

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama pembentukan karakter religius yang menjadi dasar kepribadian anak di masa depan. Pendidikan karakter pada usia dini bukan hanya sebatas pembiasaan perilaku positif, tetapi juga proses internalisasi nilai-nilai moral dan spiritual melalui pengalaman belajar yang bermakna.¹ Dalam konteks Islam, pembentukan karakter religius berarti menanamkan nilai kejujuran, keberanian, dan kemandirian sebagai cerminan akhlak mulia sebagaimana yang dicontohkan Rasulullah SAW.² Oleh karena itu, pendidikan karakter religius sejak dini perlu dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan anak.

Secara filosofis, pendidikan karakter religius memiliki tujuan membentuk manusia paripurna (insan kamil) yang memiliki keseimbangan antara aspek spiritual, intelektual, dan sosial.³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menegaskan bahwa nilai-nilai religius merupakan inti dari Standar

¹ Wulandari, L., "Strategi Penanaman Nilai Religius Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6(2) (2021): 88.

² Nurhadi, M., "Konsep Akhlak Rasulullah Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Tarbawi* 9(2) (2022): 134.

³ Aisyah, N., & Ramdani, I., *Pendidikan Karakter Religius Dalam Perspektif Islam Dan Implementasinya Di PAUD* (Bandung: UPI Press, 2023), 56.

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD.⁴ Nilai-nilai ini meliputi sikap jujur, tanggung jawab, disiplin, serta kemandirian dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penguatan karakter religius pada anak usia dini harus menjadi prioritas dalam setiap kegiatan pembelajaran, termasuk melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Dalam perkembangan pendidikan modern, integrasi antara nilai-nilai religius dan teknologi menjadi kebutuhan strategis. Penggunaan media digital memungkinkan penyampaian nilai moral dengan cara interaktif dan kontekstual sesuai dunia anak.⁵ Melalui permainan edukatif berbasis digital, anak dapat belajar mengekspresikan nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, dan kemandirian dalam situasi yang disimulasikan secara menyenangkan. Model pembelajaran seperti ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif dan reflektif.⁶

Realitas pendidikan anak usia dini saat ini menunjukkan adanya pergeseran perhatian dari aspek karakter menuju aspek kognitif dan akademik. Banyak lembaga PAUD yang lebih menitikberatkan pada kemampuan baca-tulis-hitung dibandingkan

⁴Kemendikbudristek, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA)* (Jakarta: Direktorat PAUD, 2022), 22.

⁵Husna, R., & Yuliani, S., "Integrasi Nilai Religius Dalam Media Pembelajaran Digital Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 7(1) (n.d.): 117.

⁶Zainuddin, A., *Teori Konstruktivisme Dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Deepublish, 2023), 45.

pembentukan karakter religius.⁷ Padahal, masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) dalam menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Ketidakseimbangan ini menyebabkan anak kurang memiliki pondasi kepribadian yang kuat dalam bersikap jujur, berani, dan mandiri di kehidupan sosialnya.⁸

Selain itu, perkembangan teknologi digital yang pesat membawa tantangan baru bagi pendidikan karakter. Anak-anak semakin akrab dengan gawai dan aplikasi hiburan yang tidak selalu mengandung nilai edukatif atau moral.⁹ Jika tidak diarahkan, paparan digital sejak dini dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak ke arah pragmatis dan individualistik.¹⁰ Oleh karena itu, tantangan pendidikan modern bukan sekadar menghindarkan anak dari teknologi, tetapi menjadikan teknologi sebagai media internalisasi nilai-nilai religius secara positif.

Lebih jauh lagi, guru PAUD masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai tahap perkembangan anak untuk menanamkan karakter religius. Media pembelajaran yang ada cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan potensi digital yang mampu meningkatkan

⁷ Sari, D., "Implikasi Pendidikan Kognitif Terhadap Pembentukan Karakter Anak," *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1) (2022): 98.

⁸ Hartati, D., & Yusuf, A., "Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia* 8(2) (2023): 61.

⁹ Nugraha, H., "Dampak Gawai Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini," *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Anak* 5(1) (2021): 74.

¹⁰ Latifah, S., & Nurlaili, A., "Pengaruh Digitalisasi Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Karakter Digital* 6(2) (2022): 119.

interaktivitas.¹¹ Akibatnya, penanaman karakter seringkali bersifat verbal, normatif, dan kurang aplikatif. Hal ini menuntut inovasi berupa permainan edukatif berbasis digital yang mampu menstimulasi anak untuk mengalami, merasakan, dan mempraktikkan nilai-nilai religius secara konkret dalam suasana belajar yang menyenangkan.¹²

Penelitian terdahulu oleh Fitriyah dan Hasanah menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, namun belum menyentuh aspek religius dan karakter moral secara mendalam.¹³ Fokus penelitian tersebut lebih banyak pada peningkatan konsentrasi dan kreativitas anak melalui permainan edukatif berbasis teknologi. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian yang signifikan untuk mengeksplorasi bagaimana media digital dapat diarahkan menjadi sarana penanaman nilai religius seperti kejujuran, keberanian, dan kemandirian.

Studi Utami dan Rahman menyoroti efektivitas *game-based learning* dalam membangun kerja sama dan kemampuan

¹¹ Rahmawati, T., "Inovasi Media Pembelajaran PAUD Berbasis Teknologi Digital," *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 8(3) (2023): 101.

¹² Hidayat, R., & Sulastri, M., "Digital Learning Media and Character Formation in Early Childhood," *Indonesian Journal of Early Education* 9(1) (2024): 83.

¹³ Fitriyah, N., & Hasanah, S., "Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era 4.0.," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1) (2020): 52.

sosial anak PAUD.¹⁴ Namun, penelitian itu belum mengintegrasikan nilai-nilai religius ke dalam konteks permainan digital yang dibuat. Artinya, pendekatan pembelajaran digital masih cenderung netral secara moral dan belum diarahkan pada pembentukan karakter Islami. Hal ini menegaskan perlunya pengembangan media yang tidak hanya mendidik secara kognitif, tetapi juga membentuk perilaku spiritual anak.

