

IMPLEMENTASI GAME EDUCAPLAY SEBAGAI UPAYA PENGENALAN LITERASI DIGITAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 4 KOTA JAMBI

Salwa Fitria¹, Juwita², Indi Santika³, Latiffa azzahra⁴, Sri indirani Harianja⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jambi

Email: Salwafitria781@gmail.com.

DOI : <https://doi.org/10.58217/jabdimasunipem.v4i1.166>

ABSTRAK

The implementation of digital media in early childhood learning has become a crucial need in the modern era, especially to support the development of digital literacy from an early age. This activity aims to describe the implementation of the educaplay game as an effort to introduce digital literacy to children aged 5-6 years at Pembina 4 State Kindergarten in Jambi City and to determine children's responses to this educational game. The implementation method was carried out through interactive observation and structured play activities that included three types of games: watching a story while answering questions, guessing pictures and initial letters, and arranging letters into simple words. The activity was carried out in group B using a laptop, projector, internet connection, and the educaplay platform. The results showed that children were able to follow game instructions with enthusiasm and good focus. The most prominent ability was seen in the activity of guessing pictures and visual symbols, while the ability to arrange letters still varied among children. The use of the educaplay game has been proven to optimize visual and auditory literacy, and support early childhood understanding. The implementation of digital for children becomes more focused and meaningful.

Keywords: Literasi digital, anak usia dini, educaplay, media pembelajaran, teknologi pendidikan

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal bagi perjalanan kehidupan anak di masa depan. Rahman *et al.*, (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pendidikan, literasi menjadi kemampuan dasar yang harus dikembangkan sejak dini karena literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengelola, serta menggunakan informasi secara tepat. Namun, dalam praktiknya, kemampuan literasi anak usia dini di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak anak masih memiliki keterbatasan dalam mengenali huruf, memahami cerita sederhana, atau mengekspresikan ide melalui bahasa.

Tantangan ini semakin kompleks dengan rendahnya kemampuan literasi digital anak dengan penguatan literasi sejak usia dini dapat membantu anak membangun pola berpikir yang kuat, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi berbagai tuntutan belajar pada jenjang selanjutnya. Dengan literasi yang baik, anak dapat lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berubah. Jariah & Marjani (2019) menyatakan bahwa literasi digital adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan perangkat digital untuk mengakses, mengevaluasi, membuat, dan berkomunikasi secara efektif serta kritis. Dalam konteks anak usia dini, literasi digital mencakup kemampuan memahami gambar, simbol, suara, serta mengikuti intruksi berbasis visual secara tepat dan terarah.

Seiring perkembangan teknologi, sistem pendidikan di era digital mengalami perubahan signifikan, terutama dalam penggunaan perangkat digital sebagai media

pembelajaran. Sakti, (2023) menyatakan bahwa pendidikan digital tidak hanya mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses informasi secara luas, cepat, dan fleksibel melalui komputer, tablet, maupun ponsel. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sintiawati, (2020) dengan kebiasaan masyarakat modern yang semakin akrab dengan media digital dalam berbagai aktivitas, termasuk pembelajaran. Pada anak usia dini, pengenalan media digital bukan lagi pelengkap, tetapi kebutuhan pendidikan modern yang harus diantisipasi oleh lembaga pendidikan. Ngongo dalam Novitasari & Fauziddin, (2022) menyatakan bahwa pendidikan digital merupakan konsep cara memberikan pelajaran peserta didik dengan menggunakan bantuan komputer atau *netbook*, *smartphone*, video, audio dan visual. Intraksi anak dengan media digital dapat menumbuhkan motivasi dan fokus belajar melalui rangsangan visual yang menarik, sehingga anak lebih mudah memahami informasi dasar. Perkembangan kemampuan anak perlu dilihat dari perspektif kecerdasan jamak. Gardner dalam Fadhil, (2016) menjelaskan bahwa setiap anak memiliki berbagai jenis kecerdasan yang dikembangkan sejak usia dini. Hulu et al., (2024) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini menjadi landasan penting bagi berkembangnya seluruh aspek kemampuan, meliputi kecerdasan, bahasa, motorik, sosial emosional, moral, nilai keagamaan, dan seni. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada masa *golden age*, ketika perkembangan kognitif, bahasa, dan motorik berlangsung sangat pesat. Dewi, (2004) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk merangsang seluruh aspek perkembangan anak, terutama pada priode ketika sekitar 80% kapasitas otak terbentuk.

