
**PERAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK
DI ERA DIGITAL****Rizki Wulandari****Universitas Asahan, Asahan**

email: wulandaririzki787@gmail.com

Abstract: *The advancement of technology and information in the digital era presents a challenge in shaping the character of the younger generation, especially children. The unlimited use of digital media impacts children's character development. The aim of this study is to examine the role of educational games both conventional and modern in building children's character. This research employs a qualitative approach using literature review methods to analyze and collect various literature sources, books, and journals on the topic. Educational games can foster positive character traits in children, such as independence, discipline, creativity, cooperation, and responsibility. This study is expected to provide evidence that educational games can serve as a medium for shaping positive character in children.*

Keyword: *Educational games, Character building.*

Abstrak: Meningkatnya teknologi dan informasi di era digital memberikan tantangan dalam membentuk karakter generasi muda khususnya anak-anak. Pengaruh penggunaan digital tanpa batas mempengaruhi perubahan karakter pada diri anak. Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui peran permainan edukatif baik dalam bentuk konvensional maupun modern dalam membentuk karakter anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur untuk menganalisis dan mengumpulkan berbagai literatur, buku, dan jurnal terkait. Permainan edukatif dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang baik pada diri anak seperti kemandirian, kedisiplinan, kreativitas, kerjasama dan tanggung jawab. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti bahwa permainan edukatif dapat menjadi media dalam membentuk karakter positif pada diri anak.

Kata kunci: Permainan edukatif, Pembentukan karakter.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pembentukan karakter anak. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi dengan teknologi digital, di mana permainan berbasis digital menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka. Di satu sisi, kemajuan ini memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan pemecahan masalah. Namun, di sisi lain, penggunaan permainan yang tidak

terkontrol juga dapat berdampak negatif terhadap perkembangan karakter anak, seperti kurangnya empati, rendahnya keterampilan sosial, serta meningkatnya kecenderungan individualisme.

Anak usia dini merupakan tonggak peletakan dasar perkembangan, dengan cara memberikan berbagai stimulasi guna merangsang aspek-aspek perkembangan pada anak, seperti Nilai agama moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Dunia anak adalah dunia bermain, apapun aktivitas yang dilakukan hendaknya dikemas dengan bermain, karena anak usia dini konsep belajarnya bermain seraya belajar, dan belajar seraya bermain (Suryana, 2021). Agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik serta tidak membosankan, penting untuk memahami tingkat perkembangan anak secara efektif. Salah satu aspek pendukung perkembangan anak adalah melalui bermain, karena pada usia dini, anak belajar dalam suasana yang menyenangkan melalui aktivitas bermain. Selain itu, bermain juga mengajarkan anak untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan teman sebaya, meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi ketegangan, serta menyalurkan perasaan yang mereka rasakan (Lestarinigrum et al., 2021.).

Dalam bidang psikologi, perhatian khusus terhadap konsep bermain pada anak masih terbatas. Hal ini terjadi karena masih kurangnya pemahaman mengenai perkembangan anak dan aspek psikologis yang terkait. Dalam sejarah filsafat, Plato merupakan salah satu tokoh yang pertama kali mengemukakan pentingnya bermain sebagai bagian dari pembelajaran. Menurut Plato, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep aritmetika melalui pengalaman langsung, seperti membagi apel di antara mereka. Selain itu, pemberian alat permainan berupa miniatur balok kepada anak usia tiga tahun dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang kelak berguna dalam profesi seperti arsitektur atau konstruksi (Akbar et al. 2023).

Permainan edukatif menjadi solusi inovatif dalam memanfaatkan teknologi secara optimal di bidang pendidikan sekaligus membentuk karakter anak. Dengan desain yang khusus, permainan ini memungkinkan anak belajar tentang moralitas, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, permainan edukatif juga menanamkan nilai-nilai sosial dan emosional yang esensial dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kognitif pada anak adalah proses yang fundamental dalam membentuk kemampuan berpikir, memahami informasi, serta memecahkan masalah. Masa kanak-kanak awal, sering

disebut sebagai periode emas, yang merupakan fase krusial karena otak anak berkembang sangat pesat. Pada tahap ini, anak belajar mengenali dunia melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan aktivitas bermain yang berorientasi edukasi. Pentingnya aspek kognitif dalam kehidupan anak usia dini membuat stimulasi yang tepat menjadi sangat diperlukan (Mutiah 2015).

