



Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif Melalui Media *Smart TV* Anak Usia Dini Di RA Tadika Adnani

Ummi Kalsum¹, Riadoh², Fitri Mahrani Siagian³, Normaliza⁴, Ira Wardani⁵, Nur Fadilah⁶, Putri Kesawan⁷, Annisa Wahyuni⁸

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal, Sumatera Utara, Indonesia

Email Korespondensi : ummikalsumpulungan03@gmail.com¹,

(Diterima: 11 Maret 2026; Direvisi: 16 Maret 2026; Diterbitkan: : 15 April 2026)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:	Abstract
Interactive Learning, Educational Games, Smart TV, Early Childhood,	<i>This study aims to describe the implementation of interactive learning based on educational games through Smart TV media for early childhood at RA Tadika Adnani. This research employed a qualitative method with a case study approach. The research subjects consisted of one teacher and 30 early childhood students at RA Tadika Adnani. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using qualitative data analysis techniques, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the use of educational games through Smart TV increased children's engagement in the learning process. The materials presented included the introduction of Hijaiyah letters, Asmaul Husna, daily prayers, and cognitive games such as matching colors and pictures presented audiovisually. During the learning process, the teacher played an active role by asking questions, motivating children to respond, and encouraging students to practice the materials they learned. Game-based learning made children more enthusiastic, active, and confident in participating in classroom activities. Positive impacts were observed in the development of cognitive, language, social-emotional, as well as religious and moral values of early childhood. Therefore, the use of educational games through Smart TV media can be an effective and innovative learning strategy in early childhood education.</i>

Kata kunci:	Abstrak
Pembelajaran Interaktif, Game Edukatif, <i>Smart TV</i> , Anak Usia Dini,	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media <i>Smart TV</i> pada anak usia dini di RA Tadika Adnani. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru dan 30 anak usia dini di kelas RA Tadika Adnani. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data

	<p>menggunakan teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif melalui Smart TV mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Materi yang disajikan meliputi pengenalan huruf hijaiyah, Asmaul Husna, doa sehari-hari, serta permainan kognitif seperti mencocokkan warna dan gambar yang ditampilkan secara audiovisual. Dalam pelaksanaannya, guru berperan aktif dengan memberikan pertanyaan, memotivasi anak untuk menjawab, serta mengajak peserta didik mempraktikkan materi yang dipelajari. Pembelajaran berbasis game edukatif membuat anak lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar. Dampak positif terlihat pada perkembangan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral anak usia dini. Dengan demikian, penggunaan game edukatif melalui media Smart TV dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pendidikan anak usia dini.</p>
--	--

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi awal dalam tahapan pendidikan formal yang memiliki peran sentral dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak sedang berada dalam fase kepekaan tinggi terhadap rangsangan lingkungan sehingga setiap pengalaman belajar dapat meninggalkan jejak kemampuan yang kuat dalam aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Periode ini bukan hanya soal penguasaan angka atau huruf, tetapi juga pembentukan karakter, minat belajar, dan kebiasaan berpikir anak sejak awal. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan multimedia interaktif terbukti memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini. Konteks pembelajaran yang bersifat interaktif membuat anak tidak sekadar menerima informasi pasif, tetapi berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa agar mampu menstimulasi berbagai potensi anak secara holistik. Perhatian terhadap aspek ini penting karena pembelajaran pada masa kanak-kanak sangat menentukan lintasan kemampuan mereka di jenjang pendidikan berikutnya (Dewi & Agung, 2021).

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran interaktif telah berkembang pesat dan mulai menggantikan dominasi model pembelajaran tradisional yang bersifat satu arah. Media digital seperti game edukatif, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran telah menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mampu memikat perhatian anak lebih lama. Permainan edukatif berbasis multimedia dapat memaksimalkan perkembangan aspek bahasa pada anak usia dini karena karakteristiknya yang visual, audio, dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa ketika media dirancang dengan baik, anak tidak hanya “menonton” tetapi juga aktif berinteraksi untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, penerapan media interaktif juga mampu mengurangi kejenuhan belajar yang sering muncul ketika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan verbal guru saja. Media pembelajaran interaktif dalam konteks PAUD menjadi jembatan penting antara kebutuhan pendidikan modern dan karakteristik belajar anak yang natural melalui bermain.

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan bagaimana media tersebut mampu memfasilitasi keterlibatan aktif anak secara menyeluruh (Wilantoro et al., 2024).

Game edukatif sebagai salah satu bentuk media pembelajaran interaktif telah banyak diteliti dalam konteks pendidikan anak usia dini karena sifatnya yang menggabungkan elemen permainan dengan konten pembelajaran. Game interaktif berbasis Android dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini secara signifikan karena anak didorong untuk menemukan jawaban melalui permainan yang dirancang secara sistematis. Hal ini memperlihatkan bahwa game edukatif bukan sekadar hiburan, tetapi juga memiliki fungsi edukatif yang kuat jika dikembangkan dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan positif yang mendorong anak belajar lebih giat. Selain itu, interaksi yang dibangun dalam game memberikan ruang bagi anak untuk berpikir kritis dan kreatif ketika menghadapi berbagai tantangan permainan. Dengan demikian, penggunaan game dalam pembelajaran bukan sekadar mengikuti tren teknologi, tetapi merupakan strategi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Penerapan game edukatif perlu memperhatikan aspek usia, konten, dan tujuan pembelajaran agar manfaatnya optimal (Mardhotillah & Rakimahwati, 2022).

