



Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi Digital di PAUD



Eka Oktavianingsih, S. Pd., M. Pd.
Siti Fadryana Fitroh, S. Psi., M. A.
Muhlis Tahir, S. Pd., M. Tr. Kom.
Masittha Izzati
Fatmawati

PEMBELAJARAN RAMAH ANAK BERBANTUAN GAME EDUKASI DIGITAL DI PAUD

**Eka Oktavianingsih, S.Pd., M.Pd.
Siti Fadjryana Fitroh, S.Psi., M.A.
Muhlis Tahir, S.Pd., MTr.Kom.
Masittha Izzati
Fatmawati**



CV. Bayfa Cendekia Indonesia

Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi Digital di PAUD

©Eka Oktavianingsih, S.Pd., M.Pd.

Siti Fadjryana Fitroh, S.Psi., M.A.

Muhlis Tahir, S.Pd., M.Tr.Kom.

Masittha Izzati

Fatmawati

ISBN: 000-000-000-000-0

Editor : Bayu Adi Laksono
Tata Letak : Tim Desain Bayfa Cendekia
Desain Sampul : (freepik.com)

Penerbit:

CV. Bayfa Cendekia Indonesia
(Anggota IKAPI No. 272/JTI/2021)

Redaksi:

Jln. Raya Dsn Juron-Pucangrejo RT 008/ RW 004
Kec. Sawahan Kabupaten Madiun 63162
Website : mediacendekia.my.id/buku
Phone/WA : 0857-3031-8025

Cetakan Pertama, November 2025
vii+115 hlm; 15,5x23 cm

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Kutipan Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku "*Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi di PAUD*" ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini disusun sebagai upaya untuk mendukung pencegahan perundungan (*bullying*) di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) melalui pendekatan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi anak-anak.

Fenomena *bullying* atau perundungan tidak hanya terjadi di tingkat pendidikan dasar dan menengah, tetapi dapat mulai muncul sejak usia dini dalam bentuk perilaku tidak menyenangkan antar teman sebaya. Oleh karena itu, pencegahan *bullying* perlu dilakukan sedini mungkin dengan cara yang sesuai dengan karakteristik dan dunia anak, yaitu melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan penuh empati.

Buku ini dirancang untuk membantu pendidik PAUD dalam mengintegrasikan nilai-nilai anti-*bullying* melalui kegiatan bermain sambil belajar menggunakan *game edukasi digital*. Media digital yang disajikan tidak hanya menarik bagi anak, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter, pengembangan kemampuan sosial-emosional, serta peningkatan kesadaran anak terhadap pentingnya menghargai dan menghormati sesama.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan inspirasi dalam penyusunan buku ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pada edisi berikutnya.

Harapan penulis, semoga buku ini dapat menjadi referensi dan panduan praktis bagi para pendidik, mahasiswa, dan pemerhati pendidikan anak usia dini dalam mengimplementasikan pembelajaran yang ramah anak, kreatif, dan berbasis teknologi untuk mencegah *bullying* sejak usia dini.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 MEKANISME PELATIHAN	1
A. Persiapan Pelatihan	1
B. Urgensi Pelatihan	3
BAB 2	5
PEMAHAMAN DASAR TENTANG PEMBELAJARAN RAMAH ANAK	5
A. Definisi Pembelajaran Ramah Anak.....	5
B. Hak-Hak Anak Dalam Konteks Pendidikan	7
C. Prinsip Dasar (Partisipatif, Inklusif, Menyenangkan, Non-Diskriminatif, Aman)	9
D. Peran Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Yang Ramah Anak	10
BAB 3	11
Karakteristik dan Kebutuhan Belajar Anak Usia Dini ..	11
A. TAHAPAN PERKEMBANGAN ANAK USIA 0-6 TAHUN 11	
1. Hakikat perkembangan	11
2. Karakteristik Unik Anak Usia Dini	17
3. Tahapan Perkembangan Anak Usia 0–6 Tahun	18
B. Gaya Belajar Anak (Visual, Auditori, Kinestetik).....	22
1. Pengertian Gaya Belajar	22
2. Ciri-ciri Gaya belajar (Visual, Auditori, Kinestetik) 22	