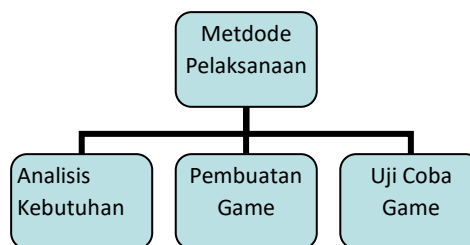
TK Negeri Pembina 4 Kota Jambi, media pembelajaran berbasis digital masih belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga anak belum mendapatkan pengalaman literasi digital yang cukup. Literasi digital perlu diperkenalkan melalui media yang sesuai dengan dunia anak dan mampu menstimulasi perkembangan anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah game educaplay yaitu permainan edukatif yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, imajinasi, serta pemecahan masalah.

Subagio & Solikhah (2024) menekankan bahwa educaplay tidak sekedar alat bantu belajar melainkan ekosistem pendidikan inovatif yang menghubungkan permainan dengan teknologi modern. Educaplay menyediakan aktivitas interaktif yang membantu anak mengenal simbol, suara, gambar, serta perangkat digital secara positif. Media ini dinilai efektif untuk menstimulasi pemahaman dasar anak melalui aktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan usia 5-6 tahun.

Implementasi media game educaplay dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaannya sebagai sarana pengenalan literasi digital serta mengetahui respon anak usia 5-6 tahun terhadap media educaplay di TK Negeri Pembina 4 Kota Jambi. Diharapkan kegiatan pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam memperkenalkan literasi digital sejak dini.

METODOLOGI PEIAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan dalam pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk mendukung peningkatan literasi digital anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media digital berbasis educaplay. Sasaran kegiatan ini adalah kelompok B pada TK Negeri Pembina 4 Kota Jambi. Pendekatan yang digunakan yaitu bermain sambil belajar sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini.



GAMBAR 1 Metode Pelaksanaan

- 1) Analisis kebutuhan, tim pelaksana melakukan diskusi awal untuk

- menerapkan media kepada anak-anak dalam pengembangan literasi digital.
- 2) Pembuatan game educaplay dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini. Bentuk permainan meliputi menonton cerita animasi sederhana, menjawab pertanyaan dari cerita, menyusun kata sederhana, dan menebak gambar kemudian menyebutkan huruf pada urutan tertulis pada gambar tersebut.
 - 3) Uji coba internal media bersama guru permainan yang telah dirancang diuji coba secara internal oleh tim dan guru untuk memastikan media yang berjalan dengan baik.

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan meliputi beberapa perangkat pendukung yang berfungsi untuk memastikan proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan dengan optimal. Perangkat tersebut terdiri atas laptop sebagai alat utama pengoperasian media pembelajaran, koneksi internet yang stabil untuk mengakses konten dan fitur yang pada platform educaplay, serta proyektor yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dan permainan digital kepada anak secara jelas dan menarik. Selain itu platform educaplay sendiri menjadi sumber utama bahan permainan digital yang dirancang untuk mendukung kegiatan pengenalan literasi digital melalui aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan. Metodologi penelitian berisi tentang desain penelitian. Populasi, sampel dan teknik sampling, serta teknik pengumpulan data yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penggunaan game educaplay dilakukan pada kelompok B Tk Negeri Pembina 4 Kota Jambi. Anak mengikuti tiga jenis permainan menonton cerita lalu menjawab pertanyaan, menebak gambar, menyusun huruf melalui indra penglihatan dan pendengaran (visual & auditori).



Gambar 2. Partisipasi anak dalam game pertanyaan cerita

Pada permainan pertama, sebagian besar anak dapat mengikuti alur cerita yang di tampilkan dan mampu menjawab pertanyaan sederhana. Setelah cerita selesai anak-anak dapat mengingat tokoh, urutan kejadian, serta memilih jawaban yang sesuai dengan isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman bahasa, ingatan jangka pendek, dan literasi visual mereka sudah berkembang dengan baik. Selain itu, keterlibatan aktif anak saat menjawab pertanyaan juga memperlihatkan bahwa media digital berbasis cerita dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak.



Gambar 3. Game menebak gambar dan menyebutkan huruf awal

Pada permainan ini, anak diminta untuk mengamati gambar yang muncul di layar dan menyebutkan huruf awal dari gambar tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan menebak gambar merupakan aspek yang paling kuat pada anak. Hampir seluruh anak dapat mengenali simbol visual dengan cepat dan tepat. Kemampuan ini menggambarkan bahwa literasi visual mereka telah berkembang dengan baik, sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang berada pada tahap

cepat dalam mengenali bentuk, warna, dan simbol.

