



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 555-565

Vol. 6, No. 2, Desember 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1559

Penggunaan Media *Game* Interaktif Berbasis Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Nur Baytie¹, Musayyadah², dan Siti Farida³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura

ABSTRAK. *Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Seiring berkembangnya zaman, teknologi digital memberikan dampak yang signifikan pada bidang pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media game interaktif digital guna memfasilitasi perkembangan bahasa pada anak usia dini. Fokus perkembangan bahasa yang diamati pada penelitian ini yaitu pada penggabungan kata untuk membentuk sebuah kalimat sederhana. Penelitian ini dilakukan di RA Al-Munawwarah Pamekasan. Pendekatan yang dipergunakan pada penelitian ini mempergunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian lapangan (Field Research). Teknis analisis data yang dipergunakan yakni model Miles, Huberman, dan Saldana. Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi, sedangkan sumber data diperoleh dari sebagian siswa dan guru pengajar kelompok B1. Temuan penelitian yang diperoleh mengindikasikan penggunaan media game interaktif berbasis digital terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memberikan dampak positif bagi siswa dan pendidik khususnya kelompok B1. Dalam aspek semangat belajar, konsentrasi, motivasi, dan perkembangan bahasa keaksaraan siswa semakin meningkat. Implikasi dari penelitian ini yaitu memberikan wawasan keilmuan yang baru berupa literasi digital dalam mengajarkan penyusunan kata berbasis game.*

Kata Kunci : *Game Interaktif; Perkembangan Bahasa; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *Learning media is one way to create a more engaging and effective learning environment. As time progresses, digital technology has had a significant impact on education, particularly early childhood education. This study seeks to explore the use of digital interactive game media to facilitate language development in early childhood. The focus of language development observed in this study is on combining words to form simple sentences. This research was conducted at RA Al-Munawwarah Pamekasan. The approach used in this study uses a descriptive qualitative approach with the type of research conducted by the researcher being field research. The data analysis technique used is the Miles, Huberman, and Saldana model. Data collection was carried out using observation, interviews, and documentation techniques, while data sources were obtained from some students and teachers teaching group B1. The research findings indicate that the use of digital-based interactive game media on the language development of children aged 5-6 years has a positive impact on students and educators, especially group B1. In terms of learning enthusiasm, concentration, motivation, and language literacy development, students are increasing. The implication of this research is to provide new scientific insights in the form of digital literacy in teaching game-based word formation.*

Keyword : *Interactive Games; Language Development; Early Childhood*

Copyright (c) 2025 Nur Baytie dkk.

✉ Corresponding author : Nur Baytie

Email Address : nurbaytieskyblue9883@gmail.com

Received 29 Juni 2025, Accepted 31 Juli 2025, Published 31 Juli 2025

PENDAHULUAN

Media merupakan komponen kunci dalam proses pendidikan anak usia dini. Memanfaatkan media dalam pembelajaran dapat mendorong partisipasi serta keefektifan lingkungan belajar. Media pembelajaran yang beragam, termasuk gambar, video, hingga permainan, dapat memfasilitasi pemahaman materi bagi anak-anak [1]. Wathon juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik dapat memperjelas berbagai konsep abstrak yang sukar ditangkap oleh anak-anak [2]. Anak usia dini mempunyai karakteristik belajar yang berbeda dengan anak usia sekolah dasar ataupun remaja. Mereka cenderung energik, senang bermain, serta memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar. Sehingga, sarana yang dipergunakan selama proses pembelajaran haruslah lebih inventif serta interaktif untuk meningkatkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta partisipasi anak.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, tak terkecuali pendidikan anak usia dini. Teknologi yang dahulu hanya digunakan oleh kalangan tertentu kini telah terintegrasi ke dalam kehidupan keseharian, bahkan bagi anak-anak. Anak-anak masa kini tumbuh di tengah budaya digital yang sarat akan teknologi. Anak usia dini kini tidak asing lagi dengan perangkat digital seperti gawai, tablet, smartpone, maupun komputer. Hal ini membuka peluang besar untuk memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana edukatif, bukan hanya hiburan semata [3]. Media permainan interaktif berbasis digital merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi perkembangan bahasa anak usia dini.