Dalam penerapan media pembelajaran digital dalam konteks PAUD, perangkat seperti *Smart TV* memiliki peran strategis karena layarnya yang besar dan kemampuan menampilkan multimedia secara langsung. Media ini memungkinkan guru untuk menayangkan permainan edukatif secara berkelompok sehingga interaksi sosial antara anak dapat terjadi secara alami. *TV sekolah (school TV)* dapat meningkatkan literasi digital anak usia dini dengan memberikan pemahaman terhadap penggunaan media digital dengan cara yang terarah. Pengalaman melihat, menanggapi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan *Smart TV* memungkinkan anak untuk tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga menjadi pelajar aktif. Dengan tata letak visual yang menarik serta kualitas audio yang baik, media *Smart TV* dapat mengakomodasi berbagai jenis konten belajar seperti lagu, animasi, maupun kuis interaktif. Penggunaan media ini juga dapat membantu anak dalam perkembangan keterampilan sosial karena mereka belajar berbagi perhatian dan berdiskusi bersama teman sebaya (Rahman & Wulan, 2023).

Aspek kognitif anak usia dini dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang menstimulasi pemikiran, memori, dan kemampuan memecahkan masalah dalam konteks yang mudah dipahami. Media semacam ini layak dan efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir serta motivasi belajar anak secara menyeluruh. Media pembelajaran perlu dirancang tidak hanya untuk menyampaikan konten, tetapi juga untuk menstimulasi proses berpikir anak. Ketika anak ditantang untuk menyelesaikan tugas dalam permainan, mereka dihadapkan pada situasi yang menuntut pengambilan keputusan dan pengelolaan strategi sederhana. Selain itu, pengalaman ini juga meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menghadapi tugas baru karena mereka berhasil mencapai tujuan permainan secara bertahap. Oleh sebab itu, pembelajaran yang melibatkan permainan interaktif harus diintegrasikan secara cermat dalam kurikulum PAUD agar manfaatnya dapat dirasakan dalam perkembangan seluruh aspek anak (Faradisha & Ambara, 2022).

Tidak hanya aspek kognitif dan bahasa, media pembelajaran interaktif juga memainkan peran dalam pengembangan sosial-emosional anak usia dini. Proses pembelajaran yang melibatkan game edukatif bersama teman-teman sekelas mendorong anak untuk belajar bergantian, saling membantu, dan menghargai pendapat orang lain. Interaksi semacam ini penting dalam membentuk kemampuan anak untuk bekerja dalam kelompok, empati, dan keterampilan komunikasi. Ketika anak bermain bersama, mereka belajar untuk menunggu giliran, mendengarkan instruksi, serta berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan. Aktivitas semacam ini memperkaya dinamika sosial yang menjadi landasan penting dalam kehidupan anak di luar lingkungan sekolah kecil mereka. Melalui pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan konseptual, anak dapat mengembangkan keterampilan sosial yang tidak mudah diperoleh hanya melalui pengajaran verbal. Dengan demikian, aspek sosial-emosional ini harus menjadi pertimbangan penting dalam desain pembelajaran berbasis game edukatif (Fadlilah & Karomah, 2022).

Penerapan media pembelajaran interaktif juga membuka peluang perkembangan aspek motorik anak, terutama ketika permainan dirancang untuk melibatkan gerakan atau tanggapan fisik sederhana. Meskipun fokus utama pada media *Smart TV* adalah konten visual dan audio, guru dapat menambahkan aktivitas fisik yang berhubungan dengan konten permainan, seperti menirukan gerakan atau menjawab panggilan suara dengan tindakan tertentu. Pendekatan ini membantu anak mengintegrasikan kemampuan kognitif dengan koordinasi tubuh dan gerak dasar mereka. Perpaduan antara pembelajaran digital dan aktivitas fisik ringan menjadi strategi efektif dalam memelihara keseimbangan antara stimulan digital dan kebutuhan motorik anak. Media pembelajaran interaktif tidak hanya membantu perkembangan kognitif, tetapi juga dapat memicu perbaikan pada keterampilan motorik halus dan kasar ketika dirancang dengan strategi pedagogis yang tepat. Dengan begitu, pembelajaran holistik yang memadukan berbagai aspek perkembangan harus menjadi perhatian dalam implementasi media pembelajaran digital (Aini et al., 2023).

Meskipun media pembelajaran digital memberikan banyak keuntungan, implementasi pembelajaran berbasis game juga menghadirkan tantangan yang perlu diperhatikan. Guru harus memiliki keterampilan teknologi serta pemahaman bagaimana memadukan media digital dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak. Tantangan lain termasuk kesiapan fasilitas, waktu pembelajaran, dan dukungan orang tua agar pembelajaran di sekolah dapat dilanjutkan di rumah secara konsisten. Pelatihan guru dan dukungan sumber daya merupakan faktor penting untuk keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAUD. Pengembangan profesional bagi pendidik harus dilakukan agar mereka dapat memaksimalkan potensi media digital tanpa kehilangan fokus pendidikan holistik. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini akan tetap relevan dan bermakna dalam menghadapi kemajuan teknologi serta kebutuhan perkembangan anak masa kini (Zega, 2023).

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan anak usia dini. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu guru menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung belajar melalui bermain. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah

penggunaan media digital seperti Smart TV yang dapat menampilkan berbagai konten pembelajaran secara audiovisual (Bintang et al., 2024).