C.	Peran Bermain Dalam Proses Belajar	26
1.	Pengertian Bermain dan Belajar Melalui Bermain 26	
2.	Prinsip Belajar melalui Bermain.....	27
3.	Jenis permainan	27
4.	Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	28
D.	Dampak Pendekatan Yang Tidak Sesuai Perkembangan Anak.....	29
BAB 4	33
	Pengenalan Game Edukasi dalam Konteks PAUD	33
1.	Game Edukasi	33
2.	Jenis-Jenis Game Edukasi.....	33
3.	Manfaat Game Edukasi dalam Pembelajaran PAUD.	35
4.	Kriteria game edukatif yang cocok untuk PAUD	37
BAB 5	40
	Integrasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Ramah Anak di PAUD	40
A.	Menyusun perencanaan pembelajaran dengan memuat game edukasi digital	40
B.	Contoh integrasi game edukasi digital ke dalam pembelajaran ramah anak.....	50
BAB 6	55
	EVALUASI PEMBELAJARAN RAMAH ANAK	55
	BERBASIS GAME EDUKASI	55
A.	Konsep Dasar Evaluasi dalam Pembelajaran Ramah Anak.....	55
1.	Pengertian dan Hakikat Evaluasi Ramah Anak	55
2.	Tujuan Evaluasi Pembelajaran Ramah Anak.....	56

3.	Prinsip Evaluasi Pembelajaran Ramah Anak	57
4.	Peran Guru dalam Evaluasi Ramah Anak.....	59
5.	Etika dan Profesionalitas Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Ramah Anak.....	60
6.	Penerapan Evaluasi Ramah Anak dalam Game Edukasi	61
B.	Teknik Evaluasi dalam Pembelajaran Ramah Anak.	61
C.	Menganalisis hasil belajar anak secara holistik	64
1.	Pengertian Analisis Holistik.....	64
2.	Tujuan Analisis Holistik.....	65
3.	Prinsip Analisis Holistik	66
4.	Langkah-langkah Menganalisis Hasil Belajar Secara Holistik.....	67
5.	Tantangan dan Solusi Evaluasi Berbasis Game	69
6.	Contoh Analisis Holistik Koteks Game Edukasi	70
D.	Refleksi guru terhadap efektivitas media game	70
1.	Pengertian Refleksi Guru	70
2.	Tujuan Refleksi dalam Pembelajaran Berbantuan Game Edukasi	71
3.	Prinsip Refleksi Guru yang Efektif	73
4.	Langkah-Langkah Refleksi Guru terhadap Efektivitas Media Game	74
5.	Contoh Refleksi Guru (Naratif).....	75
E.	Penutup	76
F.	Latihan.....	76
BAB 7	78
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEDERHANA	78
YANG KONTEKSTUAL	78

A.	Prinsip-Prinsip Membuat Game Edukatif.....	78
1.	Pengertian Game Edukatif.....	78
2.	Tujuan Pembuatan Game Edukatif	79
3.	Prinsip-Prinsip Dasar dalam Membuat Game Edukatif	80
B.	Pengembangan Game dari Bahan Sederhana.....	83
1.	Pengembangan Game dari Bahan Sederhana	83
2.	Manfaat Penggunaan Bahan Sederhana	84
3.	Prinsip dalam Menggunakan Bahan Sederhana ...	85
C.	Adaptasi Game Digital Sederhana	88
1.	Pengertian Game Digital Edukatif Sederhana.....	88
2.	Tujuan Adaptasi Game Digital	89
3.	Prinsip Pengembangan Game Digital Sederhana ..	90
4.	Contoh Implementasi Game Digital Edukatif.....	91
D.	Kolaborasi dengan Orang Tua atau Komunitas dalam Pembuatan Game	95
1.	Pengertian Kolaborasi dalam Pembuatan Game Edukatif	95
2.	Tujuan Kolaborasi.....	96
3.	Bentuk Kolaborasi yang dapat Dilakukan	97
4.	Prinsip Kolaborasi yang Efektif.....	99
5.	Dampak Positif Kolaborasi.....	100
F.	Penutup	102
G.	Latihan.....	103
	Latihan 2.....	103
	DAFTAR PUSTAKA.....	105