Media game interaktif berbasis digital merupakan media yang disusun untuk menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran secara terpadu. Game dapat berfungsi sebagai perangkat belajar yang berguna bagi anak-anak bila diterapkan dengan cara yang menarik [3]. Melalui game, anak diajak belajar dalam suasana menyenangkan, tanpa tekanan. Anak bukan sekadar penerima pengetahuan; mereka juga merupakan peserta aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu game interaktif bukan sekadar hiburan, melainkan dapat dirancang secara edukatif guna merangsang aspek kognitif, sosial-emosional, dan bahasa anak. Inilah yang membuat media game interaktif efektif dalam menumbuhkan minat dan meningkatkan pemahaman anak [4]. Media game digital juga dapat memperkaya kosakata anak. Game yang menyajikan nama benda, warna, angka, huruf, dan kalimat sederhana memungkinkan anak untuk mengenal dan mengingat kata-kata baru. Dengan pengulangan dan penggunaan kata dalam konteks yang sesuai, anak menjadi lebih cepat memahami makna dan penggunaannya dalam kehidupan nyata [5]. Dalam konteks inilah, media game interaktif berbasis digital menjadi salah satu alternatif yang relevan, menyenangkan, dan menarik untuk diterapkan pada proses belajar-mengajar anak usia dini.

Prioritas utama dalam pendidikan anak usia dini ialah peningkatan keterampilan berbahasa [6]. Menurut Sulyandari, pembelajaran di TK seharusnya tidak semata berfokus pada pengajaran akademis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berbicara, mendengarkan, serta memahami kata-kata [7]. Dalam aspek perkembangan bahasa, media game interaktif sangat potensial untuk digunakan. Anak dilatih untuk

menyimak dan memahami pesan secara verbal. Beberapa game bahkan memungkinkan anak untuk memilih jawaban atau menyusun kata, sehingga merangsang kemampuan berpikir dan berbahasa secara bersamaan [5]. Media ini mendukung pembelajaran yang berbasis pada pengalaman konkret dan kontekstual [8].

Media game interaktif berbasis digital hadir sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran. [9] menjelaskan bahwa game edukatif dapat mengembangkan motivasi serta partisipasi anak dalam belajar. Begitu pula, Intan Prihatini dan Wathon mengemukakan bahwa game memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bereksplorasi, berpartisipasi, serta belajar berdasarkan pengalaman nyata [1], [2]. Dalam konteks pengembangan bahasa, game interaktif yang melibatkan aktivitas seperti menyusun kata, mengenal huruf, atau menyusun kalimat dapat memberikan stimulasi bahasa yang menyenangkan. Penggunaan game interaktif memfasilitasi anak-anak untuk belajar dengan cara yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih tertarik untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka.

Game edukatif yang dikemas untuk anak usia 5-6 tahun biasanya menyisipkan muatan materi seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, kosakata, hingga narasi cerita sederhana. Melalui kegiatan menyusun kata, mencocokkan gambar, dan teks atau menjawab pertanyaan lisan, anak akan semakin terbiasa mendengar dan menggunakan bahasa dalam konteks bermakna [5]. Karakteristik anak usia 5-6 tahun yang senang bereksplorasi, menyukai cerita, serta mudah tertarik pada hal-hal visual dan interaktif menjadikan media game digital sebagai sarana yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dalam game, anak tidak hanya melihat atau mendengar, tetapi juga melakukan memilih, mengklik, menyeret, menyusun, bahkan mengucapkan kata atau kalimat tertentu sesuai instruksi [4].