Dalam pendidikan anak usia dini, pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) merupakan pendekatan yang efektif karena mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Game edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung unsur edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral anak. Melalui media digital seperti Smart TV, berbagai jenis permainan edukatif dapat ditampilkan secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Andika et al., 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak membahas penggunaan media digital secara umum atau penggunaan aplikasi pembelajaran tertentu. Penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV pada lembaga pendidikan anak usia dini masih relatif terbatas (Alamin et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat celah penelitian (research gap) terkait bagaimana implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan. Selain itu, perlu dikaji bagaimana peran guru dalam memanfaatkan media tersebut serta dampaknya terhadap keterlibatan dan perkembangan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV pada anak usia dini di RA Tadika Adnani. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV serta dampaknya terhadap keterlibatan dan perkembangan anak usia dini di RA Tadika Adnani.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV pada anak usia dini di RA Tadika Adnani yang berlokasi di Jl. Bakti Abri No.81, Panyabungan II, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 30 anak usia dini, 1 guru kelas, dan 1 kepala sekolah sebagai partisipan yang dipilih secara purposive. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan Smart TV. Validitas data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu (1) observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan penggunaan media digital di kelas, (2) implementasi pembelajaran dengan memanfaatkan game edukatif

melalui Smart TV, (3) pengumpulan data melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan kepala sekolah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran, dan (4) analisis data yang dilakukan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Sugiyono, 2013).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Implementasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif melalui Smart TV

Implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV di RA Tadika Adnani dilaksanakan selama kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) yang berlangsung kurang lebih dua bulan. Kegiatan pembelajaran ini melibatkan sekitar 30 anak usia dini yang mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan Smart TV dalam kegiatan belajar bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai aktivitas bermain sambil belajar.

Pada tahap awal kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyiapkan perangkat Smart TV yang akan digunakan sebagai media utama dalam menampilkan permainan edukatif. Guru memastikan bahwa perangkat telah terhubung dengan aplikasi atau media permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Permainan yang dipilih biasanya disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari pada hari tersebut, seperti pengenalan huruf hijaiyah, angka, warna, bentuk, maupun kosakata sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak.

Sebelum permainan ditampilkan, guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pembuka seperti salam, doa bersama, serta apersepsi singkat mengenai materi yang akan dipelajari. Kegiatan apersepsi ini bertujuan untuk mengingatkan kembali pengetahuan awal anak serta menyiapkan mereka agar lebih siap mengikuti pembelajaran. Setelah itu, guru mulai memperkenalkan permainan edukatif yang akan ditampilkan melalui layar Smart TV. Anak-anak diminta untuk duduk dengan rapi dan memperhatikan layar agar dapat mengikuti permainan dengan baik.



Gambar 1. Implementasi Game Edukatif

Ketika permainan mulai ditampilkan, suasana kelas terlihat berubah menjadi lebih hidup. Anak-anak menunjukkan rasa penasaran dan antusiasme yang tinggi terhadap

tampilan visual yang muncul di layar. Warna-warna cerah, gambar yang menarik, serta animasi yang bergerak membuat perhatian anak lebih mudah terfokus pada materi pembelajaran. Beberapa anak bahkan terlihat langsung menunjuk layar ketika melihat gambar yang mereka kenal.

Dalam pelaksanaan permainan, guru tidak hanya membiarkan anak menonton, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan belajar. Guru sering kali memberikan pertanyaan kepada anak mengenai gambar atau simbol yang muncul pada layar Smart TV. Misalnya, ketika muncul gambar berwarna tertentu, guru meminta anak untuk menyebutkan nama warna tersebut. Demikian juga, ketika muncul huruf hijaiyah atau angka, anak diminta untuk menyebutkan huruf atau angka yang ditampilkan.

Agar semua anak dapat terlibat dalam pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab secara bergiliran. Anak yang ingin mencoba menjawab biasanya diminta untuk mengangkat tangan terlebih dahulu. Setelah itu, guru memanggil salah satu anak untuk memberikan jawaban. Jika jawaban yang diberikan benar, guru akan memberikan pujian sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha anak. Sebaliknya, jika jawaban yang diberikan belum tepat, guru akan memberikan penjelasan tambahan serta mengajak anak lain untuk membantu menemukan jawaban yang benar.

Selain kegiatan tanya jawab, guru juga memanfaatkan permainan yang bersifat interaktif seperti mencocokkan gambar atau memilih jawaban yang tepat dari beberapa pilihan yang tersedia. Dalam permainan ini, anak diminta untuk memperhatikan gambar yang muncul pada layar, kemudian menentukan jawaban yang sesuai. Kegiatan ini membuat anak tidak hanya sekedar melihat tampilan permainan, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru juga sering mengombinasikan permainan dengan kegiatan diskusi sederhana. Setelah anak menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan, guru biasanya meminta anak untuk menjelaskan alasan mengapa mereka memilih jawaban tersebut. Kegiatan ini membantu anak untuk melatih kemampuan berpikir serta mengungkapkan pendapat mereka secara sederhana.

Penggunaan Smart TV dalam pembelajaran juga memungkinkan guru memanfaatkan berbagai unsur multimedia seperti suara, gambar, dan animasi secara bersamaan. Misalnya, dalam permainan pengenalan huruf hijaiyah, setiap huruf yang muncul di layar disertai dengan suara pelafalan huruf tersebut. Anak-anak kemudian diminta untuk menirukan suara yang mereka dengar. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya belajar mengenali bentuk huruf, tetapi juga belajar mengucapkannya dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran, anak-anak terlihat lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar ketika menggunakan media Smart TV. Mereka menunjukkan tingkat perhatian yang lebih tinggi dibandingkan dengan ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Anak-anak juga terlihat lebih aktif dalam merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Suasana kelas juga menjadi lebih interaktif karena adanya komunikasi dua arah antara guru dan anak. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan permainan yang ditampilkan. Hal ini membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan bagi anak.

