

Peningkatan Minat Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Game Pada Anak Usia Dini di RA Darul Ulum Mayang Jember

Lailatul Jannah¹, Ratri Kurnia Pratiwi²

^{1,2}Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah

e-mail: ¹lailakamala5@gmail.com, ²ratrikurnia500@gmail.com

Abstrak

Pendekatan pembelajaran berbasis game merupakan inovasi dalam dunia pendidikan anak usia dini yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Di RA Darul Ulum Mayang, pendekatan ini digunakan untuk menjawab permasalahan rendahnya minat belajar anak usia 5–6 tahun, yang tercermin dari kurangnya antusiasme, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru, dan dokumentasi kegiatan belajar. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar anak secara signifikan. Anak-anak menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang disampaikan. Interaksi sosial dan emosional antar anak juga berkembang seiring keterlibatan mereka dalam permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan tema pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang positif di jenjang pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: minat belajar, pembelajaran berbasis game, anak usia dini

Abstract

The game-based learning approach is an innovation in early childhood education that aims to create a fun, participatory, and developmentally appropriate learning environment. At RA Darul Ulum Mayang, this approach was implemented to address the issue of low learning interest among children aged 5–6 years, as indicated by their lack of enthusiasm, attention, and engagement during the learning

JOECES

Journal of Early Childhood Education Studies

Volume 5, Nomor 2 (2025)

process. This study employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, in-depth interviews with teachers, and documentation of learning activities. Data analysis was conducted interactively through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of game-based learning significantly increased children's learning interest. The children became more active, enthusiastic, and showed greater interest in the material presented. Social and emotional interactions among children also improved in line with their involvement in educational games designed in accordance with the learning themes. Thus, the game-based learning approach proved to be effective in fostering learning interest and creating a positive learning environment in early childhood education. Abstract should end with a comment about the importance of the results or conclusions brief.

Keywords: *learning interest, game-based learning, early childhood*

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan, khususnya pada jenjang anak usia dini. Minat yang tinggi terhadap aktivitas belajar tidak hanya memengaruhi tingkat keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada pencapaian perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Anak usia 5–6 tahun berada dalam tahap praoperasional menurut teori perkembangan kognitif Piaget, yaitu masa ketika mereka sangat responsif terhadap rangsangan visual, aktivitas konkret, dan pengalaman langsung.¹ Oleh karena itu, pemberian stimulus yang tepat melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar anak menjadi kunci keberhasilan proses pembelajaran jangka panjang. RA Darul Ulum yang terletak di Kecamatan Mayang, Kabupaten Jember, merupakan salah satu

¹ Nelfa Rizki Aulia and Muhammad Ishaq Gery, "Strategi Peningkatan Minat Belajar Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di RA Aisyiyah 2 Lebaksiuh," *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 2024, 1584–90.

lembaga pendidikan anak usia dini yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus, mudah bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti instruksi guru. Fenomena ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjangkau kebutuhan belajar anak. Situasi tersebut mendorong perlunya inovasi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis pada dunia anak.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam menumbuhkan minat belajar anak adalah pembelajaran berbasis game. Game atau permainan merupakan media yang sangat dekat dan akrab bagi anak-anak. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan tantangan yang merangsang rasa ingin tahu anak. Elemen-elemen dalam permainan seperti imajinasi, kompetisi ringan, penghargaan, dan kolaborasi menjadi faktor penting yang mendorong motivasi intrinsik anak untuk belajar. Pendekatan ini juga dapat memperkuat koneksi sosial dan emosi anak dalam konteks kelompok. Daya tarik lain dari pendekatan pembelajaran berbasis game adalah fleksibilitasnya yang dapat diintegrasikan ke berbagai tema pembelajaran sesuai kurikulum PAUD. Guru dapat memodifikasi permainan sederhana menjadi media edukatif yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga pengalaman belajar terasa lebih bermakna. Berbagai penelitian juga membuktikan bahwa game-based learning tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung perkembangan bahasa, literasi

awal, serta keterampilan pemecahan masalah anak. Penerapan game edukatif dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan partisipasi aktif, memperbaiki perhatian, serta mendorong perkembangan berpikir kritis dan kreatif. Minat belajar yang rendah pada anak usia dini bukan hanya berdampak pada keterlibatan mereka saat proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga dapat memengaruhi kebiasaan belajar jangka panjang. Anak yang sejak dini kurang terbiasa terlibat aktif dalam belajar berpotensi mengalami kesulitan saat memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar sejak awal merupakan investasi penting untuk membangun fondasi sikap positif terhadap pendidikan di masa depan.²

Upaya meningkatkan minat belajar melalui pendekatan pembelajaran berbasis game pada anak usia 5–6 tahun juga sejalan dengan prinsip perkembangan anak usia dini yang menekankan pentingnya bermain sebagai sarana utama belajar. Bermain bukan hanya kegiatan pengisi waktu, tetapi merupakan proses alami yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan, membangun pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan sosial-emosional. Dengan memanfaatkan permainan sebagai bagian inti dari kegiatan belajar, guru dapat menciptakan situasi yang memfasilitasi anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan mengekspresikan diri secara bebas

² Siti Hairiyah and Mukhlis, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif,” *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman* 7, no. 2 (2019): 265–82, <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>.

tanpa tekanan. Hal ini sangat penting untuk menciptakan iklim pembelajaran yang positif dan kondusif.

Pendekatan pembelajaran berbasis game memberi ruang yang luas bagi guru untuk mengamati perkembangan anak secara lebih autentik. Ketika anak terlibat aktif dalam permainan, perilaku mereka muncul secara spontan dan alami, sehingga guru dapat menilai kemampuan kognitif, motorik, bahasa, dan sosial-emosional dengan lebih akurat. Penilaian autentik seperti ini sangat diperlukan dalam pendidikan anak usia dini karena memberikan gambaran yang lebih holistik tentang perkembangan anak. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi media belajar, tetapi juga menjadi alat asesmen yang efektif dan kontekstual.