Penggunaan media game interaktif pada anak usia dini utamanya anak usia 5-6 tahun umumnya sudah mampu menggunakan ribuan kata dalam kehidupan sehari-hari. Mereka dengan cepat menyerap kata-kata baru dari lingkungan sekitar, baik melalui interaksi sosial maupun media seperti buku cerita dan lagu anak. Kosakata ini mencakup nama benda, kata kerja, kata sifat, dan bahkan istilah abstrak sederhana [4]. Mereka mulai menggunakan kosakata yang sebelumnya tidak dikenal dalam percakapan sehari-hari, karena sering mendengar dan melihat kata tersebut dalam konteks permainan [3]. Selain itu mulai dapat menggabungkan dua atau lebih ide dalam satu kalimat dengan menggunakan konjungsi seperti “dan,” “tetapi,” atau “karena.” Santrock menjelaskan struktur kalimat yang digunakan semakin lengkap dan mendekati pola kalimat orang dewasa, meskipun kadang masih terdapat kesalahan dalam tata bahasa atau susunan kata [10].

Kemampuan mendengarkan dan menyimak juga mengalami kemajuan pada usia ini. Anak mampu memahami dan mengikuti instruksi verbal yang terdiri atas dua atau tiga tahapan. Mereka juga mampu menyimak cerita yang lebih panjang dan kompleks, serta dapat menjawab pertanyaan tentang isi cerita tersebut. Keterampilan menyimak ini menjadi fondasi penting dalam pengembangan literasi awal [5]. Game interaktif yang menuntut anak untuk menjawab pertanyaan, menyebutkan nama benda, atau menyusun

kata dalam permainan, mendorong mereka untuk berpikir dan berbicara dengan kalimat yang benar.

Keunikan game interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan aksi langsung memberikan potensi besar dalam mendukung proses belajar, khususnya dalam perkembangan bahasa. Dampaknya dapat terlihat secara nyata pada kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak, selama penggunaannya tepat sasaran dan didampingi oleh orang dewasa. Salah satu dampak positif yang paling umum dari media game interaktif adalah peningkatan kosakata anak. Anak usia 5–6 tahun sangat responsif terhadap stimulus bahasa yang disajikan secara menarik dan berulang, seperti yang terdapat dalam permainan digital edukatif. Kosakata yang diperoleh tidak hanya berupa kata benda, tetapi juga kata kerja, kata sifat, serta frasa yang dipergunakan dalam konteks yang bermakna, yang memperkaya kemampuan berbicara anak [4]. Selain itu, media game digital juga berdampak pada peningkatan kemampuan menyimak dan memahami instruksi verbal. Anak terbiasa menerima dan menanggapi arahan dalam game, seperti “klik gambar yang sesuai,” atau “seret huruf ke tempat yang benar.” Aktivitas ini melatih kemampuan mereka dalam menyimak informasi secara aktif, memahami makna, dan merespons secara tepat, yang merupakan dasar dari keterampilan komunikasi yang efektif [10].

Beberapa penelitian terdahulu mendukung serta mengindikasikan penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat berdampak positif pada perkembangan bahasa anak usia dini. Studi oleh Maghfi, Nabilla, serta Suyadi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (*Smart Board*)” terhadap 20 anak, dua pendidik, dan 10 orang tua menemukan media digital interaktif dapat mendorong kecakapan bahasa anak, khususnya dalam hal memahami kata-kata serta kalimat sederhana [11]. Isnani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” juga mengungkapkan bahwa game berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap minat baca anak-anak dan kemampuan mereka dalam mengenali kata-kata [12]. Penelitian lain oleh Fadlilah dan Karomah berjudul “Permainan Edukasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini” menyimpulkan bahwa permainan edukatif yang dikembangkan sangat bermanfaat dalam mendukung aspek bahasa pada anak [13]. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, jelas bahwa media digital, termasuk game interaktif, dapat menjadi sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini bukan hanya sekedar menjadi tren, tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam menyesuaikan pembelajaran dengan dunia anak-anak masa kini.

