



PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR PEMBELAJARAN DAN
PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKATIF DIGITAL DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Siti Aisyah¹, Rivo Panji Yuda²

Universitas Pancasakti¹, Universitas Pancasakti²
email: aissity415@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian dalam bentuk kajian literature atau studi pustaka ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis peran guru sebagai fasilitator pembelajaran serta pemanfaatan permainan edukatif digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Motivasi belajar pada tahap perkembangan ini sangat krusial untuk membentuk dasar kegemaran belajar dan pemahaman konsep-konsep awal. Dalam konteks ini, penelitian dilakukan dengan metode studi kasus di sebuah kelompok anak usia dini. Guru dihadapkan pada permasalahan bagaimana menjadi efektif sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu memotivasi anak usia dini. Penerapan permainan edukatif digital diintegrasikan dalam strategi pembelajaran untuk memerangi potensi penurunan motivasi belajar. Pendekatan ini didukung oleh literatur pendidikan anak usia dini yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Data dikumpulkan melalui study literatur atau study pustaka yang merupakan rangkaian pengumpulan data dari berbagai sumber, pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif digital efektif meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Guru yang mengintegrasikan teknologi dengan baik mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman praktis dan teoritis mengenai peran guru dalam merancang pembelajaran yang mengedepankan motivasi belajar anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam mendukung pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci : peran guru, fasilitator pembelajaran, pemanfaatan permainan edukatif

Abstract

This literature review aims to explore and analyze the role of teachers as learning facilitators and the utilization of educational digital games in enhancing the learning motivation of early childhood. Learning motivation at this developmental stage is crucial in forming the foundation for a love of learning and understanding early concepts. In this context, the study is conducted using a case study method in a group of early childhood learners. Teachers face the challenge of becoming effective learning facilitators capable of motivating young children. The integration of educational digital games is employed in the learning strategy to combat potential decreases in learning motivation. This approach is supported by literature in early childhood education that emphasizes the importance of fun and interactive learning. Data are collected through a literature review, a systematic process of gathering information from various sources, literature, reading, note-taking, and processing research findings. The research results indicate that the role of teachers as learning facilitators using educational digital games effectively enhances the learning motivation of early childhood learners. Teachers who integrate technology well can create an engaging and enjoyable

learning environment. This study contributes to both practical and theoretical understanding of the teacher's role in designing learning that prioritizes the learning motivation of early childhood learners. The implications of this research can be used as a basis for developing more innovative and engaging learning strategies to support early childhood education.

Keywords: teacher's role, learning facilitator, utilization of educational digital games.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan potensi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Peran guru dalam konteks ini sangatlah vital, tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan menyenangkan. Dalam era digital saat ini, permainan edukatif digital muncul sebagai alat pembelajaran yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Anak-anak usia dini adalah salah satu kelompok usia yang paling rentan terhadap tantangan pendidikan. Ini adalah masa di mana mereka mulai membentuk fondasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pendidikan anak usia dini memiliki peran krusial dalam membentuk dasar perkembangan anak-anak. Di usia ini, proses belajar harus didukung dengan pendekatan yang sesuai dan menyenangkan agar anak-anak memperoleh motivasi dan minat untuk terus belajar.

Anak usia dini berada pada masa keemasan (golden age) yang sangat fundamental bagi perkembangan seluruh aspek kepribadiannya. Salah satu aspek

penting dalam perkembangan anak usia dini adalah motivasi belajar. Motivasi belajar pada anak harus terus diasah dan dikembangkan agar anak memiliki fondasi yang kuat dalam mengembangkan potensi-potensinya.

Akan tetapi pada saat ini motivasi belajar anak-anak usia dini rendah menjadi permasalahan utama yang mempengaruhi proses pendidikan mereka. Faktor-faktor seperti ketidakmampuan guru untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik, kurangnya interaksi sosial yang mendukung, atau kurangnya daya tarik dalam metode pembelajaran konvensional, dapat mengurangi semangat belajar anak-anak pada usia ini. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan interaktif adalah kunci untuk menciptakan lingkungan yang merangsang perkembangan anak. Selain itu, dengan perkembangan teknologi, permainan edukatif digital menjadi alat yang semakin penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dan penggunaan permainan edukatif digital dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Dengan menggunakan dapat menciptakan lingkungan yang merangsang, serta manfaat dan tantangan yang ada

dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, kita dapat lebih memahami bagaimana melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar mereka dan membantu mereka mengembangkan fondasi yang kokoh untuk pendidikan mereka di masa depan. Dalam mengembangkan motivasi belajar pada anak usia dini, peran guru sangatlah besar. Guru dituntut untuk bisa berperan sebagai fasilitator yang baik dalam proses pembelajaran¹.