Penggunaan game edukatif juga berpotensi mengurangi kejenuhan yang selama ini dialami peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru, salah satu faktor penyebab anak mudah bosan adalah kurangnya variasi metode pembelajaran. Melalui permainan yang kreatif dan inovatif misalnya permainan peran, puzzle edukatif, board game sederhana, atau permainan gerak dan lagu anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Variasi ini membantu menjaga motivasi belajar anak dan memberikan stimulus baru yang menantang kemampuan mereka.

Pendekatan pembelajaran berbasis game memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui proses trial and error. Ketika anak menghadapi tantangan dalam permainan, mereka terdorong untuk mencoba berbagai strategi hingga menemukan solusi yang tepat. Proses ini sangat berpengaruh dalam membentuk

kemampuan berpikir kritis dan ketekunan (persistence). Anak juga belajar bahwa kesalahan bukanlah sesuatu yang negatif, melainkan bagian dari proses belajar. Pola pikir seperti ini menjadi aset penting bagi perkembangan belajar mereka di masa yang akan datang.

Integrasi permainan dalam pembelajaran juga memberikan manfaat bagi penguatan hubungan guru dan peserta didik. Saat guru terlibat langsung dalam permainan bersama anak, interaksi menjadi lebih hangat dan komunikatif. Anak merasa lebih dekat dengan guru dan tidak segan mengutarakan ide maupun pertanyaan. Suasana kelas menjadi lebih cair dan penuh semangat, sehingga tercipta lingkungan belajar yang suportif. Hubungan yang positif antara guru dan anak ini pada akhirnya memberikan kontribusi besar dalam menumbuhkan minat belajar dan rasa percaya diri anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tantangan yang dihadapi guru RA Darul Ulum Mayang Jember saat ini semakin kompleks seiring dengan perubahan karakter anak yang tumbuh di era digital. Anak usia 5–6 tahun kini terbiasa dengan media visual, animasi, serta permainan interaktif berbasis teknologi. Hal ini membuat mereka cenderung kurang tertarik pada metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton. Guru perlu mencari strategi pembelajaran yang mampu menyeimbangkan kebutuhan anak akan hiburan dengan tujuan pendidikan, salah satunya melalui pendekatan berbasis game yang menghadirkan unsur kesenangan sekaligus edukasi. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis game dalam

meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak. Misalnya, penelitian oleh Sung, Chang, & Liu (2016) dalam *Computers & Education* menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta memperpanjang durasi fokus anak dalam kegiatan belajar. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian yang dimuat dalam *International Journal of Early Childhood Education* (Hamari et al., 2016), bahwa anak usia dini yang belajar dengan metode berbasis permainan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan sosial serta keterampilan kognitif.

Pendekatan pembelajaran berbasis game tidak hanya relevan dengan dunia anak, tetapi juga terbukti secara empiris mampu meningkatkan minat belajar serta mendukung perkembangan multidimensi mereka. Inovasi ini penting untuk terus dikembangkan oleh RA Darul Ulum Mayang Jember, agar mampu menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak di era modern sekaligus memperkuat kualitas pendidikan anak usia dini. Artikel ini disusun untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan pendekatan pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang dan bagaimana pendekatan tersebut berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi para pendidik dan lembaga RA Darul Ulum Mayang Jember dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan, efektif, dan

sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang? 2. Apakah pendekatan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun? 3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang?

KAJIAN PUSTAKA

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, terutama pada jenjang anak usia dini. Minat belajar adalah kecenderungan dan keinginan yang tinggi untuk terlibat dalam kegiatan belajar, yang tercermin dari adanya perhatian yang berkelanjutan serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Anak yang memiliki minat belajar cenderung menunjukkan rasa ingin tahu, semangat, dan dorongan yang kuat untuk memahami materi pelajaran. Minat bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif yang berkaitan dengan perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu kegiatan belajar. Anak usia 5–6 tahun menurut Jean Piaget berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahap kedua dalam teori perkembangan kognitif yang berlangsung pada rentang usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, cara berpikir anak masih bersifat intuitif dan egosentris, serta belum mampu berpikir logis secara sistematis. Namun, anak mulai

menunjukkan perkembangan penting dalam kemampuan berpikir simbolik—misalnya dengan menggunakan benda sebagai simbol, bermain peran, atau menggambarkan objek melalui gambar dan Bahasa.³

Anak belum mampu memahami konsep konservasi, sebab akibat secara logis, serta masih sulit melakukan *decentring* (melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain). Oleh karena itu, anak cenderung menginterpretasikan dunia berdasarkan persepsi langsung dan pengalaman konkret yang dapat dirasakan melalui indera. Hal ini menyebabkan anak usia dini lebih mudah memahami informasi apabila disampaikan melalui media visual, aktivitas konkret, permainan, atau simulasi interaktif. Selain itu, Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial dengan guru atau teman sebaya sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia praoperasional. Anak-anak belajar dengan lebih baik ketika mendapatkan bimbingan yang tepat saat mereka mengeksplorasi sesuatu yang baru atau menantang.⁴

Minat belajar anak merupakan dorongan dalam diri anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena adanya rasa suka, ingin tahu, atau ketertarikan terhadap suatu aktivitas atau materi. Minat belajar adalah suatu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati kegiatan belajar. Minat ini akan mendorong anak untuk berperilaku aktif, fokus, dan tekun dalam

³ Jay A. Seitz, “Metaphor, Symbolic Play, and Logical Thought in Early Childhood,” *Genetic, Social, and General Psychology Monographs* 123, no. 4 (1997): 373–91.