Lokasi penelitian yang dilaksanakan memperjelas bahwasanya penelitian ini berbeda dengan studi terdahulu yang telah diadakan oleh peneliti lain. Penelitian ini bertempat di kabupaten Pamekasan tepatnya di RA Al-Munawwarah Pamekasan yang mana topik ini belum pernah dilakukan penelitian. Hasil observasi awal peneliti, RA Al-Munawwarah Pamekasan menghadapi kondisi yang perlu diperbaiki terkait kegiatan literasi anak. Meskipun kegiatan pengenalan dan penyusunan kata dilakukan, aktivitas tersebut sering kali tidak menarik bagi anak-anak karena lebih banyak berfokus pada

kegiatan secara konvensional. Hal ini membuat anak-anak cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam berpartisipasi saat kegiatan literasi dilakukan. Data observasi di atas diperkuat dengan hasil wawancara antara guru dan siswa RA Al-Munawwarah Pamekasan. Adapun hasil wawancara dengan tiga orang anak menyatakan bahwa guru sudah sering mengajari anak-anak tentang penyusunan kata menggunakan kertas atau tulisan. Temuan ini dikonfirmasi ke sebagian guru, dan hasilnya memang selama ini mengajarkan anak-anak menyusun dan membaca huruf secara konvensional karena dikenal dengan praktis. Dengan demikian, penting untuk menggali cara-cara baru yang dapat mengembangkan minat serta motivasi anak dalam melakukan kegiatan literasi. Dengan demikian, penting untuk menggali cara-cara baru yang dapat mengembangkan minat serta motivasi anak dalam melakukan kegiatan literasi.

Dalam konteks tersebut media game interaktif berbasis digital dipandang sebagai pendekatan yang potensial untuk mengembangkan keterampilan perkembangan bahasa anak melalui cara yang lebih menarik serta bermakna. Penelitian ini berupaya mengeksplorasi penerapan permainan interaktif digital sebagai alat untuk memfasilitasi perkembangan bahasa pada anak usia 5 sampai 6 tahun di RA Al-Munawwarah Pamekasan. Selanjutnya fokus perkembangan bahasa yang diamati pada penelitian ini yaitu pada penggabungan kata untuk membentuk sebuah kalimat sederhana. Penelitian ini bermaksud untuk menyajikan perspektif baru mengenai cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam hal peningkatan kemampuan bahasa. Harapannya, dengan menggunakan media game interaktif berbasis digital, anak-anak dapat belajar membaca, menyusun kata, dan berinteraksi dengan cara yang menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih tertarik untuk meningkatkan kemampuan literasi mereka. Bagaimana perkembangan Bahasa anak setelah menggunakan game digital? Tujuan dari penelitian ini untuk mengeksplorasi kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam menyusun kata dengan menggunakan media pembelajaran digital.

METODE

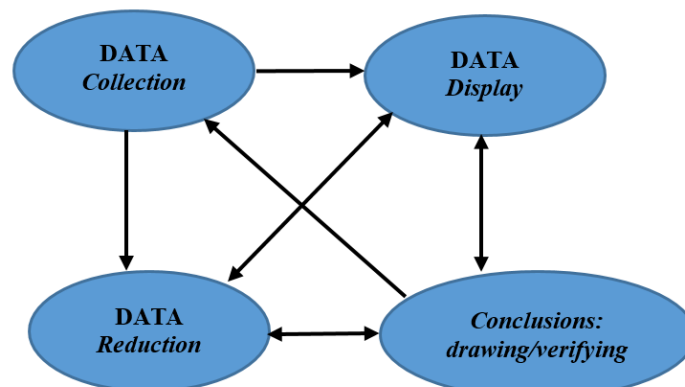
Pendekatan yang dipergunakan pada penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif pada dasarnya bersifat deskriptif, mengharuskan peneliti untuk mengartikulasikan suatu objek, fenomena, ataupun konteks sosial dalam format naratif, yang menyiratkan penelitian ini lebih mengedepankan representasi visual daripada data numerik. Dalam menyusun laporannya, para peneliti memasukkan berbagai fakta yang dihimpun dari lapangan untuk mendukung temuan yang disajikan dalam dokumentasi mereka [14]. Penelitian yang dilaksanakan oleh para peneliti ini tergolong penelitian lapangan (*field research*), dengan memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif, yang melahirkan data deskriptif yang dinyatakan secara tertulis ataupun melalui bentuk ungkapan lain yang dihimpun langsung dari lapangan ataupun tempat penelitian [15].

