis media ini memungkinkan pembaca untuk lebih terlibat dengan gambar, video, dan teks interaktif. Melalui fasilitas yang tersedia, siswa

didorong untuk menyelesaikan tugas secara metodis. Penentuan perangkat lunak aplikasi, tata letak dasar, latar belakang, peringatan, jenis font, animasi, bunyi, gambar, dan video adalah contoh format media yang digunakan dalam pendidikan multimedia interaktif. Jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengoperasikan multimedia interaktif disebut "power point" dengan animasi yang menarik bagi siswa (Ditama & Saputro, 2015). Aplikasi multimedia interaktif ini muncul ketika mengklik salah satu subtema teks. Ketika Anda mengklik salah satu subtema tersebut, akan muncul permainan atau aktivitas yang akan dilakukan siswa. Permainan ini terdiri dari teka-teki, tebak warna, tebak gambar, mencari, yusun kata, dan grafik yang menghibur sehingga persepsi visual anak-anak meningkat karena mereka akan melakukan apa yang seharusnya mereka lakukan (Purwati et al., 2024).

- b. Penerapan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan proses pendidikan di sekolah. Hal ini ditunjukkan dengan semakin tingginya tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep. Perhitungan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran antara peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif (pre-test dan post-test) untuk materi semesta menggunakan persentase sehingga dapat diketahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif (Fransisca, 2018).

Hasil review dari penelitian di atas:

- a. Desain pembelajaran multimedia interaktif menawarkan pendekatan yang menarik untuk melibatkan siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi, siswa didorong untuk menyelesaikan tugas secara aktif. Penggunaan perangkat lunak seperti PowerPoint dan berbagai fitur interaktif lainnya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, perlu adanya evaluasi lebih lanjut untuk mengukur dampak sebenarnya dari desain ini terhadap hasil belajar siswa. Desain pembelajaran multimedia interaktif ini berfokus pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan PowerPoint sebagai perangkat lunak utama memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi (Sutrisno et al., 2024). Elemen-elemen ini disusun sedemikian rupa sehingga siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti permainan dan teka-teki. Selain itu, desain ini juga memperhatikan aspek visual dengan menggunakan berbagai efek animasi dan warna yang menarik. Salah satu kekurangan dari desain pembelajaran ini adalah kurangnya evaluasi yang komprehensif. Meskipun desain ini terlihat menarik dan interaktif, belum ada data yang cukup untuk membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, kuis online, atau wawancara dengan siswa (Rahman & Tresnawati, 2016).
- b. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan media ini, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan, khususnya materi tentang semesta. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur-fitur interaktif seperti animasi dan simulasi dalam multimedia mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Efektivitas multimedia interaktif dapat dijelaskan oleh kemampuannya dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi langsung dengan materi pelajaran, siswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing dan mendapatkan umpan balik secara instan. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat membantu mengatasi berbagai gaya belajar yang berbeda-beda pada siswa. Hasil ini memberikan implikasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Hanikah et al., 2022). Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, seperti pengembangan kurikulum yang berbasis

teknologi, pelatihan bagi guru, serta penyediaan akses yang merata terhadap teknologi bagi semua siswa.

Artikel 2. Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini.

Authors: Hidayatu Munawaroh, Mohammad Fauziddin, Sri Haryanto, Afifah Eka Yulia Widiyani, Shinta Nuri, Robingun Suyud El Syam, Salis Wahyu Hidayati. Publisher: Obsesi, 2022 (Munawaroh et al., 2022).

Jurnal ini menghasilkan temuan yaitu pembelajaran bahasa Jawa pada anak di DA Cokroaminoto 03 Badamita masih kurang, anak jauh lebih sering menggunakan bahasa Indonesia ketimbang bahasa daerah dalam berkomunikasi. Penggunaan bahasa daerah sebagai sarana dalam berkomunikasi baik secara formal sebagai wujud penghormatan yang berasal dari daerah yang sama (Eliya, 2017). Karena pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang membosankan dan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak dalam belajar dan berkesan sehingga membekas dalam ingatan anak. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Pendidik juga harus menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran bahasa daerah pada anak dari jauh – jauh hari. Sehingga media pembelajar tersebut benar – benar dapat membantu dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa daerah pada anak usia dini. Penggunaan multimedia interaktif sangat berpengaruh dalam pembelajaran bahasa daerah pada anak. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman anak terkait dengan pembelajaran bahasa daerah pada anak usia dini. Penggunaan multimedia interaktif ini, pendidik menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran. Sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut. Dimana multimedia interaktif ini memanfaatkan Microsoft Powerpoint yang terdapat pada laptop/ PC, sehingga dapat dengan mudah untuk diakses (Saleh & Hermansyah, 2024). Multimedia interaktif ini dikemas dengan sederhana sehingga peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya, Colorfull (dengan banyak warna) yang digunakan dalam background, menggunakan efek suara, menggunakan animasi yang menarik. Dalam multimedia interaktif berisikan : 1) Cover atau Sampul, 2) Menu Pembelajaran, 3) Sinau Kosa Kata Bahasa Jawa, 4) Nyanyi Lagu Dolanan, 5) Dolana, 6) Garap Soal, 7) Cara Nggunakake.