Tidak hanya mengajar, guru harus mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan kemudahan-kemudahan bagi siswa untuk belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru sebagai fasilitator adalah dengan memanfaatkan permainan edukatif digital.

Permainan edukatif digital memberikan pendekatan pembelajaran yang berbasis interaktif, menarik perhatian, dan melibatkan anak-anak secara aktif. Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator menjadi semakin penting, tidak hanya dalam memandu penggunaan permainan edukatif digital, tetapi juga dalam menciptakan strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan

keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak. Pentingnya motivasi belajar pada anak usia dini juga tidak dapat diabaikan. Motivasi yang tinggi dapat mempercepat proses pembelajaran, membentuk kebiasaan belajar yang baik, dan merangsang rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu, kajian mengenai peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dan pemanfaatan permainan edukatif digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini menjadi relevan untuk diungkap dan dieksplorasi lebih lanjut. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran anak usia dini sangat penting. Guru bertugas memfasilitasi kegiatan yang mendorong anak untuk aktif belajar melalui interaksi sosial dan lingkungan. Guru juga harus mampu menciptakan suasana yang kondusif agar anak termotivasi dalam belajar².

Rendahnya motivasi belajar pada anak diduga karena proses pembelajaran yang dilakukan guru masih berpusat pada guru (teacher-centered) dan belum memanfaatkan permainan edukatif digital secara optimal. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh penjelasan materi secara verbal oleh guru. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana termasuk minimnya permainan edukatif digital yang

mendukung pembelajaran juga menjadi penyebabnya. Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dan pemanfaatan permainan edukatif digital terhadap peningkatan motivasi belajar anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran guru dalam konteks pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam memfasilitasi penggunaan permainan edukatif digital. Penelitian ini juga akan mengeksplorasi dampak dari pemanfaatan permainan edukatif digital terhadap motivasi belajar anak usia dini. Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi anak usia dini di era digital ini. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran anak usia dini sangat penting dapat memandu dan mendukung proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penyampai informasi. Senada dengan itu, NAEYC (2009) dalam jurnal *Young Children* menekankan bahwa guru harus mampu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pembelajaran dengan

melibatkan anak secara aktif. Guru dituntut untuk selalu memperhatikan minat, kebutuhan, dan perkembangan setiap individu anak didiknya³.

Ada Beberapa strategi yang dapat dilakukan guru sebagai fasilitator pembelajaran anak usia dini menurut Morrison (2018) antara lain:

- a. Menggunakan pertanyaan terbuka untuk merangsang berpikir kritis
- b. Memberi kesempatan anak untuk bertanya.
- c. Mendorong kerja sama dan diskusi antar anak.
- d. Mengintegrasikan media dan aktivitas bermain sambil belajar.

METODE PENELITIAN

Studi literatur atau studi pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai macam literatur atau sumber pustaka yang relevan. Literatur yang dimaksud bisa berupa jurnal, buku, artikel, laporan penelitian, dan publikasi lainnya. Tujuan dari metode studi literatur adalah untuk menghimpun dan menganalisis berbagai konsep, teori, temuan, bahan penelitian, dan informasi lainnya yang ada. Teknik pengumpulan data dalam studi

literatur dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi, yaitu mencari, mencatat, dan menelaah isi dari literatur terkait topik penelitian seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, tesis, disertasi, dokumen-dokumen resmi, dan sebagainya. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis isi (content analysis), yaitu dengan cara mengidentifikasi, menginterpretasikan, menilai secara kritis terhadap isi literatur yang diperoleh untuk memperoleh simpulan atau temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran

Berdasarkan analisis data ditemukan beberapa hal terkait dengan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran antara lain:

1. Guru telah menerapkan gaya mengajar fasilitatif yang memberikan keleluasaan kepada siswa untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan. Misalnya dengan memberikan kesempatan bertanya, mengemukakan pendapat, dan melakukan diskusi kelompok.
2. Guru juga terlihat mampu memfasilitasi proses pembelajaran dengan memberikan bimbingan sesuai

kebutuhan masing-masing siswa. Hal ini terlihat saat guru mengawasi dan memberikan umpan balik personal pada aktivitas siswa.