Dalam beberapa kesempatan, anak-anak juga terlihat saling membantu ketika teman mereka mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Misalnya, ketika seorang anak belum dapat menentukan jawaban yang benar, anak lain sering memberikan petunjuk atau membantu menyebutkan jawaban yang tepat. Situasi ini menunjukkan bahwa permainan edukatif yang dilakukan secara bersama-sama dapat mendorong interaksi positif antar-anak.

Implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui Smart TV di RA Tadika Adnani menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak usia dini. Anak-anak terlihat lebih antusias, lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta menunjukkan perhatian yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

b. Dampak Penggunaan Game Edukatif melalui Smart TV terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, penggunaan game edukatif melalui media Smart TV menunjukkan adanya perubahan dalam cara anak memahami dan merespons materi pembelajaran. Aktivitas permainan yang ditampilkan melalui layar Smart TV memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi anak karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik, disertai dengan suara serta animasi yang mudah dipahami oleh anak usia dini.

Dalam beberapa kegiatan pembelajaran, permainan yang digunakan berkaitan dengan pengenalan warna, bentuk, angka, serta gambar objek yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Ketika permainan dimulai, anak-anak diminta untuk memperhatikan tampilan gambar yang muncul pada layar, kemudian menentukan jawaban yang sesuai dengan instruksi yang diberikan. Misalnya, dalam permainan mencocokkan warna, anak diminta untuk memilih warna yang sesuai dengan objek tertentu. Dalam permainan lainnya, anak diminta untuk mencocokkan bentuk atau menentukan jumlah benda yang muncul pada layar.

Selama kegiatan tersebut berlangsung, anak-anak terlihat berusaha memperhatikan setiap gambar yang ditampilkan sebelum memberikan jawaban. Beberapa anak terlihat mencoba membandingkan beberapa pilihan jawaban yang tersedia sebelum menentukan pilihan yang menurut mereka paling tepat. Situasi ini menunjukkan bahwa permainan edukatif yang ditampilkan melalui Smart TV mendorong anak untuk menggunakan kemampuan berpikir mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pengulangan permainan dalam beberapa pertemuan juga membantu anak mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Anak-anak yang pada awalnya masih terlihat ragu dalam menjawab pertanyaan secara perlahan mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka mengenali gambar, warna, maupun bentuk yang muncul dalam permainan. Ketika permainan yang sama ditampilkan kembali pada pertemuan berikutnya, beberapa anak terlihat lebih cepat dalam memberikan jawaban.

Dalam permainan yang melibatkan angka dan jumlah benda, anak-anak juga mulai menunjukkan kemampuan dalam menghitung secara sederhana. Ketika layar menampilkan beberapa objek tertentu, anak diminta untuk menghitung jumlah benda tersebut, kemudian memilih angka yang sesuai. Pada awalnya, sebagian anak masih memerlukan bantuan guru untuk menghitung jumlah benda yang muncul. Namun, setelah beberapa kali mengikuti

kegiatan yang sama, anak-anak mulai mampu menghitung secara mandiri meskipun masih dalam jumlah yang sederhana.

Kemampuan mengenali angka dan bentuk serta permainan edukatif juga membantu anak dalam melatih kemampuan mengingat. Ketika gambar atau simbol tertentu muncul secara berulang dalam permainan, anak-anak mulai mampu mengenali kembali gambar tersebut pada kesempatan berikutnya. Beberapa anak bahkan terlihat mampu menyebutkan nama gambar atau objek sebelum guru memberikan pertanyaan.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak-anak juga terlihat lebih fokus ketika mengikuti permainan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan metode penjelasan secara lisan. Ketika Smart TV menampilkan permainan, perhatian anak cenderung tertuju pada layar. Mereka terlihat mengikuti setiap perubahan gambar atau animasi yang muncul. Kondisi ini menunjukkan bahwa media visual yang menarik dapat membantu anak mempertahankan fokus mereka dalam proses belajar.

Permainan edukatif juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak-anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar melalui permainan yang mereka ikuti. Keterlibatan ini membuat anak lebih mudah memahami materi karena mereka belajar melalui proses mencoba dan menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan.

Dalam beberapa kesempatan, anak-anak juga terlihat berdiskusi dengan teman yang berada di dekat mereka ketika mencoba menentukan jawaban dalam permainan. Misalnya, ketika muncul pertanyaan mengenai bentuk tertentu, beberapa anak terlihat saling berbicara untuk memastikan jawaban yang akan mereka pilih. Interaksi ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya melatih kemampuan berpikir individu, tetapi juga mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya.

Perkembangan kognitif anak juga terlihat dari meningkatnya rasa percaya diri mereka dalam menjawab pertanyaan. Anak yang sebelumnya masih ragu-ragu ketika diminta menjawab pertanyaan mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba memberikan jawaban. Mereka terlihat lebih cepat mengangkat tangan ketika guru menanyakan siapa yang ingin mencoba menjawab permainan yang ditampilkan pada layar.