Tempat dilaksanakan penelitian ini yaitu RA Al-Munawwarah Pamekasan, Kabupaten Pamekasan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan sumber data

primer yang diperoleh langsung dari 3 orang guru dan 45 anak yang berusia 5-6 tahun yang berada di kelompok B1 RA Al-Munawwarah Pamekasan. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif terkait efektivitas media game interaktif berbasis digital dalam mendukung perkembangan bahasa anak, serta melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak saat menggunakan media tersebut.

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya observasi, wawancara, serta dokumentasi. Lembar observasi dan wawancara sebelumnya telah dilakukan validasi ke 2 orang validator. Penelitian ini melibatkan observasi langsung terhadap anak-anak usia 5-6 tahun kelompok B1 di RA Al-Munawwarah Pamekasan selama mereka menggunakan media game interaktif berbasis digital dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencatat respons, keterlibatan, dan perkembangan bahasa anak selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru di RA Al-Munawwarah untuk mendapatkan wawasan mendalam terkait efektivitas penggunaan media game interaktif berbasis digital dalam pembelajaran bahasa. Guru memberikan informasi tentang perubahan yang terlihat pada kemampuan bahasa anak setelah menggunakan media tersebut, termasuk penguasaan kosakata, kemampuan berbicara, motivasi belajar anak. Selain itu, serta manfaat penggunaan media tersebut dari perspektif pendidik. Penelitian ini juga memanfaatkan dokumentasi berupa catatan kegiatan pembelajaran, foto, dan hasil karya anak selama menggunakan media game interaktif berbasis digital.

Proses analisis data pada penelitian kualitatif dijalankan secara berkesinambungan, meliputi tahap pengumpulan data serta periode berikutnya setelah pengumpulan data selesai. Selama wawancara, peneliti telah mencermati tanggapan yang diberikan oleh para informan. Apabila temuan dari analisis awal mengindikasikan tanggapan yang diberikan kurang memadai, maka peneliti akan mengajukan pertanyaan lebih lanjut hingga mencapai titik di mana data dianggap dapat diandalkan. Pada penelitian ini, metodologi analisis data yang diterapkan adalah metodologi Miles, Huberman, serta Saldana, yang terdiri dari beberapa tahap berikut.



Gambar 1. Komponen Analisis Data [16]

Tahapan analisis data mengacu pada kerangka kerja Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi simpulan. Selama tahap awal analisis data, khususnya tahap pengumpulan

data, peneliti menerapkan teknik wawancara serta observasi guna menghimpun informasi yang berkaitan dengan subjek ataupun objek yang diteliti. Semua temuan dari proses pengumpulan data didokumentasikan dengan cermat untuk menghindari hilangnya informasi, yang mencakup pengamatan visual maupun pendengaran. Selanjutnya, data yang terhimpun melalui tahap reduksi data, di mana pemahaman menyeluruh dari setiap tanggapan informan dicapai dengan mempertimbangkan konteks wawancara. Temuan-temuan dari pemahaman ini dikategorikan berdasarkan pada pertanyaan penelitian utama. Proses ini menghasilkan data yang relevan dan signifikan bagi penelitian, sekaligus mengidentifikasi data yang tidak sesuai dengan topik penelitian dan tidak memberikan kontribusi yang berarti.