Penelitian oleh Dewi dan Suryana mengembangkan permainan edukatif digital berbasis *problem solving* untuk menumbuhkan kemandirian belajar anak usia dini.¹⁵ Namun, model yang digunakan belum mengintegrasikan nilai keberanian dan kejujuran dalam konteks religius. Dalam penelitian ini, nilai-nilai karakter masih didefinisikan secara umum tanpa dimensi spiritual, sehingga belum menyentuh aspek moral dalam perspektif Islam. Di sinilah letak perbedaan penelitian ini yang memadukan karakter jujur, berani, dan mandiri sebagai ekspresi religiusitas anak.

Sementara itu, Putri dan Anwar melakukan penelitian tentang integrasi nilai-nilai Pancasila dalam game edukatif anak, tetapi belum mengaitkan secara langsung dengan pembentukan

¹⁴ Utami, R., & Rahman, A., "Efektivitas Game-Based Learning Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 6(2) (2021): 69.

¹⁵ Dewi, R., & Suryana, T., "Pengembangan Permainan Digital Berbasis Problem Solving Untuk Kemandirian Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2) (2022): 104.

karakter religius berbasis Islam.¹⁶ Permainan yang dikembangkan lebih menekankan pada nilai kebangsaan, bukan spiritualitas. Dengan demikian, penelitian ini menempati posisi berbeda karena berfokus pada penanaman nilai religius berbasis tauhid dan akhlak Rasulullah melalui pengalaman digital yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Adapun Hidayat dan Munawar mengembangkan aplikasi permainan digital untuk meningkatkan empati anak usia dini dengan metode *storytelling*.¹⁷ Namun, penelitian tersebut belum menyentuh pada nilai-nilai moral keagamaan yang spesifik seperti kejujuran, keberanian, dan kemandirian dalam bingkai religiusitas. Dengan memanfaatkan celah penelitian ini, studi yang sedang dikembangkan berupaya menghadirkan *game edukatif religius* yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menjadi media internalisasi nilai spiritual secara terukur dan efektif pada anak usia dini.

Hasil observasi awal di RA Nurul Amal dan RA Nashrullah menunjukkan bahwa proses penanaman karakter religius masih bersifat konvensional. Guru umumnya menggunakan metode cerita, lagu, dan hafalan doa tanpa dukungan media digital yang

¹⁶ Putri, A., & Anwar, H., "Integrasi Nilai Pancasila Dalam Permainan Edukatif Digital Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Karakter Dan Kebangsaan* 8(3) (2023): 83.

¹⁷ Hidayat, A., & Munawar, F., "Game Digital Berbasis Storytelling Untuk Meningkatkan Empati Anak," *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak* 9(1) (2024): 112.

interaktif.¹⁸ Pembelajaran demikian membuat anak cepat bosan dan sulit menginternalisasi nilai-nilai religius secara mendalam. Selain itu, kegiatan moral seringkali dipahami sebatas instruksi, bukan pembentukan kebiasaan sadar.¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, sebagian besar menyatakan bahwa mereka kesulitan menemukan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan nilai-nilai Islam.²⁰ Guru mengandalkan video YouTube atau aplikasi umum yang tidak selalu relevan dengan tujuan pendidikan karakter religius. Padahal, media yang tepat dapat membantu guru memvisualisasikan perilaku jujur, berani, dan mandiri dalam konteks permainan yang bermakna.²¹

Fakta empiris juga menunjukkan bahwa sebagian anak lebih tertarik bermain dengan gawai di rumah dibanding mengikuti pembelajaran karakter di sekolah.²² Anak-anak usia 4-6 tahun sudah terbiasa memainkan *mobile games* yang bersifat hiburan tanpa nilai moral. Akibatnya, perilaku sosial seperti kejujuran dan kemandirian mulai menurun karena anak cenderung meniru

¹⁸ Lestari, D., "Evaluasi Metode Pembelajaran Nilai Religius Di PAUD," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia* 7(1) (2022): 74.

¹⁹ Mahendra, I., & Fauziah, S., "Implementasi Pendidikan Moral Pada Anak Usia Dini Di Era Digital," *Jurnal Golden Age Pendidikan Anak Usia Dini* 9(1) (2023): 119.

²⁰ Wahyuni, R., *Tantangan Guru Dalam Mengintegrasikan Media Digital Pada PAUD*, 8(2) (2023): 93.

²¹ Rosyid, A., & Azzahra, F., "Penggunaan Media Digital Dalam Pembelajaran Nilai Religius Di PAUD," *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* 9(1) (2024): 45.

²² Nuraeni, T., "Dampak Game Digital Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Psikologi Dan Pendidikan Anak* 5(2) (2021): 107.

perilaku dari game komersial yang tidak mendidik.²³ Hal ini mempertegas perlunya pengembangan permainan edukatif digital yang berisi nilai religius dan disesuaikan dengan budaya belajar anak usia dini di Indonesia.

Selain itu, hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa penguatan karakter religius sering dilakukan melalui kegiatan rutin seperti doa bersama, salat berjamaah, dan hafalan surah pendek. Namun, aktivitas ini belum sepenuhnya menumbuhkan pemahaman makna di balik perilaku religius tersebut.²⁴ Anak melakukannya karena kebiasaan, bukan kesadaran nilai. Dengan demikian, diperlukan pendekatan baru yang lebih reflektif dan berbasis pengalaman emosional anak, misalnya melalui permainan edukatif digital yang mensimulasikan situasi moral.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan Agustus 2024 menunjukkan bahwa 70% guru merasa pembelajaran karakter religius belum efektif karena keterbatasan media berbasis digital (Data Primer, 2024). Guru menghendaki adanya media inovatif yang mampu menanamkan karakter religius melalui aktivitas bermain yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan edukatif digital yang memuat nilai

²³ Sopian, D., & Hidayah, R., "Analisis Perilaku Anak Terhadap Game Digital Komersial," *Jurnal Pendidikan Anak Indonesia* 8(3) (2022): 99.