Anak-anak juga mulai terbiasa mengikuti alur permainan yang diberikan oleh guru. Mereka memahami bahwa setiap permainan memiliki aturan tertentu yang harus diikuti. Misalnya, anak harus memperhatikan instruksi terlebih dahulu sebelum memilih jawaban. Kebiasaan ini membantu anak belajar memahami langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu tugas.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif melalui Smart TV memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak serta membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir secara bertahap. Anak-anak terlihat lebih aktif dalam merespons pertanyaan, lebih fokus ketika mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengenali warna, bentuk, angka, dan objek sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Melalui kegiatan permainan yang menarik, anak tidak hanya belajar

mengenali konsep dasar, tetapi juga belajar berpikir, mengingat, serta memecahkan masalah sederhana yang muncul dalam permainan.

c. Dampak Penggunaan Game Edukatif melalui Smart TV terhadap Perkembangan Bahasa Anak

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, penggunaan game edukatif melalui media Smart TV juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak. Media Smart TV yang menampilkan gambar, suara, serta animasi yang menarik membantu anak lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan pengenalan huruf, kata, maupun pengucapan sederhana. Melalui permainan yang ditampilkan secara visual dan audio, anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mereka lebih aktif dalam merespons kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu permainan yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah permainan pengenalan huruf hijaiyah. Dalam permainan ini, huruf-huruf hijaiyah ditampilkan dalam bentuk gambar yang berwarna dan disertai dengan suara pelafalan huruf tersebut. Ketika huruf muncul pada layar Smart TV, anak-anak diminta untuk memperhatikan bentuk huruf serta mendengarkan cara pengucapannya. Setelah itu, guru meminta anak untuk menirukan suara yang mereka dengar secara bersama-sama.

Pada awal pelaksanaan kegiatan, beberapa anak masih terlihat ragu dalam mengucapkan huruf yang ditampilkan. Sebagian anak hanya mengikuti suara teman-temannya tanpa berani mengucapkan huruf secara jelas. Namun setelah beberapa kali mengikuti kegiatan yang sama, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam keberanian mereka untuk menirukan pelafalan huruf. Mereka terlihat lebih percaya diri ketika diminta menyebutkan huruf yang muncul pada layar Smart TV.

Selain pengenalan huruf hijaiyah, permainan lain yang digunakan dalam pembelajaran adalah kuis sederhana yang berkaitan dengan kosakata dasar anak. Dalam permainan ini, Smart TV menampilkan gambar suatu objek, seperti buah, hewan, atau benda yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak kemudian diminta untuk menyebutkan nama objek yang ditampilkan pada layar. Kegiatan ini membuat anak terbiasa menyebutkan kata-kata baru serta memperkaya kosakata mereka secara bertahap.

Selama kegiatan berlangsung, beberapa anak terlihat sangat antusias ketika melihat gambar yang mereka kenal. Mereka langsung mencoba menyebutkan nama benda tersebut bahkan sebelum guru memberikan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa media visual yang menarik dapat membantu anak mengingat dan mengenali objek dengan lebih cepat. Dalam beberapa kesempatan, anak-anak juga terlihat saling membantu ketika teman mereka belum mengetahui jawaban yang benar.

Permainan yang melibatkan aktivitas menyebutkan kata atau menjawab pertanyaan juga membantu anak melatih kemampuan berbicara di depan teman-temannya. Guru sering memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab secara bergiliran. Anak yang dipanggil biasanya diminta untuk berdiri dan menyebutkan jawaban dengan suara yang cukup jelas agar dapat didengar oleh teman-teman lainnya. Kegiatan ini secara tidak langsung melatih keberanian anak dalam berbicara di depan orang lain.

Pada awal pembelajaran, hanya beberapa anak yang terlihat berani mengangkat tangan ketika guru meminta siapa yang ingin mencoba menjawab pertanyaan. Namun seiring

berjalannya waktu, semakin banyak anak yang menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam permainan. Mereka terlihat lebih aktif mengangkat tangan dan mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Permainan edukatif melalui Smart TV juga membantu anak memahami hubungan antara gambar dan kata. Ketika gambar tertentu muncul pada layar, anak belajar menghubungkan gambar tersebut dengan kata yang sesuai. Misalnya, ketika muncul gambar apel, anak akan menyebutkan kata “apel”. Proses ini membantu anak memahami bahwa setiap objek memiliki nama yang dapat diucapkan secara lisan.

Penggunaan unsur audio dalam permainan juga membantu anak belajar menirukan pengucapan kata dengan lebih baik. Ketika Smart TV memutar suara tertentu, anak-anak mendengarkan, kemudian mencoba menirukan suara tersebut. Aktivitas ini membuat anak terbiasa mendengar dan mengucapkan kata secara berulang sehingga mereka lebih mudah mengingatnya.

Kegiatan permainan yang dilakukan secara bersama-sama juga mendorong terjadinya interaksi verbal antaranak. Ketika permainan berlangsung, anak-anak sering terlihat saling berbicara dengan teman di sebelahnya mengenai jawaban yang akan mereka pilih. Mereka terkadang saling bertanya atau memberikan petunjuk kepada temannya yang masih ragu dalam menjawab pertanyaan.

