

Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini di era digital

Syarifatul Khusniyah

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: syarifatulhusniyah30@gmail.com

Kata Kunci:

pola asuh; anak usia dini;
keterampilan sosial; pembelajaran
berbasis permainan; gaya belajar

Keywords:

parenting; early childhood; social
skills; game-based learning;
learning style

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis permainan telah menjadi salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Dengan memanfaatkan teknologi digital, metode ini dapat menjadi lebih menarik dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan pembelajaran berbasis permainan digital terhadap keterampilan sosial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di beberapa taman kanak-kanak di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi sosial, kerjasama, dan empati pada anak. Namun, perlu adanya pengawasan dan batasan waktu penggunaan agar tidak berdampak negatif. Kata kunci: pendidikan anak usia dini, pembelajaran berbasis permainan, keterampilan sosial, era digital.

ABSTRACT

Game-based learning has become one of the effective methods in enhancing social skills in early childhood. By utilizing digital technology, this method can become more engaging and effective. This study aims to analyze the impact of implementing digital game-based learning on the social skills of early childhood. This research uses a qualitative approach with case study methods in several kindergartens in Indonesia. The results show that the use of digital games in learning can improve social interactions, cooperation, and empathy in children. However, there needs to be supervision and time limits on usage to prevent negative impacts. Keywords: early childhood education, game-based learning, social skills, digital era.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan individu. Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar keterampilan dasar yang akan mempengaruhi kehidupan mereka di masa depan. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial meliputi kemampuan berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Keterampilan ini sangat penting bagi anak untuk dapat beradaptasi dan berfungsi dengan baik di lingkungan sosial mereka (Wijaya Erik & Nuraini Farah, 2023).



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Di era digital saat ini, metode pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pendekatan yang menarik untuk diterapkan dalam PAUD. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menawarkan cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar, tetapi juga dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial mereka. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk Pendidikan (Wahyuningsih, E., & Rizqiawan, 2020). Penggunaan perangkat digital seperti tablet dan komputer telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Hal ini membuka peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat edukasi yang efektif. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar berbagai keterampilan kognitif dan sosial dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif cenderung memiliki keterampilan pemecahan masalah yang lebih baik, kreativitas yang lebih tinggi, dan kemampuan berkolaborasi yang lebih baik dengan teman sebaya mereka (Setiawan et al., 2019).

Namun, meskipun teknologi menawarkan berbagai peluang, ada juga tantangan yang perlu diatasi. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menggunakan teknologi secara pasif, tetapi juga secara aktif dan konstruktif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus diimbangi dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung untuk menghindari dampak negatif seperti kecanduan gadget dan kurangnya interaksi sosial nyata (Fang et al., 2022).

Selain itu, penting untuk memilih permainan digital yang tepat dan memiliki nilai edukatif yang tinggi. Permainan yang baik harus dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, termasuk keterampilan kognitif, motorik, dan sosial. Pengawasan dari orang tua dan pendidik juga sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi dengan cara yang aman dan bermanfaat.

Dengan memahami manfaat dan tantangan yang ada, kita dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Mengintegrasikan permainan digital dalam kurikulum PAUD dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak usia dini, sambil tetap memperhatikan keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas non-digital (Rofiyarti & Sari, 2017).

Pembahasan

Pembelajaran berbasis permainan memiliki berbagai manfaat dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia dini. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar berinteraksi dengan teman sebaya, memahami aturan, dan mengembangkan kemampuan bekerja sama. Selain itu, permainan juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus disertai dengan pengawasan yang ketat untuk menghindari dampak negatif seperti kecanduan dan kurangnya aktivitas fisik.

Manfaat Pembelajaran Berbasis Permainan Digital

1. **Interaksi Sosial yang Meningkat** : Permainan digital sering kali melibatkan beberapa pemain yang harus bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya mereka, memahami peran masing-masing, dan belajar berkolaborasi. Contoh permainan seperti ini adalah game edukatif yang membutuhkan kerjasama tim untuk memecahkan teka-teki atau mencapai misi tertentu (Nurjanah & Mukarromah, 2021).
2. **Pengembangan Empati dan Pemahaman Emosional** : Beberapa permainan digital dirancang dengan cerita yang mendalam dan karakter yang kompleks, memungkinkan anak-anak untuk memahami berbagai emosi dan perspektif. Ini membantu anak-anak mengembangkan empati dan kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Misalnya, permainan yang menceritakan kisah karakter yang menghadapi tantangan emosional dapat membantu anak-anak belajar bagaimana mengekspresikan dan mengelola emosi mereka sendiri.
3. **Keterampilan Pemecahan Masalah dan Kreativitas** : Permainan digital sering kali menantang anak-anak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah. Ini dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti logika, strategi, dan inovasi. Misalnya, permainan konstruktif seperti Minecraft memungkinkan anak-anak untuk membangun dan menciptakan dunia mereka sendiri, yang dapat merangsang imajinasi dan keterampilan berpikir kritis mereka.