²⁴ Hasanah, L., "Praktik Penanaman Nilai Religius Di Lembaga PAUD," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 7(2) (2022): 84.

kejujuran, keberanian, dan kemandirian sebagai upaya memperkuat pembelajaran karakter religius pada anak usia dini.²⁵

Pemilihan karakter jujur, berani, dan mandiri dalam penelitian ini didasarkan pada pentingnya ketiga nilai tersebut sebagai inti dari karakter religius anak usia dini sebagaimana tercantum dalam *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)* Kemendikbudristek.²⁶ Nilai kejujuran merupakan fondasi moral yang menumbuhkan integritas diri anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Keberanian berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengekspresikan kebenaran dan membela nilai-nilai baik, sedangkan kemandirian merupakan bentuk tanggung jawab moral atas pilihan dan tindakan pribadi.²⁷ Ketiganya membentuk struktur dasar religiusitas anak usia dini dalam konteks pendidikan Islam.

Nilai kejujuran (*ṣidq*) menjadi pondasi utama dalam pembentukan karakter religius karena berkaitan langsung dengan keimanan seseorang. Dalam hadis disebutkan bahwa kejujuran membawa kepada kebaikan dan kebaikan membawa kepada surga (HR. Bukhari-Muslim). Pada anak usia dini, nilai kejujuran dapat ditanamkan melalui kegiatan bermain yang mengajarkan anak

²⁵ Rahayu, N, "Inovasi Media Pembelajaran Digital Untuk Pendidikan Karakter Anak," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 9(2) (2024): 102.

²⁶ Kemendikbudristek, *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA)*, 30.

²⁷ Rahmah, F., & Fadillah, R., "Pembentukan Karakter Religius Anak Usia Dini Melalui Integrasi Nilai-Nilai Islam," *Jurnal Pendidikan Anak Dan Moralitas* 8(2) (2023): 55.

untuk berkata benar dan bertanggung jawab atas tindakannya.²⁸ Permainan digital berbasis simulasi moral menjadi sarana efektif agar anak dapat merasakan konsekuensi logis dari tindakan jujur atau tidak jujur secara kontekstual.²⁹

Karakter berani (*shaja'ah*) sangat penting dalam konteks pendidikan anak usia dini karena berkaitan dengan kemampuan anak menghadapi tantangan dan mengungkapkan pendapat tanpa rasa takut.³⁰ Dalam perspektif Islam, keberanian tidak hanya berarti fisik tetapi juga moral yakni keberanian dalam menegakkan kebenaran dan menolak keburukan. Melalui permainan edukatif digital, nilai ini dapat dikembangkan lewat tantangan (*challenge-based learning*) yang mendorong anak mengambil keputusan benar walaupun sulit.³¹ Hal ini memperkuat pembentukan moral feeling dan moral action dalam kerangka teori Lickona.

Sementara itu, kemandirian (*istiqlāl*) merupakan cerminan tanggung jawab dan kemampuan anak mengelola diri. Menurut Nurdin, anak yang mandiri memiliki kesiapan mental untuk belajar, mengatasi kesulitan, dan berperilaku sesuai nilai-nilai

²⁸Hapsari, D., "Penanaman Nilai Kejujuran Melalui Kegiatan Bermain Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Golden Age Pendidikan Anak* 6(1) (2021): 89.

²⁹Salsabila, A., "Penguatan Nilai Kejujuran Anak Usia Dini Melalui Game Edukatif Digital," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Digital* 9(1) (2024): 112.

³⁰Aminah, L., "Pembentukan Karakter Keberanian Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam," *Jurnal Pendidikan Moral Anak* 8(1) (2023): 72.

³¹Prasetyo, R., & Lestari, E., "Challenge-Based Learning Dalam Pengembangan Keberanian Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini* 7(3) (2022): 61.

moral yang diyakini.³² Dalam pembelajaran digital, nilai ini dapat diinternalisasi melalui permainan yang memberi ruang bagi anak untuk memilih, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan tanpa bergantung pada bantuan orang lain.³³ Kemandirian bukan hanya keterampilan hidup, tetapi bagian dari dimensi spiritual yang menunjukkan kesadaran tanggung jawab pribadi di hadapan Allah SWT.

Dengan demikian, pemilihan karakter jujur, berani, dan mandiri dalam penelitian ini memiliki dasar konseptual, religius, dan pedagogis yang kuat. Ketiga nilai tersebut saling berkaitan membentuk satu kesatuan utuh dari karakter religius anak usia dini. Penanaman nilai-nilai ini melalui permainan edukatif berbasis digital diharapkan tidak hanya menumbuhkan perilaku moral, tetapi juga membangun kesadaran spiritual yang berakar pada ajaran Islam.³⁴ Inovasi ini memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan karakter Islam di era digital, khususnya pada tataran pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan uraian konseptual, empiris, dan kesenjangan penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengembangan

³²Nurdin, A., "Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 9(1) (2023): 94.

³³Widodo, B., "Peran Media Digital dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Anak Usia Dini," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2) (2024): 78.

³⁴ Fauziah, N., & Hidayat, M., "Integrasi Nilai Religius Dalam Game Edukatif Anak Usia Dini: Model Pengembangan Dan Implikasinya," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 10(2) (2025): 88.

permainan edukatif berbasis digital merupakan solusi inovatif dalam menanamkan karakter religius anak usia dini, khususnya nilai jujur, berani, dan mandiri. Penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pendidikan karakter Islami dan perkembangan teknologi digital yang ramah anak, sekaligus memperkuat fondasi religius anak dalam menghadapi era modern yang serba digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini dikembangkan ke dalam pertanyaan berikut ini:

1. Bagaimana analisis kebutuhan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini?
2. Bagaimana desain permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini?
3. Bagaimana pengembangan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini?
4. Bagaimana penyebaran permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Analisis kebutuhan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini.