⁴ Seitz.

mengikuti proses pembelajaran. Anak usia dini memiliki minat belajar yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak, seperti bermain, bercerita, dan bernyanyi. Minat belajar anak akan tumbuh jika materi disampaikan dengan cara yang menarik dan melibatkan mereka secara aktif.⁵ Oleh karena itu, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sangat penting untuk mempertahankan dan meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun.

Pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan (game) sebagai media atau strategi utama dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Game-based learning sebagai pemanfaatan prinsip-prinsip game (seperti tantangan, aturan, tujuan, umpan balik, dan elemen kompetisi) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.⁶ Pembelajaran berbasis game bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran melalui aktivitas yang melibatkan bermain sambil belajar. Kegiatan ini memungkinkan anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, sosial, dan emosional secara terpadu. Game-based learning menciptakan pengalaman belajar otentik melalui

⁵ Iis Novianti and Sri Watini, “Penerapan Metode Bernyanyi ‘Asyik’ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini Di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2022): 399–408, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.129>.

⁶ Novi Ade Suryani and Mimpira Haryono, “Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 253, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>.

simulasi interaktif yang dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan retensi memori anak.

Game sebagai media pembelajaran memiliki keunikan karena menggabungkan unsur hiburan dan edukasi secara simultan. Game yang dirancang dengan baik dapat memberikan tantangan yang terstruktur, umpan balik langsung, dan ruang eksplorasi yang luas, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Game dapat merangsang anak untuk berpikir kritis, membuat keputusan, dan bekerja sama dengan teman. Game juga memungkinkan adanya pembelajaran yang bersifat multisensory melibatkan visual, auditori, dan kinestetik yang sangat cocok untuk gaya belajar anak usia dini. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran anak PAUD dapat meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif, dan semangat belajar anak.⁷

Pembelajaran berbasis game telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar anak, terutama pada usia dini yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan bermain. Game menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan, sehingga anak terdorong untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Anak-anak yang belajar melalui game edukatif menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar 30% dibandingkan kelompok yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, game membantu anak mengembangkan kebiasaan belajar secara mandiri, meningkatkan rasa percaya diri,

⁷ Dwi Susanto, Widowati Pusporini, and Titi Lestari, "Traditional Game-Based Learning Model In Early Childhood Education: A Case Study at TKIT Al-Hikmah," *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 5, no. 1 (2022): 57–62, <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18669>.

serta memperkuat pemahaman terhadap materi melalui pengulangan yang menyenangkan. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam aktivitas non-game seperti pembelajaran, juga memberikan efek positif terhadap motivasi intrinsik anak.⁸

Pembelajaran berbasis game juga mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar anak usia dini. Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda—ada yang lebih mudah memahami melalui gambar, suara, gerakan, atau kegiatan langsung. Game edukatif mampu memadukan berbagai modalitas belajar tersebut dalam satu aktivitas, sehingga anak dengan berbagai karakteristik dapat terfasilitasi dengan baik. Hal ini sangat penting bagi anak usia 5–6 tahun yang berada pada masa keemasan perkembangan, di mana stimulasi yang kaya dan bervariasi dapat memberikan dampak besar terhadap pembentukan kemampuan berpikir dan karakter belajar mereka.⁹

Game based learning memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui proses eksperimen. Ketika bermain, anak akan mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan tantangan yang ada. Proses ini melatih kemampuan problem solving, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan mengambil keputusan. Melalui pengalaman tersebut,

⁸ Yusuf Kareem and Omar Zayd Khalid, “Gamification in Early Childhood Education: Boosting Engagement and Learning Outcomes,” *Proceeding of The International Conference of Inovation, Science, Technology, Education, Children, and Health* 4, no. 2 (2024): 316–20, <https://doi.org/10.62951/icistech.v4i2.130>.

⁹ Prasetya Zebua and Neneng Andriani, “Penerapan Metode Permainan Dalam Memfasilitasi Gaya Belajar Kinestetik Siswa TK A” 9, no. 2 (2025): 563–72, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6790>.

anak juga belajar memahami hubungan sebab-akibat secara lebih konkret. Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wahana untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep dasar yang relevan dengan perkembangan kognitif anak.¹⁰

Pembelajaran berbasis game juga menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi anak untuk melakukan kesalahan. Dalam permainan, kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses untuk mencoba kembali hingga menemukan solusi yang tepat. Kondisi ini sangat efektif untuk membantu anak mengembangkan rasa percaya diri, ketekunan, dan sikap pantang menyerah. Anak-anak belajar bahwa mereka boleh gagal, tetapi tetap mendapatkan kesempatan untuk memperbaiki dan belajar lebih baik. Lingkungan psikologis yang positif seperti ini berperan besar dalam menumbuhkan disposisi belajar jangka panjang pada anak.¹¹

Penerapan game edukatif dapat memperkuat hubungan sosial antar peserta didik. Banyak permainan dirancang untuk dimainkan secara kelompok, baik secara kompetitif maupun kolaboratif. Interaksi yang muncul selama permainan membantu anak mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami aturan. Pada tahap praoperasional, kemampuan anak dalam bersosialisasi sedang berkembang pesat, sehingga permainan kelompok menjadi sarana efektif untuk mengasah kemampuan

¹⁰ Ni Putu et al., "Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini" 9 (2021): 149–57.