Hasil review dari penelitian di atas adalah pembelajaran bahasa Jawa di DA Cokroaminoto 03 Badamita masih jauh dari optimal. Anak-anak lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan media pembelajaran yang monoton. Kurangnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor penghambat. Padahal, penggunaan bahasa daerah sebagai sarana komunikasi memiliki nilai penting dalam menjaga keberagaman budaya dan identitas diri. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menyarankan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Jawa. Multimedia interaktif yang dikemas secara menarik dengan berbagai fitur seperti animasi, suara, dan warna dapat meningkatkan minat belajar anak. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat mempermudah pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jawa di DA Cokroaminoto 03 Badamita.

Artikel 3. Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini.

Authors: Angger Prima Widhiasih, 2 Sandra Yunita. Publisher: Ceria, 2021 (Widhiasih & Yunita, 2021).

Artikel ini menghasilkan temuan yaitu proses pengembangan permainan interaktif berbasis teknologi dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) Pendefinisian, bertujuan mengetahui

kebutuhan pelajaran di lapangan. 2) Perancangan, merupakan tahap merancang draft awal yang akan digunakan. 3) Pengembangan, untuk menghasilkan draft permainan interaktif yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Draft II diperoleh setelah melakukan tahap validasi ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. 4) Penyebaran, tahapan akhir dari pengembangan. Tujuannya untuk menyebarluaskan produk penelitian yang telah dihasilkan.

Hasil review hasil penelitian di atas adalah Pengembangan permainan interaktif berbasis teknologi melibatkan beberapa tahap yang saling berkaitan. Pertama, tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang ada di lapangan. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa permainan yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan pengguna. Kedua, pada tahap perancangan, dibuatlah rancangan awal permainan. Rancangan ini kemudian akan dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah produk yang utuh. Terakhir, tahap penyebaran dilakukan untuk memperkenalkan permainan kepada pengguna yang lebih luas. Proses pengembangan permainan interaktif bersifat iteratif, artinya terdapat perbaikan terus-menerus. Setelah tahap perancangan, permainan akan melalui tahap pengembangan yang melibatkan uji coba dan revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan pengguna. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitas permainan. Proses ini akan terus berulang hingga dihasilkan sebuah produk yang siap disebarluaskan. Tujuan utama dari pengembangan permainan interaktif adalah untuk menciptakan alat pembelajaran yang menarik dan efektif. Melalui berbagai tahap pengembangan yang sistematis, diharapkan permainan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa dan meningkatkan motivasi belajar (Mardhiyah, 2023). Selain itu, permainan interaktif juga dapat menjadi media yang inovatif untuk menyampaikan materi pelajaran.

Artikel 4. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Authors: Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati. Publisher: Jupiter, 2016 (Rahman & Tresnawati, 2016).

Artikel ini menghasilkan game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya (anak-anak). Pemanfaatan teknologi Game edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena Game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Selain itu Game edukasi mengajak pemainnya untuk turut serta dan andil dalam menentukan hasil akhir dari Game tersebut. Metode pengembangan Game edukasi yang digunakan dalam laporan ini menggunakan tahapan-tahapan Luther (1994). Pengembangan ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution, Sutopo (2003) mengadopsi metodologi luther dengan memodifikasi (Binanto, 2010). Game edukasi ini memiliki 3 menu yaitu: materi hewan, permainan, dan tentang, dimana di dalam setiap menu memiliki beberapa submenu. Game edukasi disertai desain, animasi dan variasi warna yang atraktif membuat menarik untuk digunakan bagi anak-anak di usia dini.