2. Desain permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini.
3. Pengembangan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini.
4. Penyebaran permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter religius anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil terdiri dari dua bagian, manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis. Secara rinci penjelasannya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan membuka wawasan dan mendorong untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang pengembangan permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter anak usia dini.
 - b. Memperkaya khazanah pengetahuan mengenai arti penting penggunaan aplikasi permainan edukatif berbasis digital dalam penanaman karakter anak usia dini.
 - c. Memberikan kontribusi pemikiran dalam rangka memperkaya khazanah kepustakaan pada disiplin Ilmu Pendidikan Islam dalam hal penanaman karakter anak usia dini melalui permainan edukatif berbasis digital.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan peneliti lain bidang pengembangan permainan edukatif berbasis digital pada Raudhotul Athfal (RA)
- b. Hasil penelitian diharapkan menjadi masukan untuk lembaga pendidikan Raudhotul Athfal dan para pembuat kebijakan (*policy makers*) bahwa pengembangan permainan edukatif berbasis digital untuk anak usia dini perlu mendapatkan perhatian khusus.
- c. Bagi guru-guru Raudhotul Athfal dan yang selevel diharapkan menjadi masukan yang dapat diimplementasikan dalam proses penanaman karakter religius anak usia dini.
- d. Bagi perpustakaan UIN Sunan Gunung Djati Bandung, semoga penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi karya tulis mahasiswa dalam rangka memperluas pengetahuan berkaitan dengan pengembangan Permainan edukatif berbasis digital dalam menanamkan karakter religius anak usia dini.

E. Kerangka Berpikir

1. *Grand Theory*

Selanjutnya teori perkembangan anak usia dini memberikan kerangka kerja yang penting untuk memahami proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu teori yang paling terkenal adalah teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Menurut

Piaget, anak-anak pada usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan imajinatif.³⁵ Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami konsep dasar seperti angka dan bentuk, meskipun pemahaman mereka masih bersifat egosentris.

Selain itu, teori perkembangan sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky juga sangat relevan untuk anak usia dini. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak. Ia berpendapat bahwa anak-anak belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya, yang membantu mereka membangun pengetahuan dan keterampilan baru.³⁶ Dengan demikian, lingkungan sosial yang kaya akan pengalaman berinteraksi sangat penting bagi perkembangan anak usia dini.

Teori lain yang patut diperhatikan adalah teori perkembangan emosional yang dikemukakan oleh Erik Erikson. Menurut Erikson, anak usia dini berada dalam tahap inisiatif versus rasa bersalah, di mana mereka mulai mengeksplorasi lingkungan dan mengambil inisiatif dalam aktivitas.³⁷ Jika anak-anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan berkreasi, mereka akan mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan

³⁵ Piaget, J., *The Origins of Intelligence in Children* (New York: International Universities Press, 1952), 85.

³⁶ Vygotsky, L. S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge: Harvard University Press., 1978), 56.

³⁷ Erikson, E. H., *Childhood and Society (2nd Ed.)* (New York: Norton, 1993), 112.

untuk mengambil keputusan. Namun, jika mereka terlalu dikontrol atau dihukum, mereka dapat mengembangkan rasa bersalah yang dapat menghambat perkembangan mereka.

Adapun Indikator perkembangan anak usia dini mencakup berbagai aspek yang menunjukkan kemajuan dalam pertumbuhan fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Salah satu indikator utama dalam perkembangan fisik adalah kemampuan motorik kasar dan halus. Menurut *American Academy of Pediatrics*, anak-anak usia dini seharusnya dapat melakukan aktivitas fisik sederhana seperti berlari, melompat, dan mengangkat benda kecil.³⁸ Kemampuan motorik ini sangat penting untuk mendukung aktivitas sehari-hari dan perkembangan fisik anak.

Di sisi kognitif, indikator perkembangan dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memahami konsep dasar seperti angka, warna, dan bentuk. Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini seharusnya mampu mengenali angka dan menghitung hingga sepuluh.³⁹ Selain itu, mereka juga harus dapat mengidentifikasi warna dan bentuk sederhana. Kemampuan ini merupakan dasar bagi pembelajaran matematika dan sains di kemudian hari.

³⁸ American Academy of Pediatrics, *Caring for Your Baby and Young Child: Birth to Age 5* (New York: Bantam, 2019), 34.

³⁹ National Association for the Education of Young Children (NAEYC), *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8* (Washington, DC: NAEYC, 2020), 78.

Aspek emosional juga sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Indikator perkembangan emosional dapat dilihat dari kemampuan anak untuk mengelola emosi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Denham, anak-anak yang mampu mengenali dan mengelola emosi mereka cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih baik dan performa akademik yang lebih tinggi.⁴⁰ Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengajarkan anak-anak tentang pengelolaan emosi dan keterampilan sosial sejak dini.

Terakhir, indikator perkembangan sosial dapat dilihat dari kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Menurut Alper dan Ryndak, anak-anak usia dini seharusnya mampu bermain secara bergantian dan berbagi dengan teman sebaya.⁴¹ Kemampuan ini sangat penting untuk membangun keterampilan sosial yang akan berguna di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Dengan memahami berbagai indikator perkembangan ini, maka dapat lebih mudah mengidentifikasi kebutuhan anak dan merancang intervensi yang tepat. Penulis berpendapat bahwa pemantauan perkembangan anak secara berkala sangat penting untuk memastikan bahwa mereka tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Ini juga akan

⁴⁰ Denham, S. A., *Emotional Intelligence in Young Children* (New York: Springer, 2015), 45.

⁴¹ Alper, S., & Ryndak, D. L., *Social Skills Development in Young Children* (New York: Routledge, 2014), 89.

membantu orang tua dan pendidik untuk memberikan dukungan yang diperlukan bagi anak-anak mereka termasuk dalam menanamkan karakter terhadap anak.

2. *Middle Theory*

Karakter anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan psikologis dan sosial anak. Karakter yang baik dapat membentuk kepribadian anak yang baik, yang akan berpengaruh pada interaksi sosial mereka di masa depan. Menurut para ahli, definisi karakter anak usia dini bervariasi, namun memiliki kesamaan dalam menekankan pentingnya nilai-nilai moral dan etika.