Astuti berpendapat bahwa permainan edukatif telah lama diakui sebagai metode yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan tantangan intelektual yang mendorong anak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami pola serta hubungan antar objek. Bermain peran, misalnya, membantu anak memahami konsep sosial dan simbolik, sementara permainan manipulatif seperti puzzle merangsang kemampuan berpikir logis dan koordinasi *motoric* (Astuti, Rahmadani, dan Lestari 2024).

Oleh karena itu, penting untuk menganalisis lebih lanjut tentang peran permainan edukatif dalam membentuk karakter anak, terutama di era digital yang serba cepat ini. Penelitian ini akan membahas konsep permainan edukatif, manfaatnya dalam pembentukan karakter, serta tantangan dan strategi dalam mengoptimalkan penggunaannya di lingkungan pendidikan dan keluarga. Dengan memahami peran permainan edukatif, diharapkan orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dapat mengarahkan penggunaan teknologi secara lebih efektif untuk mendukung perkembangan karakter anak yang lebih baik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi literatur atau penelitian kepustakaan dikarenakan peneliti akan mengkaji hasil penelitian terdahulu. Literatur adalah suatu bahan bacaan atau

sumber acuan yang dapat digunakan dalam berbagai macam aktivitas di dunia pendidikan atau aktivitas lainnya. Secara umum, literatur digunakan untuk mengidentifikasi hasil-hasil penelitian terlebih dahulu (Sundari et al. 2024). Literatur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu artikel maupun jurnal yang membahas tentang peran permainan edukasi dalam membentuk karakter anak. Teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur yang merupakan cara menghimpun data atau sumber lain yang berhubungan dengan topik penelitian yang bisa didapat dari berbagai sumber berupa artikel, buku, jurnal dan pustaka lainnya. Teknik Analisis data dilakukan dari berbagai data yang telah diperoleh menggunakan metode analisis deskriptif dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta kemudian dianalisis dan diuraikan serta memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya (Putri et al. 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian oleh Bahri dan Wahdian (2021) dengan judul “Penguatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi game edukasi Icando dapat berkontribusi dalam penguatan nilai-nilai pendidikan karakter diantaranya nilai karakter percaya diri, hormat dan santun kepada orang tua, tanggung jawab, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, peduli sosial, peduli lingkungan kreatif dan pantang menyerah (Bahri dan Wahdian 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Mubarak (2021), dengan judul “Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini” menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan dampak positif pada perkembangan anak. Sebelum diberikan alat permainan edukatif didapatkan kriteria belum berkembang sangatlah banyak berdasarkan hasil observasi di lapangan. Sesudah diberikan alat permainan edukatif mengalami

peningkatan perkembangan dari kriteria belum berkembang (BB) menjadi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan nilai ketuntasan 91% yang menunjukkan bahwa hasil tersebut sudah baik. Ada peran penting dari alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan anak sebelum dan sesudah pemberian stimulasi (Al Mubarak 2021).

Dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Juniarti, Utoyo dan Ramadan (2021) berjudul “Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter Anak”. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa 100% orangtua pernah melakukan bermain, 50% anak-anak memiliki smartphone, 100% setuju dengan pengembangan game edukasi dalam memunculkan karakter anak. Sedangkan hasil uji coba kelompok kecil yaitu 74.08% valid dan pada uji coba kelompok besar 86.06% valid. Berdasarkan hasil yang di dapat bahwa Karakter anak bisa di bentuk melalui game edukasi, yang mana pada game tersebut memiliki karakter jujur, disiplin, tanggung jawab, menghargai orang dan sopan santun. Tentu game edukasi ini tidak hanya merangsang karakter anak melainkan mampu mengembangkan lima aspek perkembangan, seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional dan fisik motorik. Melalui karakter game edukasi ini anak mampu menerapkan aktivitas yang baik yang terdapat di dalam game edukasi KIBAS (Tsakib dan Arash) (Juniarti, Utoyo, dan Ramadan 2024)

Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Ayuningtyas dan Simatupang tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monolpoli) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. Konsep dari permainan ini yaitu pengenalan macam-macam ekspresi dan meningkatkan kemampuan sosial anak dengan bermain bersama teman. Subyek pengambilan sampel yaitu validator media, validator materi dan 10 anak usia 5-6 tahun. Hasil dari validasi ahli materi

yaitu mendapatkan presentase sebesar 98% dan dapat dikategorikan “sangat layak”. Hasil validasi ahli media juga mendapat kategori “sangat layak” dengan mendapatkan presentase sebesar 91%. Kemudian diperkuat dengan hasil implementasi atau uji coba kepada 10 anak dengan perolehan presentase keefektifan media sebesar 93,4% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sistem Monopoli) sangat layak dan sangat efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun (Ayuningtyas et al. 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah dan Tabi'in (2021) dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kotak Budaya untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air di Raudlatul Athfal” menunjukkan bahwa bahwa alat permainan edukatif kotak budaya sangat baik digunakan dalam menanamkan karakter cinta tanah air pada anak dengan mudah melalui permainan edukatif berupa kotak budaya, dan alat permainan edukatif ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak kelompok B di RA Muslimat NU Pajomblangan Pekalongan (Fauziyah dan A. Tabi'in 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darubekti, Hanum, Suryaningsih dan Waryenti (2022) dengan judul “Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Literasi, Membentuk Karakter dan Membangun Cita-cita pada Anak-anak di Pulau Terluar-Enggano” diperoleh hasil bahwa permainan edukatif berperan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, menumbuhkan minat baca, serta mengembangkan kreativitas. Selain itu, permainan ini juga mendorong kerja sama, mengajarkan kesederhanaan, mengenalkan berbagai warna, bentuk, huruf, dan angka, serta memperkuat daya imajinasi dan keterampilan verbal anak. Permainan edukatif memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk sebagai sarana untuk

bersosialisasi dan memperkaya pengetahuan melalui berbagai media seperti alat peraga, buku, narasumber, atau lingkungan sekitar. Sebagai aktivitas yang menyenangkan, permainan edukatif dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan mendidik. Selain itu, permainan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, berpikir kritis, serta interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya (Darubekti et al. 2021).

Pendidikan awal anak merupakan sebuah usaha pengembangan yang di mulai sejak usia 0-6 tahun dilakukan dengan memberikan stimulus untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis, yang bertujuan untuk menyiapkan anak masuk ke tingkat pendidikan berikutnya. Dalam kegiatan pembelajaran, alat permainan edukatif memiliki peranan penting, karena pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan menarik, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Mutiah 2015).

Permainan edukatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Di era kemajuan teknologi saat ini membuat permainan tidak hanya bersifat konvensional tetapi juga berbasis teknologi, seperti aplikasi edukatif, permainan interaktif, dan platform berbasis digital yang dirancang untuk memudahkan dan meningkatkan keterampilan pada diri anak. Dengan pendekatan yang lebih menyenangkan, anak-anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai positif yang diajarkan melalui permainan.

Melalui permainan yang interaktif, anak-anak didorong untuk berpikir kritis, menemukan solusi dari tantangan yang ada dalam permainan, serta mengembangkan imajinasi mereka. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif cenderung memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan

mereka yang hanya menerima pembelajaran pasif. Rahmawati mengatakan bahwa bermain dapat memberikan kesempatan kepada seorang anak, untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain merupakan bentuk perhatian lingkungan terhadap pengembangan aspek aspek perkembangan anak (Rahmawati. 2018).

Permainan edukatif memberikan dampak yang signifikan dalam perkembangan karakter anak. Melalui interaksi dalam permainan, anak akan belajar cara bekerja sama dengan teman satu tim, memahami perasaan orang lain, serta mengembangkan sikap empati dan tanggung jawab pada diri. Selain itu, permainan edukatif juga melatih kesabaran dan sportivitas, terutama dalam permainan yang membutuhkan strategi dan ketekunan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya aturan dalam permainan, anak juga diajarkan untuk mematuhi norma dan nilai-nilai yang berlaku, yang pada akhirnya berkontribusi pada pembentukan karakter yang lebih baik.

Selanjutnya, permainan edukatif juga menjadi media yang efektif bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus. Dengan desain yang menarik dan adaptif, game edukasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu sehingga mampu membantu anak-anak dengan berbagai tingkat kemampuan dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Hal ini menekankan bahwa permainan edukatif tidak hanya bermanfaat untuk anak-anak pada umumnya, tetapi juga untuk mereka yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih spesifik.