Namun, pada bagian menyebutkan huruf awal, terdapat variasi kemampuan antar anak. Sebagian anak mampu menyebutkan huruf dengan benar, sementara beberapa anak lainnya masih membutuhkan bantuan gurunya. Kondisi ini sangat wajar karena perkembangan literasi awal pada anak usia dini berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya dalam mengenal huruf. Secara keseluruhan, permainan ini membantu memperkuat kemampuan anak dalam mengenali gambar sekaligus mulai melatih keterampilan fonologis dasar, yaitu menghubungkan bunyi huruf dengan objek yang mereka lihat.



Gambar 4. Game menyusun huruf

Pada permainan menyusun huruf, anak diminta untuk mengatur huruf-huruf acak menjadi sebuah kata sederhana. Kegiatan ini membutuhkan kemampuan visual, pemahaman, serta konsentrasi. Sebagian anak mampu menyusun kata dengan mengikuti instruksi yang ditampilkan. Namun, sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam mengurutkan huruf sesuai bentuk kata, terutama pada huruf yang memiliki bentuk yang mirip. Tantangan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenali huruf, mengurutkan huruf, dan memadukan suku kata masih perlu distimulasi secara konsisten.

Secara keseluruhan, game educaplay memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik perhatian. Media ini terbukti mendukung perkembangan literasi awal, karena anak tidak hanya belajar mengenal simbol, huruf, dan gambar, tetapi juga memahami interaksi digital, mengoperasikan media secara sederhana, dan menggunakan perangkat digital sebagai sarana pembelajaran. Media digital seperti educaplay membantu memperkuat literasi

visual dan auditori serta mempermudah anak memahami konsep dasar dengan cara yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan implementasi media digital berbasis educaplay dalam mendukung literasi digital anak usia dini 5-6 tahun telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, perencanaan media, dan uji coba internal bersama guru. Media educaplay yang dikembangkan berupa permainan interaktif seperti menonton cerita pendek, menjawab pertanyaan, menyusun kata, dan menebak gambar. Hal tersebut memiliki potensi dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Educaplay mampu mengembangkan motivasi belajar dan keterlibatan anak dalam pembelajaran digital. Media yang disusun dengan tampilan menarik dan interaktif juga membantu mendukung kemampuan dasar literasi digital anak, seperti memahami simbol, gambar, dan penggunaan perangkat secara sederhana. Namun, permainan ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut dengan tingkat kesulitan yang bervariasi agar sesuai bagi anak yang memiliki kemampuan awal yang berbeda, terutama bagi mereka yang masih berada pada tahap pengenalan huruf. Penggunaan educaplay akan menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan pada era digital untuk menunjang proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik TK Negeri Pembina 4 Kota Jambi yang telah memberi izin, dukungan, serta partisipasi aktif selama proses pelaksanaan kegiatan implementasi ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah literasi digital Ibu Sri Indriani Harianja, M.Pd., yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan akademik selama proses penyusunan kegiatan. Selain itu penulis menyampaikan penghargaan kepada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia

Dini, Universitas Jambi, atas fasilitas dan dukungan yang diberikan sehingga kegiatan implementasi ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Semoga seluruh pihak mendapatkan keberkahan serta manfaat dari kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, K. (2004). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini, *Jurnal pendidikan islam anak usia dini* 2 (1), 12-20. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/raudhatulathfal>
- Fadhli, M. (2016). Pemikiran *Howard Gardner* dalam anak usia dini, *Jurnal ilmiah pendidikan prasekolah dan sekolah* awal, 1(1). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/index>
- Hulu, A., Amazihono, E. Tamba, M.I., Panggabean, W.R., Sinurat, N.M., & Zalukhu, S. (2024). Perkembangan Kognitif anak usia dini 5-6 tahun di PAUD KB Ananda. *Jurnal pendidikan agama kristen dan katolik* 1 (4), 244-251. <https://doi.org/10.61132/nubuat.v1i4.556>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini*, 6 (4), 3570-3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Rahman, B. P. A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y. & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *AI Urwatul Wutsqa: kajian pendidikan islam*, 2(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui teknologi digital. *Jurnal penelitian rumpun ilmu teknik (JUPRIT)* 2(2), 212-219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Jariah, & Marjani. (2019). Peran Guru dalam gerakan literasi Sekolah. Dalam prosiding seminar Nasional pendidikan program pascaserjana universitas PGRI Palembang.
- Sintiawati, N. (2020). Prilaku masyarakat dalam menggunakan media digital di masa pandemi. *Jurnal AKRAB*, 11(2), 10-19. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/author/view/1711594>
- Subagio, A., & Solikhah, N. (2024). Pendekatan educaplay pada fasilitas pembelajaran sekolah dasar di bojong baru, kabupaten bogor. *Stupa*, 6 (1), 373-386. <https://doi.org/10.24912/stupa.v6i1.27484>