Misbahuddin menyatakan bahwa, karakter anak usia dini adalah sekumpulan nilai dan sikap yang membentuk perilaku anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Karakter ini tidak hanya mencakup aspek moral, tetapi juga sosial dan emosional, yang sangat penting untuk perkembangan holistik anak.⁴²

Sementara itu, menurut Santoso, karakter anak usia dini dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk mengenali dan menjalankan nilai-nilai baik dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mencakup kemampuan untuk berempati, bekerja sama, dan bertanggung jawab.⁴³ Karakter ini akan membentuk fondasi bagi anak untuk menghadapi tantangan di masa depan.

⁴² Misbahudin, M, *Karakter Anak Usia Dini: Teori Dan Praktik* (Jakarta: Penerbit Pendidikan, 2020), 45.

⁴³ Santoso, H., *Pengembangan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pendidikan* (Surabaya: Laksana Media, 2021), 78.

Selain itu Sari menambahkan bahwa, penanaman karakter pada anak usia dini harus dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan. Ia mengemukakan bahwa karakter bukanlah sesuatu yang instan, melainkan hasil dari proses pendidikan yang melibatkan berbagai pengalaman dan interaksi sosial.⁴⁴

Selanjutnya, Rahardjo, menjelaskan bahwa karakter anak usia dini juga mencakup aspek spiritual, di mana anak diajarkan untuk memahami dan menghargai nilai-nilai agama dan budaya. Hal ini penting untuk membentuk identitas diri anak sebagai individu yang beretika dan bermoral.⁴⁵

Melihat dari berbagai perspektif di atas, peneliti berpendapat bahwa karakter anak usia dini adalah hasil dari interaksi kompleks antara pendidikan, lingkungan sosial, dan pengalaman emosional. Oleh karena itu, penanaman karakter positif harus dilakukan secara holistik, melibatkan berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, dan masyarakat. Dalam konteks ini, Permainan edukatif berbasis digital dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk mendukung proses tersebut. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat dirancang untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan sosial yang penting bagi perkembangan karakter anak.

⁴⁴ Sari, R, *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2019), 102.

⁴⁵ Raharjo, T., *Pendidikan Karakter Dalam Keluarga Dan Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka, 2022), 56.

Teori karakter anak usia dini mencakup berbagai pendekatan yang menjelaskan bagaimana karakter terbentuk dan berkembang pada anak. Salah satu pendekatan yang populer adalah teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg. Menurut Kohlberg, perkembangan moral anak terjadi dalam beberapa tahap, di mana anak belajar untuk membedakan antara yang benar dan yang salah melalui pengalaman dan interaksi sosial.⁴⁶

Dalam penelitian ini, karakter yang dimaksud mencakup serangkaian nilai dan sikap positif yang diharapkan dapat ditanamkan pada anak usia dini melalui permainan edukatif berbasis digital. Karakter ini meliputi aspek moral, sosial, dan emosional yang penting untuk perkembangan anak secara keseluruhan.

Selanjutnya penanaman karakter anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang tidak dapat diabaikan. Menurut para ahli, penanaman karakter pada anak usia dini adalah proses yang melibatkan pengembangan nilai-nilai moral dan etika yang akan membentuk perilaku mereka di masa depan. Dalam pandangan Santrock, karakter dapat diartikan sebagai pola perilaku yang konsisten yang mencerminkan nilai-nilai individu dan cara mereka berinteraksi dengan orang lain.⁴⁷

⁴⁶ Kohlberg, L., *The Philosophy of Moral Development: Moral Stages and the Idea of Justice* (New York: Harper & Row, 1981), 234.

⁴⁷ Santrock, J. W., *Life-Span Development* (New York: McGraw-Hill Education, 2018), 45.

Hal ini menunjukkan bahwa karakter bukan hanya sekadar perilaku, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai yang dianut oleh individu.

Lebih lanjut, menurut Lickona, penanaman karakter pada anak harus dimulai sejak usia dini, di mana anak-anak mulai membentuk pemahaman mereka tentang apa yang baik dan buruk. Lickona menyatakan bahwa, karakter terdiri dari tiga komponen utama: *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral). Ketiga komponen ini saling berhubungan dan harus diperhatikan dalam proses penanaman karakter.⁴⁸ Dengan demikian, penanaman karakter yang efektif harus melibatkan pengajaran nilai-nilai, pengembangan emosi positif, dan dorongan untuk berperilaku baik.

Indikator Karakter dalam penelitian ini dikutip dari Lickona yaitu (1) Jujur, yang termasuk dalam *moral values* (nilai moral utama) yang esensial dalam pembentukan karakter. Lickona menempatkan kejujuran sebagai nilai dasar yang tidak dapat ditawar dalam hubungan sosial dan tanggung jawab moral.⁴⁹ (2) Berani, dalam indikator ini Lickona menyebut keberanian sebagai bagian dari *moral feeling*, yaitu perasaan yang mendorong seseorang untuk bertindak benar walau sulit. Ia mengakui bahwa

⁴⁸ Lickona, T., *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 2012), 23.

⁴⁹ Lickona, T., *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam, 1991), 52.

anak-anak harus dilatih untuk menunjukkan keberanian moral (*moral courage*) keberanian untuk berdiri atas prinsip meskipun menghadapi tekanan sosial atau risiko pribadi.⁵⁰ (3) Mandiri, kemandirian dikaitkan dengan *responsibility* (tanggung jawab), yaitu kemampuan untuk mengambil keputusan moral secara sadar dan bertanggung jawab.⁵¹

3. *Applied Theory*

Permainan edukatif berbasis digital merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran anak. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai positif dan karakter yang baik kepada anak usia dini. Penggunaan permainan edukatif berbasis digital dapat membantu anak dalam memahami konsep-konsep dasar, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Hal ini penting mengingat bahwa masa usia dini adalah periode kritis dalam pembentukan karakter anak.

Dalam konteks ini, permainan edukatif berbasis digital menawarkan pendekatan yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Dengan desain yang menarik dan fitur yang interaktif, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran

⁵⁰ Lickona, T., *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam, 1991), 61.

⁵¹ Lickona, T., *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam, 1991), 57.

menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, permainan ini juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing anak, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Dengan demikian, Permainan edukatif berbasis digital tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif anak, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan karakter mereka.