¹¹ Dicky Anggriawan Nugroho et al., "4 1234" 5, no. 1 (2025): 1–20.

tersebut. Anak belajar memahami perspektif teman, bernegosiasi, serta mengelola emosi saat menang atau kalah.¹²

Integrasi game dalam pembelajaran memberikan ruang yang lebih besar bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator yang kreatif dan inovatif. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang menarik dan menantang bagi anak. Melalui proses ini, guru dapat mengamati perkembangan anak secara lebih komprehensif, menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game bukan hanya meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga memperkaya praktik pedagogis guru dalam mengelola pembelajaran di kelas PAUD.¹³

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana media animasi digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Islam, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman anak usia 5–6 tahun. Penelitian kualitatif dipilih karena peneliti ingin memahami fenomena secara holistik dalam konteks

¹² Syarifatul Khusniyah, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Di Era Digital” 2, no. 7 (2024): 114–18.

¹³ M Hery Yuli Setiawan, “PERMAINAN KOOPERATIF DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI M. Hery Yuli Setiawan,” no. 18 (1977).

alami, dengan menekankan pada makna, proses, dan interpretasi yang diberikan oleh subjek.

Subjek penelitian ini adalah guru kelompok B (usia 5–6 tahun) dan peserta didik di RA Darul Ulum, yang berlokasi di Kecamatan Mayang, Kabupaten Jember. Guru yang menjadi partisipan adalah guru yang aktif menggunakan pembelajaran berbasis game, sedangkan anak-anak merupakan pengamat dalam konteks pembelajaran. Lokasi ini dipilih karena telah menerapkan pembelajaran berbasis game secara rutin dalam kegiatan tematik di sekolah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: Observasi, untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, cara guru menggunakan animasi, serta respons peserta didik selama dan setelah tayangan animasi. Wawancara, dilakukan secara mendalam dengan guru dan kepala sekolah mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi penggunaan media animasi. Dokumentasi, berupa foto, rekaman video pembelajaran, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dan contoh materi animasi yang digunakan.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahap utama: Reduksi data, menyeleksi dan menyederhanakan data berdasarkan fokus penelitian. Penyajian data, menyusun data dalam bentuk naratif, tabel tematik, dan kutipan. Penarikan kesimpulan, membuat interpretasi dan temuan akhir berdasarkan pola yang muncul.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument), yang secara langsung mengumpulkan dan

menganalisis data di lapangan. Selain itu, digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi sebagai instrumen bantu. Peneliti memposisikan diri sebagai pengamat partisipatif yang turut menyelami konteks kegiatan belajar anak secara alami

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: Persiapan: menyusun proposal penelitian, mengurus surat izin penelitian ke lembaga RA Darul Ulum Mayang Jember, menyusun instrumen observasi dan wawancara. Pelaksanaan: melakukan observasi langsung saat pembelajaran berlangsung, melakukan wawancara dengan guru dan kepala RA, mengumpulkan dokumentasi pendukung. Analisis Data: melakukan transkripsi wawancara dan mencatat hasil observasi, menganalisis data secara kualitatif dengan pendekatan tematik, menyusun narasi hasil temuan. Pelaporan: menyusun laporan hasil penelitian dalam bentuk artikel ilmiah/tugas akhir, menyusun kesimpulan dan saran untuk pengembangan ke depan.

Penelitian ini menerapkan teknik triangulasi, yaitu membandingkan dan mengecek data dari berbagai sumber, metode, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, kepala sekolah, dan hasil observasi langsung terhadap peserta didik. Triangulasi metode ditempuh melalui penggunaan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara bersamaan untuk memastikan temuan yang diperoleh benar-benar konsisten dan valid. Selain itu, peneliti juga melakukan triangulasi

waktu dengan cara melakukan observasi dan wawancara pada beberapa kesempatan berbeda untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat mengenai proses penggunaan game dalam pembelajaran.

Upaya ini dilakukan agar hasil penelitian memiliki kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas yang dapat di pertanggungjawabkan secara ilmiah. Jika diperlukan, peneliti juga menggunakan member check kepada guru untuk memastikan bahwa interpretasi data sesuai dengan pengalaman dan pandangan informan.

HASIL & PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang, aktivitas seperti permainan peran profesi (dokter-dokteran, polisi, guru, petugas toko, dsb.) sangat sejalan dengan karakteristik perkembangan anak diatas. Saat anak bermain sebagai dokter, misalnya, mereka tidak sekadar meniru perilaku yang pernah mereka lihat, tetapi juga sedang mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan mengorganisasi pengalaman nyata ke dalam struktur kognitif yang lebih kompleks. Dalam kegiatan tersebut, anak menggunakan benda-benda simbolik (misalnya botol bekas sebagai suntikan atau kotak mainan sebagai meja pasien), yang menunjukkan kemampuan mereka mengaitkan dunia nyata dengan simbol permainan.¹⁴ Keterlibatan anak dalam simulasi peran secara aktif membantu mereka memperkuat pola berpikir naratif dan sebab-akibat

¹⁴ Karmiyati, "Telaah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pengajaran Etika Lingkungan Anak Usia Dini," *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan StudiIslam* 9, no. 3 (2022): 1374–86.

sederhana, yang penting sebagai dasar perkembangan logika di tahap selanjutnya. Anak belajar bahwa jika seseorang sakit (sebab), maka perlu pergi ke dokter dan minum obat (akibat). Proses ini memperkaya struktur berpikir mereka dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna. Permainan simbolik memungkinkan anak mengekspresikan emosi dan konflik internal mereka dalam bentuk yang aman. Ketika mereka bermain sebagai dokter yang merawat pasien, mereka juga sedang mengembangkan empati dan mengenal nilai-nilai sosial seperti peduli dan membantu orang lain, yang penting dalam perkembangan moral awal. Penggunaan permainan simbolik dan simulatif dalam pendekatan pembelajaran berbasis game secara langsung mendukung perkembangan anak usia praoperasional. Pembelajaran semacam ini tidak hanya memperkuat minat belajar anak, tetapi juga menjadi wahana bagi mereka untuk membangun skema berpikir yang lebih kompleks dan fleksibel seiring bertambahnya usia.