Penyajian data melibatkan penyampaian informasi melalui uraian singkat, mengilustrasikan hubungan antar kategori, dan menggunakan teks naratif. Selain itu, tahap penarikan dan verifikasi kesimpulan meliputi proses perumusan kesimpulan dan verifikasi selanjutnya. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan dapat dimodifikasi jika tidak ada bukti-bukti pendukung yang kuat selama tahap pengumpulan data berikutnya. Sebaliknya apabila simpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang dapat dipercaya dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data lebih lanjut, maka simpulan tersebut dapat dianggap kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa hasil Observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap siswa dan guru setelah dilakukan proses pembelajaran pada kelompok B1 di RA Almunawwarah Pamekasan menunjukkan hasil yang positif. Adapun hasil observasi semua anak menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran ini memainkan semua sesi permainan yang disediakan oleh peneliti. Pada saat penggunaan media game interaktif berbasis digital, siswa menunjukkan ketertarikan belajar yang meningkat secara signifikan. Diawali dengan peneliti mengatakan bahwa saat ini kita akan bermain game sambil belajar dan memancing antusiasme dengan mengeluarkan gadget yang sudah tidak asing lagi saat ini bagi para siswa. Pada saat inilah para siswa terlihat sangat antusias, tampak dari sorot wajah mereka yang tetap fokus pada apa yang diucapkan dan ditunjuk oleh peneliti. Adapun dokumentasi dari hasil observasi ditunjukkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Antusias Belajar Kelompok B1 Gambar 3. Suasana menggunakan Educaplay

Pada gambar 2. Guru memberikan pelajaran menyusun kata dengan dengan tema pembelajaran “Yuk Liburan” yang akan dipelajari oleh anak kelompok B1. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bermain menyusun kata menjadi kalimat sederhana tentunya menggunakan media *game* interaktif berbasis digital berplatform Educaplay (suasana permainan seperti pada Gambar3). Peneliti menyediakan sebanyak 10 sesi permainan dengan desain permainan sederhana yang bisa dimainkan oleh siswa kelompok B1. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dan bergantian. Kegiatan ini dengan menggunakan media interaktif game akan memberikan suasana belajar bagi anak yang berusia 5-6 tahun. Media interaktif merupakan media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan informasi ataupun konten yang disajikan, baik dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun video [17]. Dalam konteks pendidikan, media interaktif merujuk pada penggunaan alat-alat digital atau berbasis teknologi yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran [18]. Penggunaan jenis media yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat materi lebih mudah dipahami. Beberapa jenis media interaktif ini antara lain media berbasis teks, gambar, audio, video, serta simulasi dan permainan edukasi [19].

Media interaktif memberikan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran [20]. Dengan memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan aktif, media ini tidak hanya mengembangkan pemahaman mereka terhadap materi tetapi juga membantu menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna [21]. Kelebihan media ini meliputi peningkatan motivasi siswa, fleksibilitas dalam pembelajaran, serta kemampuan untuk mendukung gaya belajar yang beragam. Pada penelitian ini terdapat dua variabel utama yang saling berkaitan, yaitu penggunaan media game interaktif berbasis digital (variabel bebas) dan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun (variabel terikat). Korelasi antar kedua variabel ini dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivistik, dimana anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung [22]. Media game interaktif sebagai stimulus belajar menyediakan lingkungan yang kaya akan bahasa, simbol, dan makna yang membantu anak mengembangkan keterampilan secara alami. Interaksi anak dengan media digital mendorong proses berpikir, mengenali huruf, menyusun kata, dan merespon perintah verbal [23]. Dengan demikian penggunaan media game interaktif berbasis digital secara signifikan mendukung proses pembelajaran bahasa anak pada anak usia 5-6 tahun, khususnya dalam konteks pembelajaran di RA Al-Munawwarah Pamekasan.

Setelah dilakukan observasi, selanjutnya penelitian ini dilakukan wawancara dengan guru pengajar dan 3 orang siswa sebagai sampel wawancara. Adapun hasil wawancara dengan guru pengajar yaitu pembelajaran terasa singkat karena waktu benar-benar digunakan semaksimal mungkin, dan selain itu anak-anak merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak merasa senang dan mudah paham (Gambar 3). Hal ini menjawab pertanyaan penelitian bahwa dengan menggunakan media digital berupa game dalam menyusun kata, anak-anak mengalami peningkatan antusias dan pemahaman secara cepat. penggunaan media game interaktif berbasis digital dalam hal ini peneliti menggunakan media platform game online berupa

Educaplay. Educaplay salah satu dari sekian platform teknologi yang memberikan beragam fitur menarik guna menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta interaktif [24]. Fitur game yang digunakan peneliti yakni permainan menyusun kata menjadi sebuah kalimat sederhana. Kata-kata yang digunakan peneliti merupakan kosakata sehari-hari yang sudah biasa digunakan oleh anak-anak usia 5-6 tahun dan kebutuhannya disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang dibahas. Selain wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan anak-anak. Dari tiga orang anak yang dilakukan wawancara semuanya menjawab senang terhadap pembelajaran dengan menggunakan game digital. Hal ini juga dapat dilihat dari sorot wajah mereka setelah mengikuti pembelajaran, mereka sangat bahagia.