Menurut Santoso, Permainan edukatif berbasis digital adalah alat bantu yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Permainan ini tidak hanya mengedepankan aspek hiburan, tetapi juga memiliki tujuan pendidikan yang jelas, sehingga dapat membantu anak dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan.⁵²

Sementara itu, menurut Rahmawati, Permainan edukatif berbasis digital dapat diartikan sebagai aplikasi atau software yang dirancang khusus untuk mendidik anak-anak melalui permainan. Permainan ini mampu mengembangkan berbagai aspek keterampilan, mulai dari kognitif, motorik, hingga sosial. Dengan demikian, permainan ini berfungsi sebagai media yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini.⁵³

⁵² Santoso, A., *Permainan Edukatif Berbasis Digital Untuk Anak* (Bandung: Penerbit Ilmu, 2020), 45.

⁵³ Rahmawati, D., *Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Penerbit Edukasi, 2021), 78.

Pandangan Sari, Permainan edukatif berbasis digital adalah kombinasi antara pendidikan dan teknologi yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini tidak hanya sekadar mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan perilaku yang positif pada anak.⁵⁴

Sementara menurut Hidayati, Permainan edukatif berbasis digital merupakan suatu bentuk inovasi dalam pendidikan yang memanfaatkan media digital untuk menyampaikan materi pembelajaran. Permainan ini dirancang untuk menarik minat anak-anak dan membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.⁵⁵

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas, menunjukkan bahwa Permainan edukatif berbasis digital memiliki potensi yang sangat besar dalam mendukung pendidikan anak usia dini. Setiap definisi yang diberikan oleh para ahli menekankan pentingnya aspek pendidikan dalam permainan ini, serta bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Dengan demikian, Permainan edukatif berbasis digital dapat menjadi alat yang efektif dalam menanamkan karakter positif pada anak-anak.

⁵⁴ Sari, R., *Mengembangkan Karakter Anak Melalui Permainan Edukatif* (Surabaya: Penerbit Cerdas, 2022), 112.

⁵⁵ Hidayati, N, *Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Penerbit Pendidikan, 2023), 90.

Dalam penelitian ini, permainan edukatif yang dimaksud adalah permainan yang dirancang khusus untuk anak usia dini dengan tujuan menanamkan karakter positif. Permainan ini mengintegrasikan elemen pendidikan dengan hiburan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bersenang-senang. Contohnya adalah permainan yang mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, kejujuran, dan tanggung jawab melalui tantangan dan aktivitas yang menyenangkan.

Permainan ini juga dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan orang tua atau pendidik untuk memantau perkembangan anak. Dengan demikian, mereka dapat memberikan bimbingan yang diperlukan untuk mendukung proses belajar anak. Selain itu, permainan edukatif ini juga dirancang untuk dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga anak-anak dapat belajar kapan saja dan di mana saja.

Penulis berpendapat bahwa Permainan edukatif berbasis digital memiliki potensi yang sangat besar dalam pendidikan anak usia dini. Dengan memanfaatkan teknologi, permainan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penting untuk memastikan bahwa permainan yang digunakan memiliki konten yang sesuai dan mendukung pengembangan karakter positif anak. Selain itu, peran orang tua dan pendidik juga sangat penting dalam mendampingi anak selama bermain, agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Hwang dan Wu, anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan dalam aktivitas belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.⁵⁶ Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Pentingnya Permainan edukatif berbasis digital juga terlihat dari kemampuannya untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar anak. Setiap anak memiliki cara unik dalam menyerap informasi, dan permainan digital dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Misalnya, beberapa permainan menggunakan elemen visual yang kuat untuk menarik perhatian anak-anak yang lebih suka belajar melalui penglihatan, sementara yang lain mungkin lebih fokus pada audio untuk anak-anak yang lebih responsif terhadap suara. Dengan demikian, permainan edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan.

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, orang tua dan pendidik perlu memperhatikan waktu penggunaan permainan digital. Menurut *American Academy of Pediatrics*, waktu layar yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak, termasuk masalah tidur dan

⁵⁶ Hwang, G. J., & Wu, P. H, "Applications, Impacts and Trends of Mobile Technology Enhanced Learning: A Review of 2009-2013," *Educational Technology & Society* 17(2), 1–18 (2014): 45.

kurangnya interaksi sosial.⁵⁷ Oleh karena itu, penting untuk menetapkan batasan yang sehat dalam penggunaan Permainan edukatif berbasis digital, sehingga anak-anak dapat memanfaatkan teknologi tanpa mengorbankan kesejahteraan mereka.

Dalam konteks Permainan edukatif berbasis digital, terdapat berbagai jenis yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Salah satu jenis yang populer adalah permainan yang berfokus pada pengembangan keterampilan kognitif, seperti permainan teka-teki dan strategi. Jenis permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah anak. Dalam sebuah studi oleh Li dan Ma, ditemukan bahwa anak-anak yang bermain permainan strategi menunjukkan peningkatan kemampuan analitis yang signifikan.⁵⁸

Selain itu, Permainan edukatif berbasis digital juga dapat mencakup aplikasi yang mengajarkan bahasa. Melalui permainan interaktif, anak-anak dapat belajar kosakata baru, pengucapan, dan bahkan tata bahasa dengan cara yang menyenangkan. Sebuah penelitian oleh Chen dan Huang menunjukkan bahwa, anak-anak yang menggunakan aplikasi belajar bahasa mengalami kemajuan yang lebih cepat dibandingkan dengan mereka yang belajar

⁵⁷ American Academy of Pediatrics, "Media and Young Minds," *Pediatrics* 138(5), 1-6. (2016): 12.

⁵⁸ Li, Q., & Ma, X, "Digital Game-Based Learning: A Review of the Literature," *Journal of Educational Technology & Society* 19(1), 56-73. (2016): 78.

melalui metode konvensional.⁵⁹ Ini menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pengajaran bahasa.