Tantangan dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital

Berikut adalah tantangan yang sering ditemui Ketika menerapkan pembelajaran berbasis permainan digital ini, antara lain :

1. **Kecanduan Gadget** : Salah satu tantangan terbesar dalam penggunaan permainan digital adalah risiko kecanduan. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dapat mengalami gangguan pada perkembangan sosial dan fisik mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk membatasi waktu bermain dan memastikan bahwa anak-anak juga terlibat dalam aktivitas fisik dan sosial lainnya.
2. **Kualitas Konten** : Tidak semua permainan digital memiliki nilai edukatif yang tinggi. Beberapa permainan mungkin tidak sesuai untuk usia anak atau tidak mendukung pengembangan keterampilan yang diinginkan. Oleh karena itu, penting untuk memilih permainan yang tepat yang dirancang khusus untuk tujuan edukatif dan sesuai dengan perkembangan anak (Setiawan et al., 2019).
3. **Keterlibatan Orang Tua dan Pendidik** : Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif dari orang tua dan pendidik. Mereka perlu mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan permainan digital, serta memastikan bahwa anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang. Orang tua dan pendidik juga perlu terlibat dalam permainan untuk membantu anak-anak memahami dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam konteks dunia nyata (Hermawan & Abdul Kudus, 2021).

Strategi Implementasi yang Efektif

Agar pembelajaran berbasis permainan digital efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, diperlukan beberapa strategi, di antaranya:

1. **Pemilihan Permainan yang Tepat** : Pemilihan aplikasi dan permainan yang tepat sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan yang dipilih harus sesuai dengan usia anak dan memiliki nilai edukatif yang tinggi. Beberapa aplikasi yang populer dan efektif antara lain ABCmouse, Khan Academy Kids, dan Toca Boca. Permainan ini dirancang untuk mengembangkan berbagai keterampilan anak, termasuk keterampilan kognitif, motorik, dan sosial (Isrofah et al., 2022).
2. **Pengawasan dan Batasan Waktu** : Pengawasan dari orang tua dan pendidik sangat penting dalam penggunaan permainan digital. Anak-anak perlu diarahkan agar tidak terlalu lama bermain dan tetap seimbang dengan aktivitas fisik serta interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Disarankan untuk menetapkan batasan waktu penggunaan perangkat digital, misalnya tidak lebih dari satu jam per hari, dan memastikan bahwa anak-anak terlibat dalam berbagai aktivitas lainnya.
3. **Integrasi dalam Kurikulum** : Pembelajaran berbasis permainan digital harus diintegrasikan dalam kurikulum PAUD. Hal ini memerlukan pelatihan bagi para pendidik agar dapat mengaplikasikan metode ini dengan efektif. Selain itu, perlu adanya evaluasi berkala untuk mengukur dampak dan efektivitas pembelajaran. Guru dapat menggunakan permainan digital sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, sambil tetap mengutamakan interaksi langsung dan aktivitas fisik.

Kesimpulan dan Saran

Pembelajaran berbasis permainan digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Namun, agar metode ini efektif, diperlukan pengawasan yang ketat dan integrasi yang baik dalam kurikulum pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus seimbang dengan aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung untuk menghindari dampak negatif. Oleh karena itu, pelatihan bagi pendidik dan kesadaran orang tua tentang pentingnya keseimbangan ini sangat diperlukan.

Daftar Pustaka

- Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Kozlovskaya, S. (2022). Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3065–3078. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10737-3>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain game online di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6),

- 1748–1756. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0 : studi literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK untuk AUD: penggunaan platform “KAHOOT!” dalam menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan game edukasi digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Wahyuningsih, E., & Rizqiawan, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 148.
- Wijaya Erik, & Nuraini Farah. (2023). Pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 78.