Berdasarkan temuan penelitian diatas, dampak pembelajaran dengan menggunakan media game interaktif berbasis digital pada perkembangan bahasa siswa kelompok B1 juga dirasakan oleh guru dan siswa sangat positif. Guru kelompok B1 lebih memahami cara mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, meningkatkan kreativitas dalam mengajar, serta mengoptimalkan potensi perkembangan bahasa anak. Suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa memberikan dampak stimulasi psikologis positif sehingga guru tidak terlalu memaksa siswa untuk mengikuti proses belajar-mengajar. Psikologi anak-anak akan terbangun dan berkembang dengan sendirinya apabila motivasi dan semangat mereka bertambah, bertambahnya motivasi akan di iringi dengan bertambahnya minat akan dalam belajar [25]. Hasil ini di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bela [26]. Pembelajaran yang berbasis digital cenderung memberikan suasana belajar yang bermakna, dan pengalaman belajar baru [27].

KESIMPULAN

Temuan penelitian, mengindikasikan penggunaan media game interaktif berbasis digital terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di RA Al-Munawwarah Pamekasan memberikan dampak positif bagi siswa dan pendidik khususnya kelompok B1. Dalam aspek semangat belajar, konsentrasi, motivasi, dan perkembangan bahasa keaksaraan siswa semakin meningkat. Media game interaktif berbasis digital ini juga mampu memperkaya pengalaman proses belajar-mengajar di RA Al-Munawwarah Pamekasan. Penelitian ini memiliki kebaruan yaitu penggunaan teknologi media game dalam mengajarkan anak menyusun angka dan berliterasi. Hal ini memberikan pijakan yang kuat terhadap implementasi teknologi bagi pembelajaran yang ramah pada anak usia dini. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran terdapat pada penerapan media yang tepat sesuai zaman, pendampingan yang berkualitas oleh guru dan orang tua, serta inovasi yang terus berkesinambungan.

PENGHARGAAN

Peneliti menghaturkan ucapan terima kasih kepada Ibu Hj. Musayyadah, selaku pembimbing pertama dan Ketua Prodi PGPAUD Universitas Islam Madura, Ibu Siti Farida,

selaku pembimbing kedua, Ibu Dewi Pusparini, dan Ibu Medi Yana, yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan, dan dorongan sehingga penulisan jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa juga peneliti haturkan terima kasih tak terhingga kepada ustadzah Aisyah Ghazi, selaku kepala RA Al-Munawwarah yang telah memotivasi dan mewadahi kepenulisan ini serta kepada seluruh asatidz RA Al-Munawwarah.