Permainan yang berfokus pada keterampilan sosial juga sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui permainan yang mendorong kolaborasi dan interaksi, anak-anak dapat belajar bagaimana bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan baik. Misalnya, permainan kelompok yang memerlukan anak-anak untuk menyelesaikan tantangan bersama dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka. Penelitian oleh Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak, yang semakin dikuatkan oleh penggunaan Permainan edukatif berbasis digital.⁶⁰

Di sisi lain, Permainan edukatif berbasis digital juga dapat membantu anak-anak mengenal dan memahami budaya serta nilai-nilai yang berbeda. Beberapa permainan menawarkan pengalaman yang merangsang rasa ingin tahu anak tentang dunia di sekitar mereka, memperkenalkan mereka pada beragam tradisi dan kebiasaan. Hal ini sangat penting untuk membangun toleransi dan pemahaman antarbudaya sejak usia dini. Menurut penelitian oleh Banks, pengenalan terhadap keberagaman sejak dini dapat

⁵⁹ Chen, C. H., & Huang, T. H., "The Effects of Digital Games on Language Learning: A Meta-Analysis," *Educational Technology & Society* 21(3), 29-41. (2018): 34.

⁶⁰ Vygotsky, L. S., *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Harvard: Harvard University Press, 1978), 102.

membantu anak-anak menjadi individu yang lebih terbuka dan inklusif.⁶¹

Meskipun ada banyak keuntungan, penting untuk diingat bahwa tidak semua permainan edukatif diciptakan sama. Kualitas permainan sangat mempengaruhi efektivitasnya dalam mendukung perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua dan pendidik harus cermat dalam memilih permainan yang sesuai. Permainan yang dirancang dengan baik akan memiliki elemen pendidikan yang jelas, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak. Menurut penelitian oleh Gee, permainan yang baik harus mampu membangun tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak, sehingga mereka merasa termotivasi untuk belajar.⁶²

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan aspek keamanan dalam penggunaan Permainan edukatif berbasis digital. Dengan meningkatnya jumlah konten yang tersedia secara online, anak-anak berisiko terpapar pada konten yang tidak pantas. Oleh karena itu, orang tua perlu memantau dan mengawasi jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak mereka. Menurut laporan dari Internet Safety Advisory, orang tua yang aktif terlibat

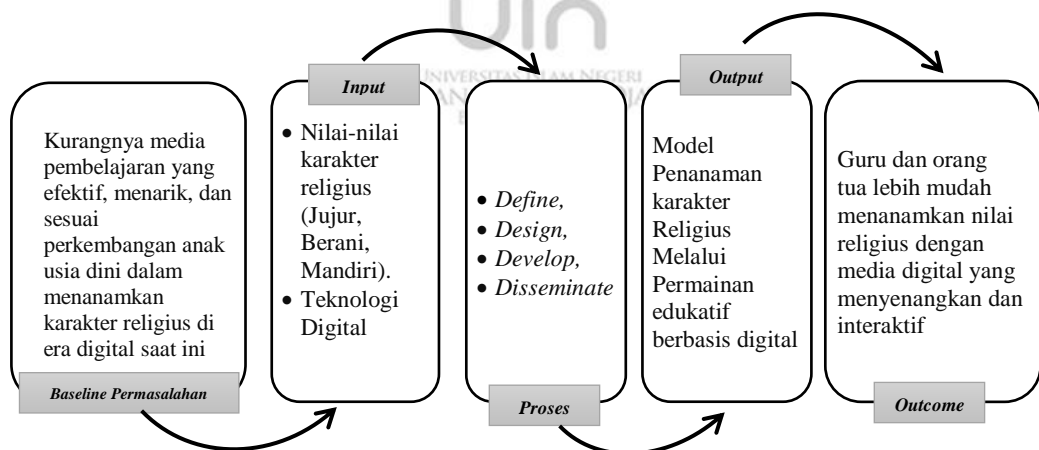
⁶¹ Banks, J. A., *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching*. Pearson (New York and London: Routledge Group, 2006), 56.

⁶² Gee, J. P., "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy," *Computers in Human Behavior* 19(1), 1-11. (2003).

dalam pengawasan penggunaan teknologi anak dapat mengurangi risiko eksposur terhadap konten berbahaya.⁶³

Dalam konteks pendidikan di RA, penerapan teori-teori ini dapat membantu pendidik merancang kurikulum yang lebih efektif. Dengan mengintegrasikan Permainan edukatif berbasis digital yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, diharapkan dapat meningkatkan penanaman karakter yang diinginkan.

Dari kajian teori dan argumentasi sebagaimana dikemukakan di atas, mengenai teoretis formulasi penanaman karakter religius anak usia dini melalui permainan edukatif berbasis digital, maka perlu diajukan kerangka berpikir penelitian untuk memberikan arah penelitian ini dilaksanakan sebagaimana pada bagan di bawah ini, yaitu:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

⁶³ Internet Safety Advisory, "The Role of Parents in Children's Online Safety," Retrieved from [Website]., 2019, 44.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Banyak peneliti yang melakukan penelitian pada anak usia dini, akan tetapi lebih cenderung terhadap pengembangan pembelajaran dan pengelolaannya. Sebagaimana hasil penelitian

1. Siti Aisah, 2022. *Pengaruh Permainan Edukatif Digital Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Disertasi Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah menunjukkan bahwa permainan edukatif digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter positif anak usia dini. Dalam studi ini, 80 anak usia 5-6 tahun dilibatkan dalam program Permainan edukatif berbasis digital selama 3 bulan. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai karakter positif, seperti kerjasama, empati, dan rasa tanggung jawab, yang diukur menggunakan kuesioner dan observasi langsung. Data menunjukkan bahwa 75% anak menunjukkan peningkatan dalam perilaku positif setelah mengikuti program ini.⁶⁴

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Anak-anak lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media digital.

⁶⁴ Aisyah, S, "Pengaruh Permainan Edukatif Digital Terhadap Pembentukan Karakter Positif Anak Usia Dini," in *Disertasi Tidak Diterbitkan* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2022), 45.

Statistik menunjukkan bahwa 90% orang tua melaporkan bahwa anak mereka lebih antusias dalam belajar setelah terlibat dengan permainan edukatif digital.⁶⁵ Penelitian ini memberikan bukti bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif.

