

## PERAN PERMAINAN DIGITAL DALAM MENDUKUNG PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

**Roza Yenita<sup>1</sup>, Evy Sry Rezeki<sup>2</sup>, Umi Khoiri Yani<sup>3</sup>, Laela Jihan<sup>4</sup>, Nurjanah<sup>5</sup>, Lu'lul Syafa Azzahra<sup>6</sup>, Cintami Azzahra Nurul Fajriah<sup>7</sup>**

Universitas Panca Sakti

Email: [rosayenita@gmail.com](mailto:rosayenita@gmail.com)<sup>1</sup>, [evysryrezekib@gmail.com](mailto:evysryrezekib@gmail.com)<sup>2</sup>, [umkhoiriyan@gmail.com](mailto:umkhoiriyan@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[lailajihan@gmail.com](mailto:lailajihan@gmail.com)<sup>4</sup>, [130877nana@gmail.com](mailto:130877nana@gmail.com)<sup>5</sup>, [lulussyafaazahra@gmail.com](mailto:lulussyafaazahra@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[chintamiazzahra22@gmail.com](mailto:chintamiazzahra22@gmail.com)<sup>7</sup>

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak-anak belajar dan bermain, khususnya pada usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran permainan digital sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial anak usia dini. Metode yang digunakan adalah studi literatur dan observasi di lingkungan PAUD dengan anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan digital yang dirancang dengan konsep edukatif dan interaktif mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan interaksi sosial anak. Namun, penggunaan media digital harus disertai pendampingan dari guru dan orang tua agar efektivitasnya optimal dan terhindar dari dampak negatif. Kesimpulan menekankan pentingnya desain permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengoptimalkan manfaat belajar di era digital.

**Kata Kunci:** Permainan Digital, Anak Usia Dini, Pembelajaran Interaktif, Perkembangan Anak, Era Digital.

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peluang baru dalam bidang pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak-anak kini dapat belajar melalui berbagai media digital yang interaktif dan menarik. Permainan digital menjadi salah satu metode pembelajaran yang mampu memadukan unsur hiburan dan edukasi. Menurut Piaget (1952), anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas yang konkret dan menyenangkan, sehingga permainan digital dapat menjadi media yang sesuai untuk memperkaya pengalaman belajar mereka.

### B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang didukung observasi langsung terhadap anak usia 4-6 tahun di sebuah PAUD yang menggunakan aplikasi permainan edukatif. Observasi dilakukan selama 2 minggu dengan melihat respon anak saat bermain, interaksi sosial, dan kemampuan menyelesaikan tugas dalam permainan. Wawancara singkat juga dilakukan dengan guru pengampu untuk mendapatkan data tambahan.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

- Anak-anak menunjukkan peningkatan minat belajar saat menggunakan permainan digital yang interaktif dan visual menarik.
- Permainan seperti puzzle digital dan permainan mencocokkan bentuk/warna meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik halus.
- Aspek sosial berkembang melalui permainan yang melibatkan kolaborasi antar anak, walaupun secara virtual.

- Guru dan orang tua berperan penting dalam membimbing dan mengontrol durasi bermain agar tidak berlebihan.
- Beberapa anak mengalami kesulitan adaptasi pada awal penggunaan, namun seiring waktu mulai terbiasa dan mampu memanfaatkan media digital secara efektif.

#### **D. KESIMPULAN**

Permainan digital merupakan media pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini jika dirancang dan digunakan dengan memperhatikan karakteristik perkembangan mereka. Pendampingan orang dewasa sangat diperlukan untuk mengoptimalkan manfaatnya sekaligus meminimalisir dampak negatif seperti ketergantungan atau kelelahan mata. Rekomendasi bagi pengembang adalah menciptakan permainan dengan konten edukatif, interaktif, dan durasi yang sesuai dengan kemampuan fokus anak usia dini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). Pedoman Pengembangan Anak Usia Dini.

Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning. *Computers in Entertainment*, 1(1), 21.

Santrock, J. W. (2018). *Child Development*. McGraw-Hill.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.