REFERENSI

- [1] Hadisaputra, "Strategi Pemanfaatan Game Online dalam Mendidik Anak Usia Dini," *NANA EKE Indones. J. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, Jan. 2022, doi: 10.24252/nananeke.v5i1.26721.
- [2] R. T. Humaida and S. Suyadi, "Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT," *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 2, pp. 78–87, Jun. 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [3] Y. Wang and C. McBride, "Beyond Copying," *Int. J. Behav. Dev.*, vol. 41, no. 3, pp. 380–389, May 2017, doi: 10.1177/0165025416637212.
- [4] N. Nurhikmah, R. S, and N. Nurdin, "Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 4382–4390, Sep. 2024, doi: 10.37985/jer.v5i4.1573.
- [5] A. Darmuki, A. Andayani, J. Nurkamto, and K. Saddhono, "Evaluating Information-processing-based Learning Cooperative Model on Speaking Skill Course," *J. Lang. Teach. Res.*, vol. 8, no. 1, p. 44, Jan. 2017, doi: 10.17507/jltr.0801.06.
- [6] S. Supraptiningsih, R. Ratnasari, and A. Ariantoni, *Guru Pembelajar Modul Pelatihan SD Kelas Awal Kelompok A Profesional Penguasaan dan Keterampilan Berbahasa Indoensia*. 2016. [Online]. Available: <https://repositori.kemdikbud.go.id/9619/>
- [7] A. K. Sulyandari, *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini*. Bogor: Guepedia, 2021. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jiNLEAAAQBAJ>
- [8] M. Shin, M. Juventin, J. T. Wai Chu, Y. Manor, and E. Kemps, "Online media consumption and depression in young people: A systematic review and meta-analysis," *Comput. Human Behav.*, vol. 128, p. 107129, Mar. 2022, doi: 10.1016/j.chb.2021.107129.
- [9] S. Suwandi, I. Syafrinal, W. J. Lestari, and T. Turini, "Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar melalui Games Edukasi di Rumah Belajar YKBS Cirebon," *J. Pengabd. UCIC*, vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://jpucic.id/index.php/jpucic/article/view/5>
- [10] A. Neviyarni, "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *Inov. Pendidik*, vol. 7, no. 2, Nov. 2020, doi: 10.31869/ip.v7i2.2380.
- [11] U. Nabilla Maghfi and S. Suyadi, "Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board)," *SELING J. Progr. Stud. PGRA*, vol. 6, no. 2, 2020, doi: 10.29062/seling.v6i2.631.
- [12] F. Isnani and N. K. Umam, "Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik*, vol. 5, no. 1, pp. 682–690, Mar. 2023, doi: 10.31004/edukatif.v5i1.4784.
- [13] L. Fadlilah and W. Karomah, "Permainan Edukasi Berbasis Multimedia Interaktif

- Pada Aspek Bahasa Anak usia dini,” *ALMURTAJA J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 49–54, Dec. 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/almurtaja/article/view/1805>
- [14] A. Anggito and J. Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- [15] A. Kusumastuti and A. M. Khoiron, *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=637LEAAAQBAJ>
- [16] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, 2018. [Online]. Available: <https://www.sidalc.net/search/Record/KOHA-OAI-ECOSUR:4757/Description>
- [17] A. T. Devega, *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam: CV. Batam Publisher, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books/about/html?hl=id&id=CpSbEAAAQBAJ>
- [18] D. I. Lestari and H. Kurnia, “Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital,” *JPG J. Pendidik. Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 205–222, 2023, doi: 10.32832/jpg.v4i3.14252.
- [19] Eva Margaretha Saragih and Syahriani Sirait, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *J. Pendidik. MIPA*, vol. 13, no. 4, pp. 1005–1011, Dec. 2023, doi: 10.37630/jpm.v13i4.1265.
- [20] F. T. S. Utomo, “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 3635–3645, Oct. 2023, doi: 10.23969/jp.v8i2.10066.
- [21] E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. Zamzami, and A. Ninasari, “Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar,” *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 732–741, May 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- [22] R. I. Borman and I. Erma, “Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 3, no. 1, pp. 8–16, Jun. 2018, doi: 10.29100/jupi.v3i1.586.
- [23] A. Setiawan, H. Praherdhiono, and S. Suthoni, “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 39–44, Jul. 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p039.
- [24] S. Wardani, E. Permana, and M. Anam, “Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Tradisi Masyarakat Indonesia,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 3, p. 6, May 2025, doi: 10.47134/pgsd.v2i3.1586.
- [25] R. E. Slavin, “Instruction Based on Cooperative Learning,” in *Handbook of Research on Learning and Instruction*, Routledge, 2015, pp. 388–404. doi: 10.4324/9780203839089.ch17.
- [26] S. Syamsidah, “Permainan Bola Estafet Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 2049–2058, Feb. 2015, doi: 10.21831/jpa.v2i2.3047.
- [27] D. Berliana, I. Rusdiyani, and C. Atikah, “Game Edukasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 201–210, May 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i1.5913.