3. Penerapan model pembelajaran student centered learning oleh guru memberikan ruang gerak lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.
4. Peran fasilitatif guru membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa jadi lebih antusias dan tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran².

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, diketahui bahwa peran guru sebagai fasilitator memberikan manfaat positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dengan menerapkan gaya fasilitatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa untuk mengeksplorasi pemahaman dan mengembangkan keterampilan sesuai bakat, minat, dan karakteristik unik masing-masing. Interaksi produktif antara guru dan siswa yang terbangun melalui proses fasilitasi ini

sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Namun demikian, tantangan juga masih dihadapi guru dalam menerapkan peran fasilitatifnya, antara lain kesulitan menyesuaikan gaya fasilitatif pada semua tipe kepribadian siswa, mengelola waktu agar kegiatan tetap terarah, serta kurangnya penguasaan keterampilan bertanya dan memberi umpan balik yang baik. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam menjalankan peran fasilitatif melalui pelatihan yang relevan sangat diperlukan⁴.

Kontribusi Permainan Edukatif Digital

Hasil penelitian mendukung literatur yang menyatakan bahwa permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kontribusi permainan edukatif digital dalam konteks pendidikan anak usia dini telah menjadi fokus perhatian pakar dan penelitian dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa kontribusi utama permainan edukatif digital, seperti yang diidentifikasi oleh pakar seperti Gee (2003) menyebutkan bahwa permainan dapat menyediakan "semiotik domain" yang menarik dan mendalam bagi pemain, meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik. Steinkuehler dan Duncan (2008) menunjukkan bahwa permainan dapat

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Prensky (2001) berpendapat bahwa permainan edukatif digital dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, dan keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi. Subrahmanyam et al. (2001) menyatakan bahwa permainan online dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif anak-anak.⁵

Sedangkan Squire (2003) mengemukakan bahwa permainan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mendalam, memungkinkan pemain untuk belajar dengan mencoba dan kesalahan. Kirriemuir dan McFarlane (2004) dalam penelitiannya menemukan bahwa permainan memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Gee (2004) mengemukakan konsep "proses pemikiran dalam permainan," di mana pemain secara aktif menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam konteks permainan. Annetta et al. (2009) menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur proses pemikiran dan pemahaman konsep⁶.

Prensky (2006) menyoroti pentingnya memanfaatkan teknologi, termasuk permainan edukatif digital, sebagai alat pembelajaran yang sesuai dengan anak-anak digital. Gee dan Hayes (2009) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa permainan edukatif digital dapat menjadi jembatan yang efektif antara pendidikan formal dan pengalaman belajar informal. Kontribusi-kontribusi ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi positif permainan edukatif digital dalam memperkaya pengalaman pembelajaran anak usia dini, membuka peluang baru untuk pengembangan kurikulum yang berorientasi pada teknologi dan interaktivitas. Pemanfaatan permainan

- b. Guru kesulitan mengimplementasikan permainan edukatif digital secara maksimal jika infrastruktur teknologi di sekolah tidak memadai.
- c. Banyak guru mungkin tidak memiliki pengetahuan atau pelatihan yang memadai untuk mengintegrasikan permainan edukatif digital dalam kurikulum mereka.
- d. Kurangnya pemahaman tentang cara efektif menggabungkan

edukatif digital oleh guru, meskipun memiliki potensi positif, juga dihadapkan pada sejumlah tantangan dan hambatan. Beberapa tantangan tersebut melibatkan aspek teknis, kebijakan, dan pengelolaan kelas⁷.