Interaksi ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya membantu anak dalam mengenal kata dan huruf, tetapi juga mendorong mereka untuk berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar menyampaikan pendapat, memberikan bantuan, serta mendengarkan jawaban yang disampaikan oleh teman mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, dapat terlihat bahwa penggunaan game edukatif melalui Smart TV membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Anak-anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan berbicara, menyebutkan kata, serta menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan. Penggunaan media Smart TV dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak. Anak-anak terlihat lebih aktif dalam menyebutkan kata, menirukan suara, serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Melalui kegiatan tersebut, kemampuan bahasa anak berkembang secara bertahap, baik dalam hal pengenalan huruf, penambahan kosakata, maupun keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya.

d. Dampak Penggunaan Game Edukatif melalui Smart TV terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, penggunaan game edukatif melalui media Smart TV tidak hanya memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak, tetapi juga berdampak pada perkembangan sosial dan emosional mereka. Aktivitas permainan yang dilakukan secara bersama-sama di dalam kelas memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya serta belajar memahami berbagai situasi sosial dalam kegiatan belajar.

Ketika permainan edukatif ditampilkan melalui layar Smart TV, anak-anak biasanya mengikuti kegiatan tersebut secara bersama-sama. Guru memberikan kesempatan kepada

anak untuk menjawab pertanyaan atau mencoba permainan secara bergiliran. Situasi ini membuat anak belajar untuk menunggu giliran serta menghargai kesempatan yang diberikan kepada teman mereka. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, beberapa anak terlihat ingin langsung menjawab tanpa menunggu giliran. Namun, setelah guru memberikan arahan secara berulang, anak-anak mulai memahami aturan permainan dan belajar untuk menunggu sampai nama mereka dipanggil oleh guru.

Selama permainan berlangsung, anak-anak juga terlihat memperhatikan teman yang sedang mencoba menjawab pertanyaan di depan kelas. Ketika seorang anak berhasil memberikan jawaban yang benar, teman-temannya sering memberikan tepuk tangan atau menunjukkan ekspresi senang. Dukungan sederhana seperti ini menunjukkan bahwa anak mulai belajar memberikan apresiasi terhadap keberhasilan teman mereka.

Dalam beberapa kesempatan, anak-anak juga terlihat memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Misalnya, ketika seorang anak tampak ragu dalam menentukan jawaban yang benar, beberapa teman di dekatnya mencoba memberikan petunjuk atau membantu menyebutkan jawaban yang tepat. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan permainan yang dilakukan secara bersama-sama dapat mendorong munculnya sikap saling membantu di antara anak.

Kegiatan permainan yang dilakukan melalui Smart TV juga membantu meningkatkan rasa percaya diri anak. Pada awal pelaksanaan pembelajaran, hanya beberapa anak yang terlihat berani maju ke depan kelas ketika guru meminta siapa yang ingin mencoba menjawab permainan. Sebagian anak masih terlihat malu atau ragu untuk berdiri di depan teman-temannya. Namun, seiring berjalannya waktu, semakin banyak anak yang menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam permainan.

Beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai berani mengangkat tangan ketika guru memberikan kesempatan untuk mencoba permainan. Mereka terlihat lebih percaya diri ketika berdiri di depan kelas dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul pada layar Smart TV. Bahkan dalam beberapa kesempatan, anak-anak terlihat sangat antusias ketika guru memanggil nama mereka untuk mencoba permainan.

Kegiatan permainan juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di dalam kelas. Anak-anak terlihat sering tertawa ketika melihat animasi atau suara yang muncul dalam permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena anak-anak menunjukkan ekspresi kegembiraan selama kegiatan berlangsung. Kondisi ini membuat proses pembelajaran terasa lebih santai sehingga anak merasa nyaman mengikuti kegiatan belajar.

Selain menciptakan suasana yang menyenangkan, permainan edukatif juga membantu anak belajar mengendalikan emosi mereka. Misalnya, ketika seorang anak memberikan jawaban yang belum tepat, guru biasanya memberikan kesempatan kepada anak lain untuk mencoba menjawab. Dalam situasi seperti ini, anak yang belum berhasil belajar menerima keadaan tersebut dan tetap mengikuti permainan dengan baik. Guru juga memberikan motivasi kepada anak agar tidak merasa kecewa ketika jawaban yang diberikan belum benar.

Interaksi yang terjadi selama kegiatan permainan juga membantu anak belajar berkomunikasi dengan teman sekelasnya. Ketika permainan berlangsung, anak-anak sering terlihat berbicara dengan teman di sebelahnya mengenai jawaban yang akan mereka pilih.

Mereka juga terkadang saling bertanya atau memberikan pendapat mengenai gambar yang muncul pada layar Smart TV. Kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat mendorong terjadinya komunikasi sederhana di antara anak-anak.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, dapat terlihat bahwa penggunaan game edukatif melalui Smart TV memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Anak-anak belajar untuk bekerja sama, menunggu giliran, menghargai teman, serta menunjukkan keberanian dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan permainan edukatif melalui media Smart TV memberikan kontribusi yang cukup positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat belajar berinteraksi dengan teman sekelasnya, mengembangkan rasa percaya diri, serta membangun sikap saling menghargai dalam lingkungan belajar di kelas.

e. Tantangan dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif melalui Smart TV

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran di RA Tadika Adnani, penggunaan game edukatif melalui media Smart TV memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar anak. Namun demikian, dalam pelaksanaannya juga ditemukan beberapa tantangan yang perlu diperhatikan agar penggunaan media tersebut dapat berjalan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu tantangan yang muncul berkaitan dengan kesiapan perangkat teknologi sebelum pembelajaran dimulai. Dalam beberapa kesempatan, guru memerlukan waktu tambahan untuk menyiapkan Smart TV agar dapat digunakan dengan baik. Proses menyalakan perangkat, membuka aplikasi permainan, serta memastikan tampilan dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh anak memerlukan persiapan yang cukup. Ketika proses ini memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan, kegiatan pembelajaran terkadang mengalami sedikit keterlambatan.