Sebagian besar anak usia 5–6 tahun di RA Darul Ulum Mayang menunjukkan tingkat minat belajar yang relatif rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian saat kegiatan belajar berlangsung, kecenderungan cepat bosan, serta pasif dalam merespons instruksi guru. Kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah atau penugasan konvensional menyebabkan anak tampak kurang antusias dan mudah kehilangan fokus. Guru RA Darul Ulum Mayang juga melaporkan bahwa beberapa anak sering meminta izin ke toilet berulang kali, berbicara sendiri, atau memilih bermain sendiri ketika kegiatan berlangsung, yang mengindikasikan rendahnya

keterlibatan dalam proses pembelajaran. Anak-anak tampak lebih tertarik terhadap aktivitas bermain bebas daripada mengikuti kegiatan yang terstruktur. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk mendesain pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Intervensi dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbasis game selama tiga minggu, yang terdiri atas 3 kali pertemuan dalam seminggu. Game edukatif yang digunakan antara lain: Tebak Gambar dan Suara, Permainan Mencocokkan Huruf, Permainan Peran Profesi, Balok Angka dan Warna, serta Lomba Puzzle Tim. Permainan ini disesuaikan dengan tema mingguan dan tujuan perkembangan anak berdasarkan Kurikulum Merdeka PAUD, seperti tema Pekerjaan, Tanaman, dan Kebutuhan Sehari-hari. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, memberikan arahan dan penghargaan secara verbal dan simbolik, seperti stiker bintang, pujian, dan pelukan.¹⁵

Permainan dilaksanakan secara individual maupun berkelompok, tergantung pada tujuan pembelajaran hari itu. Guru juga menyusun skenario pembelajaran yang fleksibel dengan memberikan ruang eksplorasi kepada anak, sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Guru RA Darul Ulum Mayang secara aktif menciptakan variasi dalam permainan agar tidak monoton, termasuk memodifikasi aturan permainan agar tetap menarik. Setelah penerapan pembelajaran berbasis game, terlihat

¹⁵ Eka Kurniati, Novi Cahya Dewi, and Sera Yuliantini, “Penerapan Stiker Bintang Sebagai Penghargaan Untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Kelompok B1 Di Tkit Ya Bunayya Desa Dalam Kaum Kecamatan Sambas Tahun Pelajaran 2023/2024” 7, no. 2 (2024): 51–64.

peningkatan signifikan dalam partisipasi anak. Mereka menjadi lebih antusias, menunggu giliran, dan menunjukkan inisiatif untuk terlibat aktif. Berdasarkan wawancara, guru menyatakan bahwa anak-anak menjadi lebih berani bertanya, tertawa lepas, dan menunjukkan ekspresi positif selama pembelajaran berlangsung. Anak bahkan meminta untuk mengulangi permainan yang telah selesai. Peningkatan minat belajar juga terlihat dari keterlibatan anak dalam menyusun alat permainan, menyusun rencana permainan bersama teman, serta antusias saat guru mengumumkan bahwa kegiatan hari itu adalah permainan. Anak tidak hanya menjadi penerima pembelajaran, tetapi juga aktor aktif dalam proses belajar.

Guru RA Darul Ulum Mayang Jember juga menyampaikan bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung menyendiri mulai aktif bekerja sama dalam kelompok. Salah satu anak yang dikenal pemalu bahkan mulai memimpin kelompoknya saat bermain peran sebagai petugas kesehatan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game juga berdampak pada kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak. Pendekatan pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan semua indikator minat belajar secara signifikan. Peningkatan yang paling mencolok adalah pada indikator kerja sama dan antusiasme belajar, yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan anak.¹⁶ Keberhasilan pendekatan ini tidak terlepas dari peran guru yang

¹⁶ Manar S. Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Frontiers in Psychology* 15, no. April (2024), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.

mampu menyusun permainan sesuai kebutuhan anak dan menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran aktif. Guru juga melakukan evaluasi harian serta memberikan umpan balik positif. Kelas disusun fleksibel untuk memungkinkan gerak aktif dan interaksi sosial anak. Alat peraga disiapkan secara bervariasi dan menarik, seperti kartu bergambar, benda nyata, dan media buatan tangan dari barang bekas.

Lingkungan belajar yang menyenangkan turut memberikan pengaruh positif. Guru RA Darul Ulum Mayang Jember memanfaatkan ruang kelas dan halaman sekolah sebagai arena bermain belajar. Misalnya, permainan mencocokkan gambar dilaksanakan di halaman dengan sistem stasiun, di mana anak-anak berpindah pos untuk menyelesaikan tantangan tertentu. Adanya penyesuaian ruang fisik juga turut mendukung efektivitas pelaksanaan permainan. Ketika dilakukan refleksi sederhana dengan menanyakan kegiatan favorit mereka, sebagian besar anak menyebutkan permainan yang dilakukan selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Anak menyebutkan bahwa mereka menyukai permainan karena bisa "lari-lari sambil cari huruf" atau "main dokter-dokteran sama teman". Hal ini menunjukkan bahwa unsur gerak dan peran sangat penting bagi anak usia dini. Anak-anak cenderung mengulang kembali permainan yang telah dilakukan bersama guru. Hal ini menunjukkan adanya internalisasi dan ingatan positif terhadap kegiatan tersebut. Mereka secara spontan menciptakan kembali permainan tersebut tanpa

diminta, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game bersifat menyenangkan sekaligus mendalam.