Hasil review hasil penelitian di atas adalah: Penelitian ini mengevaluasi sebuah game edukasi yang dirancang untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi anak-anak usia dini. Game ini menggunakan metode pengembangan Luther yang terdiri dari beberapa tahap, mulai dari perencanaan hingga distribusi. Game edukasi ini memiliki desain yang menarik dan interaktif, sehingga dapat menarik minat anak-anak. Selain itu, game ini juga dinilai efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Anggraini & Kusumaningrum, 2021). Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, di antaranya relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini dan fokus pada kelompok usia yang tepat. Namun, penelitian ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Misalnya, dengan melakukan evaluasi yang lebih mendalam mengenai dampak game terhadap hasil belajar anak atau dengan mengembangkan variasi game yang lebih banyak. Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang luas dalam dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini juga memberikan saran untuk penelitian

selanjutnya, seperti perluasan sampel penelitian, perbandingan dengan metode pembelajaran konvensional, dan pengembangan fitur sosial pada game. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak-anak.

4. KESIMPULAN

Hasil yang telah dilakukan pada empat naskah artikel yang berisi tentang permainan interaktif sebagai media pembelajaran, maka inti dari isi naskah ke empat artikelnya sungguh luar biasa begitu jelas membahas keunggulan dan kelemahan permainan interaktif secara umum sebagai media pembelajaran. Secara khusus perbedaannya terletak pada penjelasan tentang titik mulainya pentingnya pemahaman atau beberapa tahapan yang dapat dilalui sebagai media pembelajaran. Pada akhirnya, bagaimanapun, terserah kepada pembaca, praktisi dan peneliti untuk memeriksa dengan cermat karakteristik-karakteristik permainan interaktif sebagai media pembelajaran dan membuat keputusan tentang permainan interaktif yang mana sebaiknya dipilih untuk proses media pembelajaran.

REFERENSI

- Adpriyadi, A. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Perspektif Ki Hajar Dewantara. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v1i1.275>
- Anggraini, H. I., & Kusumaningrum, S. R. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar*. 2(11).
- Damayanti, R., & Afriansyah, E. A. (2018). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara Contextual Teaching and Learning dan Problem Based Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 7(1), 30–39. <https://doi.org/10.25273/jipm.v7i1.3078>
- Ditama, V., & Saputro, S. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Program Adobe Flash untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(2).
- Eliya, I. (2017). Pola Komunikasi Politik Ganjar Pranowo dalam Perspektif Sociolinguistik di Media Sosial Instagram. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(3).
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(11).
- Haji, S. (2015). Pembelajaran Tematik yang Ideal di SD/MI. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.69896/modeling.v2i1.47>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Istianti, T. (2015). Pengembangan Keterampilan Sosial untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., & Arsyad, M. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik: Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15351>
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Mawaddah, S. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis dengan Pendekatan Etnomatematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 1, 1.
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini.

- Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Paramita, I. S. (2023). *Edukasi Konsumsi Sayur dan Buah Bagi Anak Usia Dini pada Guru PAUD*. 7(1).
- Prastowo, A. (2014). Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v1i1.a538>
- Purwati, P. D., Fathunnabila, M., Iskandar, S. L., Lutfiani, F. D., Timantiotiningrum, T. P. K., Istigfarin, N. H., Fauziah, R. Y., Wijaya, F. R., Puspitasari, P., & Carolin, A. R. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Media Interaktif Berbudaya*. Cahya Ghani Recovery.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1). <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 277. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>
- Saleh, F., & Hermansyah, S. (2024). Pendekatan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Anak Generasi Gen Z. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2).
- Sutrisno, A. B., Fauziah, F., & Razak, F. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powerpoint. *Jurnal IPMAS*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.54065/ipmas.4.1.2024.468>
- Triatna, D., & Zarkasih Khamim, P. (2024). Strategi Profesionalisme Guru PAUD Abad 21 dalam Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 124–139. <https://doi.org/10.33367/piaud.v4i2.5283>
- Warsita, B. (2017). Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Abad 2. *Kwangsan : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p77--90>
- Wibisono, M. Y., Zakaria, T., & Viktorahadi, R. F. B. (2022). *Persepsi dan Praktik Toleransi Beragama di Kalangan Mahasiswa Muslim dan Non-Muslim*. Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>
- Yusuf, R. N., Khoeri, N. S. T. A. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Plamboyan Edu*, 1(1), Article 1.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>