Pemilihan permainan edukatif yang sesuai dengan materi pembelajaran juga menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh guru. Tidak semua permainan yang tersedia dapat langsung digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Guru perlu memilih permainan yang sesuai dengan usia anak, tingkat kesulitan yang tepat, serta materi yang sedang dipelajari di kelas. Proses pemilihan ini memerlukan waktu dan pertimbangan agar permainan yang digunakan benar-benar dapat mendukung tujuan pembelajaran.

Tantangan lain yang ditemukan berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengikuti instruksi permainan. Meskipun sebagian besar anak terlihat antusias ketika permainan ditampilkan melalui Smart TV, beberapa anak masih memerlukan bimbingan dari guru untuk memahami cara bermain atau menentukan jawaban yang benar. Anak-anak yang belum terbiasa dengan permainan digital terkadang membutuhkan penjelasan tambahan agar dapat mengikuti alur permainan dengan baik.

Jumlah anak yang cukup banyak di dalam kelas juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pelaksanaan permainan. Karena permainan dilakukan secara bergiliran, guru perlu mengatur waktu agar semua anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi. Dalam beberapa situasi, anak yang belum mendapatkan giliran terlihat kurang sabar menunggu

kesempatan mereka. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan agar anak tetap tertib dan mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan.

Tantangan lainnya berkaitan dengan pengelolaan perhatian anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Meskipun Smart TV mampu menarik perhatian anak, terkadang anak menjadi terlalu fokus pada aspek permainan sehingga kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Dalam kondisi seperti ini, guru perlu mengarahkan kembali perhatian anak agar mereka tidak hanya menikmati permainan, tetapi juga memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Faktor tersebut, keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi, juga menjadi hal yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis Smart TV. Guru perlu memahami cara menggunakan perangkat serta mengelola permainan yang ditampilkan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dalam beberapa kesempatan, guru perlu menyesuaikan tempo permainan agar sesuai dengan kemampuan anak sehingga semua anak dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, penggunaan game edukatif melalui Smart TV tetap memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Dengan adanya persiapan yang lebih matang serta pengelolaan kelas yang baik, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi sehingga media Smart TV dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran memberikan manfaat yang cukup besar dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Namun demikian, keberhasilan penggunaan media ini juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan perangkat, pemilihan permainan yang tepat, serta kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV di RA Tadika Adnani memberikan dampak positif terhadap dinamika pembelajaran di kelas. Penggunaan media digital yang menampilkan unsur visual, audio, dan animasi mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional menjadi lebih aktif dan antusias ketika kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton (Faizatunisa & Kuniat, 2024).

Selain meningkatkan keterlibatan belajar, penggunaan game edukatif melalui Smart TV juga menunjukkan dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak. Permainan yang menampilkan huruf hijaiyah, kosakata sederhana, serta doa harian membantu anak mengenali simbol bahasa secara lebih mudah melalui kombinasi visual dan audio. Anak-anak terlihat mampu mengidentifikasi huruf hijaiyah serta menirukan pelafalannya setelah

beberapa kali mengikuti permainan yang sama. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membantu memperkuat proses pengenalan bahasa pada anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan penelitian Dewi dan Agung (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran digital yang memadukan unsur audio dan visual mampu mempercepat proses pengenalan huruf serta memperkaya kosakata anak.

Pembelajaran melalui game edukatif juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Selama kegiatan permainan berlangsung, anak-anak belajar menunggu giliran, bekerja sama dengan teman, serta memberikan dukungan kepada teman yang sedang menjawab pertanyaan. Interaksi sosial tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Andini et al. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial serta kerja sama antaranak dalam kegiatan belajar kelompok.

Dari aspek kognitif, permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mencocokkan warna, bentuk, angka, dan objek sederhana mampu membantu anak memahami konsep dasar secara lebih efektif. Anak-anak terlihat mampu mengenali pola, mengingat simbol, serta menjelaskan kembali objek yang mereka lihat selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa game edukatif dapat menjadi sarana efektif dalam melatih kemampuan berpikir anak karena proses belajar terjadi melalui aktivitas eksplorasi dan pengalaman langsung (Puspita et al., 2025).

Penggunaan game edukatif melalui Smart TV juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Anak-anak terlihat lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran karena permainan memberikan tantangan yang menarik serta kesempatan untuk mencoba berulang kali. Pemberian penguatan positif dari guru seperti pujian dan tepuk tangan juga mendorong anak untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak dalam belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sutadi dan Vidya (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena kegiatan belajar dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan.

Penggunaan media Smart TV dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam beberapa permainan, anak terlihat mencoba berbagai cara untuk menentukan jawaban yang benar, seperti mengelompokkan objek berdasarkan warna atau bentuk. Aktivitas ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penelitian Hajar dan Purnasari (2025) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu mengembangkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk bereksperimen dan mencoba berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah.

Integrasi game edukatif dalam pembelajaran juga mendukung perkembangan kemampuan metakognitif anak. Selama permainan berlangsung, anak sering diminta untuk memikirkan langkah selanjutnya, memprediksi hasil dari pilihan yang mereka buat, serta mengevaluasi jawaban yang telah diberikan. Proses ini membantu anak mengenali cara berpikir mereka sendiri serta belajar dari pengalaman yang telah mereka lakukan. Oktavianingsih et al. (2025) menjelaskan bahwa aktivitas refleksi sederhana seperti ini dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini.