Anak usia 5–6 tahun berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka belajar paling baik melalui permainan simbolik, imajinatif, dan pengalaman konkret.¹⁷ Game yang melibatkan peran, gerakan, dan simulasi nyata sangat cocok untuk memfasilitasi tahap perkembangan ini. Sementara itu, teori sosiokultural Vygotsky menekankan pentingnya peran interaksi sosial dan scaffolding dalam proses belajar anak, yang terlihat nyata dalam game berbasis kolaborasi.¹⁸ Guru tidak hanya sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pendamping dan fasilitator yang membantu anak mengembangkan potensi mereka melalui bimbingan yang tepat waktu dan kontekstual. Intervensi yang dilakukan melalui permainan menjadi sarana efektif dalam memfasilitasi zona perkembangan proksimal anak. Anak-anak lebih menyukai permainan non-digital yang melibatkan interaksi langsung dengan teman dan guru. Ini menunjukkan pentingnya pengalaman sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Guru yang ikut bermain bersama anak memberi dampak positif terhadap motivasi dan kedekatan emosional anak. Beberapa anak bahkan menciptakan variasi baru dari permainan yang sudah diberikan, seperti membuat nama permainan sendiri atau

¹⁷ Lorraine McCiune-Nicolich, "Toward Symbolic Functioning: Structure of Early Pretend Games and Potential Parallels with Language," *Child Development* 52, no. 3 (1981): 785–97, <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1981.tb03115.x>.

¹⁸ David Wood, Jerome S. Bruner, and Gail Ross, "The Role of Scaffolding in Problem Solving Skills among Children," *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 17, no. November (1976): 89–100.

menambahkan aturan baru. Ini menunjukkan kreativitas dan rasa kepemilikan terhadap proses belajar, yang menjadi salah satu indikator penting dari keterlibatan belajar anak. Guru juga melaporkan adanya peningkatan spontanitas dan daya cipta anak selama fase reflektif setelah permainan.

Beberapa tantangan dalam penerapan pendekatan ini meliputi pengaturan waktu permainan dan perbedaan tingkat kemampuan anak. Anak dengan kecenderungan hiperaktif terkadang sulit mengikuti aturan permainan, sementara anak pemalu cenderung pasif. Solusi yang dilakukan adalah dengan memvariasikan tingkat kesulitan permainan, memberikan instruksi secara bertahap, dan membuat kelompok belajar yang heterogen agar anak bisa saling membantu. Guru RA Darul Ulum Mayang Jember juga belajar untuk lebih fleksibel dan reflektif dalam mengelola kelas. Penjadwalan yang terstruktur namun tidak kaku menjadi kunci dalam menyukkseskan pendekatan ini. Kolaborasi antar guru juga penting, agar terjadi saling bertukar ide dalam merancang kegiatan permainan yang inovatif dan edukatif. Pembelajaran berbasis game terbukti meningkatkan minat belajar anak usia dini, menciptakan suasana kelas yang positif, serta mendorong perkembangan kognitif dan sosial secara simultan. Guru RA Darul Ulum Mayang Jember disarankan untuk mengintegrasikan pendekatan ini dalam kegiatan pembelajaran secara berkala. Disarankan juga agar sekolah menyediakan pelatihan bagi guru dalam merancang game edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan ini juga dapat diadopsi oleh orang tua di rumah untuk mendampingi proses belajar anak secara menyenangkan.

Dengan kolaborasi antara guru dan orang tua, minat belajar anak dapat dijaga dan dikembangkan secara berkelanjutan di berbagai lingkungan belajar. Dukungan dari lembaga pendidikan dan komunitas juga penting agar pendekatan ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara luas di lembaga PAUD lainnya.

Penerapan pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang juga menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih mampu mengelola emosi selama kegiatan belajar. Game memberikan ruang bagi anak untuk belajar menghadapi situasi menang dan kalah secara wajar. Anak yang awalnya mudah marah ketika tidak mendapat giliran atau kalah dalam permainan secara perlahan mulai dapat menerima aturan dan hasil permainan dengan lebih tenang. Guru memberikan bimbingan emosional dengan cara menenangkan anak, memberi contoh cara merespons secara positif, serta menekankan bahwa permainan adalah sarana belajar, bukan sekadar kompetisi. Proses ini membentuk kemampuan regulasi emosi yang penting dalam kesiapan sekolah (school readiness) anak usia 5–6 tahun.

Permainan edukatif yang diterapkan selama intervensi menunjukkan pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa anak. Saat bermain peran, anak didorong untuk menggunakan bahasa yang lebih aktif, seperti bernegosiasi, bertanya, memberi instruksi, atau menjelaskan ide. Anak-anak yang sebelumnya pendiam mulai berusaha mengungkapkan pendapatnya saat berdiskusi menentukan alur permainan. Guru juga melaporkan bahwa kosakata anak meningkat, terutama kosakata tematik seperti “stetoskop”,

“pelanggan”, “menanam”, atau “mengukur”. Kemampuan bahasa reseptif (memahami instruksi) dan ekspresif (mengungkapkan gagasan) meningkat karena permainan memberikan konteks nyata yang memperkuat penggunaan bahasa.

Efektivitas pembelajaran berbasis game juga terlihat dari meningkatnya kemampuan pemecahan masalah anak. Dalam permainan seperti puzzle atau balok angka-warna, anak harus menyusun strategi, menguji kemungkinan, dan menentukan urutan langkah untuk menyelesaikan tantangan. Kegiatan ini menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan logis, yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif pada masa praoperasional. Anak yang biasanya mudah menyerah menjadi lebih tekun mencoba kembali hingga menemukan solusi. Guru menekankan proses daripada hasil, sehingga anak belajar bahwa berpikir dan mencoba adalah bagian penting dari kegiatan belajar. Pola pikir seperti ini merupakan fondasi bagi pengembangan kemampuan akademik di jenjang berikutnya.