Namun, meskipun permainan edukatif memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan anak terhadap teknologi, di mana mereka cenderung lebih tertarik pada aspek hiburan dalam permainan digital daripada nilai edukatif

yang terkandung di dalamnya. Selain itu, kurangnya pengawasan dari orang tua dan pendidik juga dapat menghambat efektivitas permainan edukatif dalam membentuk karakter anak. Tidak semua anak memiliki akses yang sama terhadap permainan edukatif berkualitas, sehingga masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan manfaat permainan edukatif dalam pembentukan karakter anak, diperlukan strategi yang tepat. Orang tua dan pendidik perlu memilih permainan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak agar nilai-nilai yang diajarkan dapat diserap dengan baik. Selain itu,

keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak saat bermain sangat penting untuk memastikan bahwa mereka memahami makna dari setiap permainan yang dimainkan. Mengombinasikan permainan digital dengan permainan tradisional juga dapat menjadi solusi agar anak tetap aktif secara fisik dan sosial, serta tidak terlalu bergantung pada teknologi.

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dikaji, dapat diartikan bahwa penggunaan media permainan edukatif, baik berbasis teknologi maupun alat permainan edukatif konvensional, memberikan dampak positif dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak. Oleh karena itu, implementasi permainan edukatif dalam lingkungan pendidikan dasar perlu mendapat perhatian lebih sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa.

Dengan pendekatan yang tepat, permainan edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam membentuk karakter anak di era digital. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama dari berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, serta pembuat kebijakan, untuk memastikan bahwa permainan edukatif digunakan secara optimal dalam mendukung pendidikan karakter anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisa dari sumber yang dikumpulkan menunjukkan bahwasanya Permainan edukatif memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak di era digital. Melalui permainan ini, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga

dapat mengembangkan nilai-nilai positif seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, serta keterampilan berpikir kritis dan sosial. Permainan edukatif, baik yang bersifat konvensional maupun berbasis digital, dapat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai moral dan etika kepada anak sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Jakub Sadam, Akhmad Ramli, Rahmadiani Putri, Eliza Trimadona, Ayuliamita Abadi, Yolla Ramadani, Andi Muh Akbar Saputra, et al. 2023. *Landasan Pendidikan (Teori dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 dan Society 5.0 di Indonesia)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, Rina Windah, Nafa Dela Rahmadani, dan Sruni Rama Lestari. 2024. "Analisis Permainan Edukatif Dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" 4 (2): 78–86.
- Ayuningtyas, Meliana, Nurhenti Dorlina Simatupang, Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Universitas Negeri Surabaya. 2022. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun" 02 (02): 5–6.
- Bahri, Syaiful, dan Agus Wahdian. 2021. "Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icando di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 6 (2): 23–41. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15078>.
- Darubekti, Nurhayati, Handayani Hanum, Patricia Ekowati Suryaningsih, dan Deli Waryenti. 2021. "Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Literasi, Membentuk Karakter, dan Membangun Cita-Cita pada Anak-anak di Pulau Terluar-Enggano." *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lancang Kuning* 2: 97–102. <https://kkip.go.id/djprl/artikel/13494-profil->
- Fauziyah, Nailul, dan A. Tabi'in. 2021. "Development of Cultural Box Educational Game Tools to Improve the Character of Love for the Country in Roudlatul Athfal." *Jurnal Asghar* 1: 39–49.
- Juniarti, Yenti, Setiyo Utoyo, dan Gilang Ramadan. 2024. "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak" 1 (1): 96–115.
- Lestarinigrum, Anik, Nur Lailiyah, Ridwan, Forijati, Intan Prastihastari Wijaya, Widi Wulansari, Veny Iswatinningtyas, Hanggara Budi Utomo, Dema Yulianto, dan Linda Dwiyantri. 2021. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Mubarok, Ahmad Aly Syukron Aziz Al. 2021. "Alat Permainan Edukatif dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 9 (1): 93. <https://doi.org/10.21043/thufula.v9i1.10103>.
- Mutiah, Diana. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Rahmawida, Dewi Rosmalia,

-
- Fahmi, Pardomuan Robinson Sihombing, Sawaluddin Siregar, I Ketut Suardika, Wahyu Dwi Warsitasari, Hairil Akbar, Rismayani, dan M Zahari. 2021. *Metodologi Penelitian Sosial*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 2(1), 37–44.
- Sundari, Utari Yolla, Ahmad Andreas Tri Panudju, Aditya Wahyu Nugraha, Febriani Purba, Yuni Erlina, Novalia Nurbaiti, Septaria Yolan Kalalinggi, et al. 2024. *Metodologi Penelitian*. Padang: CV. Gita Lentera.
- Suryana, Dadan. 2021. *Pendidikan ANak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Jakarta: Kencana