Meskipun penggunaan game edukatif melalui Smart TV memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam pelaksanaannya. Salah satu kendala yang muncul berkaitan dengan kesiapan perangkat teknologi serta koneksi Smart TV yang terkadang memerlukan waktu untuk disiapkan sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, guru juga perlu memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat teknologi serta memilih permainan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat, tetapi juga pada kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara optimal. Penelitian Agustin et al. (2025) juga menegaskan bahwa literasi digital guru merupakan faktor penting dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui media Smart TV dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini. Penggunaan media ini tidak hanya membantu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak, tetapi juga mendukung perkembangan aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, serta kreativitas anak. Dengan dukungan fasilitas yang memadai dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, media Smart TV dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak usia dini.

SIMPULAN

Pembelajaran interaktif berbasis game edukatif melalui Smart TV terbukti menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak usia dini. Pemanfaatan media digital yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik serta mudah dipahami. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal. Penggunaan game edukatif melalui Smart TV juga mendukung perkembangan berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta nilai moral. Aktivitas bermain yang terintegrasi dengan materi pembelajaran memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar sambil berinteraksi dengan teman sebaya, menunggu giliran, serta mengekspresikan pendapatnya. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, kerja sama, serta rasa percaya diri anak.

Dalam implementasinya, peran guru menjadi sangat penting sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran agar tetap sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru tidak

hanya mengoperasikan media pembelajaran, tetapi juga membimbing anak untuk memahami materi, memberikan penguatan positif, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dengan dukungan guru yang tepat, penggunaan Smart TV dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tetap memerlukan kesiapan dari segi fasilitas maupun kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang matang serta dukungan dari pihak sekolah dan orang tua menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media ini. Pembelajaran berbasis game edukatif melalui Smart TV dapat menjadi alternatif inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan belajar anak masa kini, karena mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berorientasi pada perkembangan anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Rahman, T., & Gustiana, A. D. (2025). *Game edukasi: Sukses pembelajaran keaksaraan anak usia dini*. Deepublish.
- Aini, N., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi game edukatif Wordwall untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 5685-5690.
- Andini, N., Undayasari, D., & Abidin, Y. (2025). Persepsi guru tentang bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(2), 85-96.
- Ani, S., Setiawati, P., Farahsani, Y., Jaya, P. H., & Munawweroh. (2025). Training on interactive teaching media development for early childhood educators of PAUD and ABA kindergarten teachers. *Proceeding International Conference of Community Services*, 3(1), 870-880.
- Alamin, Z., Lukman, L., Missouri, R., Annafi, N., Mutmainah, S., Khairunnas, K., & Fathir, F. (2023). Pelatihan guru PAUD dalam penggunaan aplikasi edukasi interaktif untuk peningkatan kualitas pembelajaran. *Taroo: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45-56.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799-812.
- Bintang, D. W. P., Pertiwi, A. D., & Azainil, A. (2024). Analisis penggunaan teknologi pada proses pembelajaran di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 873-884.
- Destiawati, F., & Dhika, H. (2024). Inovasi pembelajaran digital: Peningkatan literasi dan numerasi di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Insan Peduli Sosial Masyarakat (JIPEMAS)*, 2(2), 39-47.
- Dewi, N. P. A. P., & Agung, A. A. G. (2021). Game education berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 149-157.
- Fadlilah, L., & Karomah, W. (2022). Permainan edukasi berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak usia dini. *Jurnal Almutaja: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1-6.

- Fahmiah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Using learning media to improve beginning reading skills. *PAUDIA*, 308–326.
- Faizatunisa, A. R., & Kuniat, E. (2024). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan game digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 203–208.
- Faradisha, P. T. D., & Ambara, D. P. (2022). Permainan puzzle berbasis multimedia interaktif untuk menstimulus kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 153–162.
- Hajar, I., & Purnasari, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis karakter untuk anak usia dini. *J-PIAUD: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).
- Haryanto, & Friana, B. (2018). Aplikasi permainan edukatif mengaji berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 8–16.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. (2022). Pengembangan game interaktif berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Muslimin, M. P., Maya, E. R., Subroto, D. E., Nampira, A. A., Oktaviani, W., Samad, R., ... & Nurhasan, A. Q. (2025). *Pendidikan kreatif untuk anak usia dini: Menumbuhkan potensi sejak dini*. PT Nawala Gama Education.
- Oktavianingsih, E., Fitroh, S. F., Tahir, M., Izzati, M., & Fatmawati, F. (2025). *Pembelajaran ramah anak berbantuan game edukasi digital di PAUD*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Puspita, Y., Muthmainah, M. P., & Hajar, S. (2025). *Inovasi pendidikan anak usia dini*. Alungcipta.
- Rahman, I., & Wulan, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini di era digital. *Tiflun*, 1(1), 18–21.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sutadi, B., & Vidya, A. (2020). *Implementasi merdeka belajar di sekolah dasar*. Ananta Vidya.
- Wilantoro, S. C. A., Saputro, A., Anif, M., Utama, G. P., & Prasetyo, B. H. (2024). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di Yayasan Al Karomah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Umi Handayani. *Indonesian Journal of Education and Computer Science*, 2(2), 131–142.
- Zega, R. F. W. (2023). Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 53–64.