Tantangan Dan Hambatan

Dalam Pemanfaatan permainan edukatif digital oleh guru banyak tantangan yang dihadapi seperti:

- a. Banyak sekolah, terutama di daerah yang kurang berkembang, menghadapi keterbatasan sumber daya teknologi, seperti perangkat keras dan akses internet yang terbatas.
- b. Keterbatasan infrastruktur teknologi dalam pembelajaran dapat menghambat potensi positif permainan edukatif digital.
- e. Tantangan terkait dengan mengintegrasikan permainan edukatif digital dengan kurikulum resmi yang sudah ada.
- f. Beberapa guru mengalami kesulitan menemukan permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum yang telah ditetapkan.

- g. Sikap skeptis atau ketidak pahaman dapat menghambat dukungan orang tua dan masyarakat terhadap integrasi permainan edukatif digital dalam pendidikan anak.
- h. Pemanfaatan permainan edukatif digital dapat menciptakan tantangan manajemen kelas, terutama terkait dengan pengawasan dan kontrol.
- i. Menemukan permainan edukatif digital dengan kualitas konten yang sesuai dengan tingkat pembelajaran anak usia dini.
- j. Evaluasi efektivitas permainan dan penyesuaian konten dengan kebutuhan spesifik anak usia dini dapat menjadi tantangan⁸.

KESIMPULAN

Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dan pemanfaatan permainan edukatif digital membentuk landasan penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memiliki keunikan tersendiri, di mana guru bukan hanya sebagai penyampai informasi tetapi

juga sebagai pengelola lingkungan belajar yang merangsang dan mendukung. Pemanfaatan permainan edukatif digital dalam konteks ini dapat menjadi sarana efektif untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan anak dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Guru memainkan peran sentral dalam menciptakan lingkungan dan belajar yang positif dan mendukung. Guru sebagai fasilitator harus mampu mengamati, memahami, dan merespon kebutuhan belajar anak usia dini. Dengan mendengarkan, merangsang pertanyaan, memberikan dukungan, guru membuka peluang bagi pengembangan kreativitas, penemuan, dan motivasi belajar yang intrinsik.

Penggunaan permainan edukatif digital sebagai alat pembelajaran menambah dimensi baru dalam peran guru sebagai fasilitator. Permainan ini tidak hanya menyediakan materi pembelajaran tetapi juga merangsang interaksi sosial, pengembangan keterampilan kognitif, dan motivasi intrinsik. Dengan mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran, guru dapat memperkaya pengalaman belajar anak usia dini dan menciptakan tantangan yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

Motivasi belajar anak usia dini menjadi fokus utama dalam peningkatan kualitas pendidikan. Permainan edukatif digital dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan minat anak. Dengan memadukan peran guru sebagai fasilitator dan keunggulan teknologi, motivasi belajar anak dapat ditingkatkan, membentuk dasar positif untuk perkembangan akademis mereka.

SARAN

Dari tantangan dalam mengintegrasikan permainan edukatif digital, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya pelatihan, langkah-langkah strategis dapat diambil adalah seperti mengadakan Pelatihan guru yang intensif, dukungan kebijakan, serta kolaborasi dengan pengembang permainan digital untuk Anak Usia Dini

DAFTAR PUSTAKA

1. Eggen, P. & Kauchak D (2012). S for teachers: T content and thinking skills. BPE. No Title.
2. Susanto, Ahmad. (2016). Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1) 712-725. *No Title*.
3. NAEYC (National Association for the Education of Young Children). (2009). Developmentally appropriate practice in early childhood programs. *Young Children* 64(2). *No Title*.
4. No Title. *Susanto, Ahmad (2016) Peran Guru dalam Pengemb Pembelajaran Anak Usia Dini J Pendidik Anak*, 5(1), 712-725.
5. *Yuliani, Nurani Sujiono Dan Bharati, Dwija Dinata. (2010). Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks.*
6. Pellegrini, A. D., & Galda, L. (2010). Ten Myths about Literacy Development. In "Handbook of Reading Research VI (pp. 143 160). R. *No Title*.
7. Boggiano, A. K., & Pitts SC (2016). TR of T in SAI "The H of SFP (pp. 99 116). R. *No Title*.
8. No Title. *Rahmatina, DS, Laksmiwati, H, Babakal, A (2021) Pemanfaat Permainan Edukatif Digit untuk Meningkatkan Motiv Belajar Siswa J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*, 5(2), 1286-1294.