Pendekatan berbasis game memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik anak, baik motorik kasar maupun halus. Permainan yang melibatkan gerakan seperti mencari gambar di halaman sekolah, lomba estafet huruf, atau permainan koordinasi sederhana memungkinkan anak melatih keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Sementara itu, permainan seperti puzzle, mencocokkan kartu, atau permainan manipulatif membantu menguatkan otot jari dan keterampilan motorik halus yang diperlukan dalam kegiatan menulis dan menggambar. Lingkungan belajar yang

kaya aktivitas fisik terbukti lebih menarik dan membantu anak mempertahankan fokus lebih lama.

Keberhasilan pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang menunjukkan bahwa inovasi metode pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang holistik dengan menyentuh aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan fisik secara simultan. Hasil penelitian ini memberikan rekomendasi penting agar game edukatif tidak hanya menjadi variasi sesekali, tetapi menjadi strategi pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum PAUD. Dengan dukungan dari sekolah, guru, dan orang tua, pendekatan ini dapat terus dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak.

Anak-anak cenderung mengulang kembali permainan yang telah dilakukan bersama guru. Hal ini menunjukkan adanya *retensi positif* terhadap pengalaman belajar yang mereka peroleh. Ketika suatu aktivitas diulang secara sukarela oleh anak tanpa paksaan, hal tersebut menandakan bahwa aktivitas tersebut mampu memberikan kesan mendalam serta memenuhi kebutuhan bermain dan belajar mereka secara bersamaan. Sikap antusias untuk mengulang permainan juga menjadi indikator bahwa minat belajar telah tumbuh dari dalam diri anak, bukan sekadar karena arahan guru. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game tidak hanya efektif sebagai strategi

penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk kebiasaan belajar yang menyenangkan pada anak usia dini.¹⁹

Pembelajaran berbasis game juga memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan motorik dan konsentrasi anak. Aktivitas permainan yang memadukan gerakan tubuh, fokus visual, dan koordinasi tangan-mata memberikan stimulasi penting bagi perkembangan motorik halus maupun kasar. Misalnya, permainan menyusun puzzle membutuhkan ketelitian dan kemampuan memusatkan perhatian, sedangkan permainan mencari gambar di halaman sekolah melatih konsentrasi dan orientasi ruang anak. Guru menyampaikan bahwa setelah beberapa kali pertemuan, anak-anak tampak lebih fokus dan mampu mempertahankan perhatian lebih lama dibandingkan sebelum penerapan game edukatif.²⁰

Pembelajaran berbasis game membantu anak mengelola perasaan selama proses bermain, seperti menerima kekalahan, menunggu giliran, serta berbagi peran dengan teman sebaya. Guru mengamati bahwa anak yang sebelumnya mudah marah atau menangis saat mengalami kesulitan mulai belajar menerima hasil permainan dengan lebih tenang. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai wahana kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter melalui pengalaman langsung. Anak belajar bahwa setiap permainan memiliki aturan dan

¹⁹ Lilis Nurteti and Mansyur Srisudarso, "Evaluation of the Effect of Using Educational Games on Early Childhood Learning Achievement," 2024.

²⁰ Muthia Rahman Nayla et al., "Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development : Perspectives from Teachers and Parents" 9, no. December (2024): 733–45.

konsekuensi, serta memahami pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Penerapan pembelajaran berbasis game di RA Darul Ulum Mayang juga memberikan bukti bahwa strategi ini dapat mengatasi hambatan-hambatan pembelajaran yang sebelumnya muncul. Misalnya, kejenuhan anak terhadap metode pembelajaran konvensional dapat teratasi karena permainan menghadirkan variasi aktivitas yang membuat anak tetap penasaran dan termotivasi. Faktor penghambat seperti keterbatasan alat permainan juga dapat diatasi melalui kreativitas guru dengan memanfaatkan bahan-bahan sederhana dari lingkungan sekitar. Guru menyatakan bahwa permainan tidak selalu memerlukan media yang mahal; justru permainan sederhana seperti tebak gambar, kartu buatan tangan, dan permainan peran menggunakan benda bekas dapat memberikan dampak yang sama efektifnya.²¹

Penelitian ini memperkuat berbagai teori dan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. Peningkatan antusiasme, keberanian, konsentrasi, dan keterlibatan aktif anak merupakan bukti konkret bahwa game-based learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan dukungan guru yang kompeten, lingkungan belajar yang kondusif, serta kreativitas dalam merancang permainan, pembelajaran

²¹ Fatia Zahra Munawaroh and Dwi Undaya Sari, "Strategi Guru PAUD Mengatasi Keterbatasan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Anak Di TK NUR ALIFA" 05, no. 01 (2025).

berbasis game dapat menjadi solusi strategis bagi RA Darul Ulum Mayang Jember dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun.²²

KESIMPULAN

Pendekatan pembelajaran berbasis game merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia 5–6 tahun di RA Darul Ulum Mayang. Penerapan game edukatif yang dirancang sesuai dengan tema pembelajaran, karakteristik perkembangan anak, serta kebutuhan belajar yang beragam mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh tantangan positif. Melalui pendekatan ini, anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan pada berbagai indikator minat belajar, seperti meningkatnya antusiasme mengikuti kegiatan, keberanian bertanya, kemampuan berinisiatif, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas hingga tuntas.

Pembelajaran berbasis game terbukti mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar anak. Anak yang visual, auditorial, maupun kinestetik dapat terlibat secara aktif karena game menghadirkan kombinasi pengalaman belajar yang multisensori. Interaksi sosial di antara anak selama permainan juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan bekerja sama, komunikasi, dan empati, sehingga memberikan dampak positif tidak hanya pada minat belajar, tetapi juga pada perkembangan sosial-emosional mereka.

²² Yunus Anis, Artin Bayu Mukti, and Sri Mulyani, “Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini” 4, no. 2 (2023): 2–9.