Berbeda dengan penelitian di atas, penelitian saya akan lebih fokus pada analisis jangka panjang terhadap dampak permainan edukatif digital dalam pembentukan karakter anak usia dini. Sementara penelitian Aisyah lebih bersifat jangka pendek, saya akan melibatkan lebih banyak variabel seperti pengaruh lingkungan keluarga dan komunitas terhadap perkembangan karakter anak setelah terpapar permainan edukatif digital.

2. Budi Santoso, 2021. *Peran Media Digital dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini*. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Bandung

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Budi Santoso menemukan bahwa media digital, termasuk permainan edukatif, berkontribusi positif terhadap pengembangan karakter anak usia dini. Dalam penelitian ini, 100 anak usia 4-5 tahun terlibat dalam kegiatan yang memanfaatkan aplikasi digital selama 6 bulan. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam aspek

⁶⁵ Aisyah, S, "Pengaruh Permainan Edukatif Digital Terhadap Pembentukan Karakter Positif Anak Usia Dini," 47.

karakter seperti kejujuran dan disiplin, dengan 70% anak menunjukkan perubahan perilaku yang positif.⁶⁶

Santoso juga mencatat bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam permainan edukatif digital dapat memperkuat kemampuan komunikasi dan kerjasama anak. Dalam observasi, anak-anak terlihat lebih mampu berinteraksi dengan teman sebaya mereka setelah terlibat dalam permainan yang memerlukan kolaborasi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun hubungan sosial yang sehat di antara anak-anak.⁶⁷

Bedanya dengan penelitian saya: Penelitian saya akan mengkaji aspek teknologi yang lebih mendalam, termasuk jenis permainan edukatif digital yang paling efektif dalam menanamkan karakter positif. Sementara Santoso meneliti dampak umum, saya akan fokus pada elemen spesifik dari permainan yang berkontribusi terhadap karakter anak.

3. Maria Lestari, 2023. *Efektivitas Permainan Edukatif Digital dalam Membangun Karakter Positif Anak*. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Universitas Airlangga.

Dalam penelitian Maria Lestari, ditemukan bahwa permainan edukatif digital dapat efektif dalam membangun karakter positif anak. Penelitian ini melibatkan 60 anak usia 5

⁶⁶ Santoso, B, "Peran Media Digital Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini," in *Disertasi Tidak Diterbitkan* (Bandung: Universitas Pendidikan Bandung, 2021), 38.

⁶⁷ Santoso, B, "Peran Media Digital Dalam Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini," 40.

tahun yang berpartisipasi dalam program permainan selama 8 minggu. Hasil menunjukkan bahwa 85% anak mengalami peningkatan dalam karakter seperti empati dan toleransi, berdasarkan pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah program.⁶⁸

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pemilihan konten permainan yang tepat. Lestari menemukan bahwa permainan yang mengandung elemen cerita dan karakter yang dapat diidentifikasi oleh anak-anak lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif. Anak-anak yang bermain permainan dengan konten edukatif yang baik menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai seperti kerjasama dan rasa hormat.⁶⁹

Bedanya dengan penelitian saya: Penelitian saya akan mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana interaksi antara anak dan orang tua selama bermain permainan edukatif digital dapat mempengaruhi pengembangan karakter. Sementara Lestari berfokus pada konten permainan, saya akan mempertimbangkan faktor interaksi sosial yang lebih luas.

4. Ahmad Zulkarnain, 2022. *Dampak Permainan Digital terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

⁶⁸ Lestari, M, "Efektivitas Permainan Edukatif Digital Dalam Membangun Karakter Positif Anak," in *Disertasi Tidak Diterbitkan* (Surabaya: Universitas Airlangga, 2023), 52.

⁶⁹ Lestari, M, "Efektivitas Permainan Edukatif Digital Dalam Membangun Karakter Positif Anak," 54.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zulkarnain menunjukkan bahwa permainan digital dapat memberikan dampak positif dalam pembentukan karakter anak usia dini. Dalam studi ini, 50 anak usia 4-6 tahun terlibat dalam program permainan selama 10 minggu. Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam karakter positif, seperti kepercayaan diri dan rasa ingin tahu, dengan 80% anak menunjukkan perubahan perilaku yang positif.⁷⁰

Selain itu, penelitian ini juga mencatat bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan digital memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik. Mereka menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan. Ini menunjukkan bahwa permainan edukatif digital tidak hanya membantu dalam pembentukan karakter, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan kognitif anak.⁷¹

Bedanya dengan penelitian saya: Penelitian saya akan lebih menekankan pada hubungan antara permainan edukatif digital dan perkembangan emosional anak, sedangkan Zulkarnain fokus pada aspek kognitif. Saya ingin mengeksplorasi bagaimana permainan dapat membantu anak mengelola emosi mereka dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain.

⁷⁰ Zulkarnain, A, "Dampak Permainan Digital Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," in *Disertasi Tidak Diterbitkan* (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2022), 60.

⁷¹ Zulkarnain, A, "Dampak Permainan Digital Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," 62.

5. Rina Puspitasari. 2023. *Analisis Penggunaan Permainan Edukatif Digital dalam Pendidikan Karakter Anak*. Disertasi. Sekolah Pascasarjana Universitas Sumatera Utara

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Puspitasari menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital dapat mendukung pendidikan karakter anak. Dalam studi ini, 75 anak usia 5-7 tahun terlibat dalam program permainan yang berlangsung selama 12 minggu. Hasilnya menunjukkan bahwa 78% anak mengalami peningkatan dalam nilai karakter seperti toleransi dan kejujuran, berdasarkan pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah program.⁷²

Bedanya dengan penelitian saya: Penelitian saya akan mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana peran orang tua dalam mendukung penggunaan permainan edukatif digital di rumah. Sementara Puspitasari fokus pada peran guru, saya ingin menyoroti pentingnya keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak.

⁷² Puspitasari, R, "Analisis Penggunaan Permainan Edukatif Digital Dalam Pendidikan Karakter Anak," in *Disertasi Tidak Diterbitkan* (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2023), 48.