Guru berperan sangat penting dalam keberhasilan penerapan pendekatan ini. Mulai dari tahap perencanaan, pemilihan jenis game yang sesuai, pengelolaan kelas selama kegiatan berlangsung, hingga evaluasi hasil belajar anak, guru perlu memiliki kreativitas, fleksibilitas, dan pemahaman mendalam mengenai tujuan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru yang mampu mengembangkan permainan edukatif secara inovatif dan adaptif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Oleh karena itu, dukungan lembaga pendidikan dalam bentuk pelatihan, penyediaan media permainan, dan pengembangan profesional menjadi aspek yang sangat diperlukan.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa anak belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial. Game sebagai media belajar memungkinkan anak membangun pengetahuannya sendiri melalui proses mencoba, mengamati, mengulang, dan memahami aturan permainan secara bermakna. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas anak.

Pendekatan pembelajaran berbasis game dapat dijadikan strategi yang berkelanjutan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua sangat dibutuhkan untuk memastikan keberlangsungan penerapan pendekatan ini. Orang tua dapat mendukung proses belajar melalui kegiatan

permainan edukatif di rumah, sementara sekolah perlu menyediakan lingkungan dan sarana yang memadai untuk pelaksanaan game secara rutin.

Lembaga pendidikan disarankan untuk terus memperkaya variasi permainan edukatif, baik yang bersifat tradisional maupun berbasis teknologi. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis game pada aspek perkembangan lain seperti bahasa, moral, maupun karakter. Dengan pengembangan yang lebih komprehensif, pendekatan pembelajaran berbasis game dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di masa mendatang.

BIBLIOGRAFI

- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 15, no. April (2024). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Anis, Yunus, Artin Bayu Mukti, and Sri Mulyani. "Perancangan Game Sederhana Menggunakan Scratch Programming Sebagai Media Pembelajaran Visual Bagi Anak Usia Dini" 4, no. 2 (2023): 2–9.
- Aulia, Nelfa Rizki, and Muhammad Ishaq Gery. "Strategi Peningkatan Minat Belajar Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini Di RA Aisyiyah 2 Lebaksiuh." *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*, 2024, 1584–90.
- Hairiyah, Siti, and Mukhlis. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif." *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman* 7, no. 2 (2019): 265–82. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>.
- Iis Novianti, and Sri Watini. "Penerapan Metode Bernyanyi 'Asyik' Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini Di Paud Al-Hikmah Desa Ciptamargi Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 3 (2022): 399–408. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.129>.
- Karmiyati. "Telaah Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pengajaran Etika Lingkungan Anak Usia Dini." *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan StudiIslam* 9, no. 3 (2022): 1374–86.
- Khusniyah, Syarifatul. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Di Era Digital" 2, no. 7 (2024): 114–18.
- Kurniati, Eka, Novi Cahya Dewi, and Sera Yuliantini. "Penerapan Stiker Bintang Sebagai Penghargaan Untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Kelompok B1 Di Tkit Ya Bunayya Desa Dalam Kaum Kecamatan Sambas Tahun Pelajaran 2023/2024" 7, no. 2 (2024): 51–64.
- McCiune-Nicolich, Lorraine. "Toward Symbolic Functioning: Structure of Early

- Pretend Games and Potential Parallels with Language.” *Child Development* 52, no. 3 (1981): 785–97. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1981.tb03115.x>.
- Munawaroh, Fatia Zahra, and Dwi Undaya Sari. “Strategi Guru PAUD Mengatasi Keterbatasan Alat Permainan Edukatif Untuk Perkembangan Anak Di TK NUR ALIFA” 05, no. 01 (2025).
- Nayla, Muthia Rahman, Kulsum Nurhayati, Universitas Islam, and Negeri Sunan. “Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development : Perspectives from Teachers and Parents” 9, no. December (2024): 733–45.
- Nugroho, Dicky Anggriawan, Dini Khanifatun Najah, Adillah Afni Labibah, Salwa Salsabila, Pendidikan Islam, and Anak Usia. “4 1234” 5, no. 1 (2025): 1–20.
- Nurteti, Lilis, and Mansyur Srisudarso. “Evaluation of the Effect of Using Educational Games on Early Childhood Learning Achievement,” 2024.
- Putu, Ni, Ary Pratama, Anak Agung, and Gede Agung. “Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini” 9 (2021): 149–57.
- Seitz, Jay A. “Metaphor, Symbolic Play, and Logical Thought in Early Childhood.” *Genetic, Social, and General Psychology Monographs* 123, no. 4 (1997): 373–91.
- Setiawan, M Hery Yuli. “PERMAINAN KOOPERATIF DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI M. Hery Yuli Setiawan,” no. 18 (1977).
- Suryani, Novi Ade, and Mimpira Haryono. “Improvement of the Logical Intelligence Through Media Kolak (Collage Numbers) Based on Local Wisdom on Early Childhood.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 2 (2018): 253. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.90>.
- Susanto, Dwi, Widowati Pusporini, and Titi Lestari. “Traditional Game-Based Learning Model In Early Childhood Education: A Case Study at TKIT Al-Hikmah.” *Early Childhood Research Journal (ECRJ)* 5, no. 1 (2022): 57–62. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v5i1.18669>.

Wood, David, Jerome S. Bruner, and Gail Ross. "The Role of Scaffolding in Problem Solving Skills among Children." *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 17, no. November (1976): 89–100.

Yusuf Kareem, and Omar Zayd Khalid. "Gamification in Early Childhood Education: Boosting Engagement and Learning Outcomes." *Proceeding of The International Conference of Inovation, Science, Technology, Education, Children, and Health* 4, no. 2 (2024): 316–20.
<https://doi.org/10.62951/icistech.v4i2.130>.

Zebua, Prasetya, and Neneng Andriani. "Penerapan Metode Permainan Dalam Memfasilitasi Gaya Belajar Kinestetik Siswa TK A" 9, no. 2 (2025): 563–72.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i2.6790>.