

Lingkungan Bermain Digital Mengintegrasikan Teknologi dengan Permainan Tradisional di Prasekolah

Digital Play Environment Integrating Technology with Traditional Play in Preschool

Tantri Wenny Sitanggang¹ , Hary Priyono², Lalita Patel^{3*}

¹Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Ichsan Satya, Indonesia

²Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Satya, Indonesia

³Eesp Incorporation, Samudra Hindia Britania

¹tantrisitanggang2@gmail.com, ²hari.priyono@yahoo.com, ³patelitaaa.p@eesp.io

*Corresponding Author

Article Info

Article history:

Penyerahan Februari 20, 2025

Revisi Maret 15, 2025

Diterima Maret 26, 2025

Diterbitkan Maret 28, 2025

Kata Kunci:

Digital

Tradisional

Pendidikan

Keywords:

Digital

Traditional

Education



ABSTRACT

Integrasi lingkungan bermain digital dalam pendidikan anak usia dini menawarkan peluang baru untuk meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Namun, menyeimbangkan permainan digital dan tradisional masih menjadi tantangan dalam menciptakan kurikulum prasekolah yang mendukung **perkembangan holistik**. Studi ini mengkaji dampak penggabungan permainan digital dan **tradisional** terhadap hasil belajar, keterlibatan, kreativitas, dan perkembangan keterampilan motorik anak-anak prasekolah. Pendekatan metode campuran digunakan, yang melibatkan observasi terhadap 50 anak prasekolah di lima institusi dan wawancara dengan 10 guru prasekolah. Observasi berfokus pada interaksi anak-anak dengan permainan digital dan tradisional, sedangkan wawancara mengeksplorasi wawasan guru mengenai manfaat dan tantangan. Data sekunder dari alat pendidikan, kurikulum, dan studi kasus melengkapi temuan ini. **Data dianalisis** menggunakan analisis tematik untuk wawasan kualitatif dan metode statistik untuk mengevaluasi keterlibatan, hasil pembelajaran, dan keterampilan motorik.

*The integration of digital play environments in early childhood education offers new opportunities to enhance cognitive, social, and emotional development. However, balancing digital and traditional play remains a challenge in creating a preschool curriculum that supports **holistic development**. This study examines the impact of combining digital and **traditional play** on preschool children's learning outcomes, engagement, creativity, and motor skill development. A mixed-methods approach was used, involving observations of 50 preschool children across five institutions and interviews with 10 preschool teachers. Observations focused on children's interactions with digital and traditional play, while interviews explored teachers' insights on benefits and challenges. Secondary data from educational tools, curricula, and case studies complemented the findings. **Data were analyzed** using thematic analysis for qualitative insights and statistical methods to evaluate engagement, learning outcomes, and motor skills.*

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



DOI: <https://doi.org/10.33050/mentari.v3i2.775>

This is an open-access article under the CC-BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

©Authors retain all copyrights

Journal homepage: <https://journal.pandawan.id/mentari>

1. PENDAHULUAN

Integrasi inovasi dalam pengajaran anak usia dini telah mengalami perkembangan pesat, seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Teknologi pendidikan telah membuka peluang bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak [1]. Dalam beberapa tahun terakhir, permainan digital mulai diakui sebagai alat pembelajaran yang efektif, menawarkan berbagai alternatif bagi metode konvensional yang selama ini digunakan dalam pendidikan prasekolah [2]. Permainan, baik digital maupun tradisional, memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Melalui permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta membangun interaksi sosial yang lebih baik. Dengan adanya teknologi, permainan digital kini semakin banyak digunakan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif terhadap kemampuan anak [3]. Teknologi memungkinkan anak untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran [4].

Seiring berkembangnya teknologi, berbagai alat dan perangkat digital telah diterapkan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini [5]. Teknologi memungkinkan adanya aplikasi yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar anak, dengan pendekatan yang lebih personal dan interaktif. Permainan digital, misalnya, dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak, memberikan tantangan yang sesuai, dan mendorong pengembangan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan peningkatan konsentrasi [6]. Namun, meskipun permainan digital memiliki banyak manfaat, penggunaannya dalam pendidikan anak usia dini masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menemukan keseimbangan antara permainan digital dan tradisional agar anak-anak tetap mendapatkan pengalaman bermain yang holistik [7]. Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik dan kreatif, yang sangat penting bagi perkembangan sosial dan emosional mereka. Oleh karena itu, pendekatan yang menggabungkan kedua jenis permainan ini perlu dikembangkan agar manfaat dari masing-masing metode dapat dimaksimalkan [8].

Permainan tradisional, seperti bermain peran, menggambar, dan membangun dengan balok kayu, tetap memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak. Kegiatan ini membantu anak dalam mengembangkan imajinasi, keterampilan motorik, serta membangun hubungan sosial dengan teman sebaya [9]. Sebaliknya, permainan digital menawarkan keunggulan dalam memberikan tantangan intelektual, meningkatkan daya ingat, dan melatih keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, menggabungkan kedua jenis permainan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih seimbang dan komprehensif [10].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan digital dapat dikombinasikan dengan permainan tradisional untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Dengan memahami keunggulan masing-masing pendekatan, pendidik dan orang tua dapat merancang strategi yang lebih efektif dalam mendukung perkembangan anak [11]. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak secara menyeluruh [12].

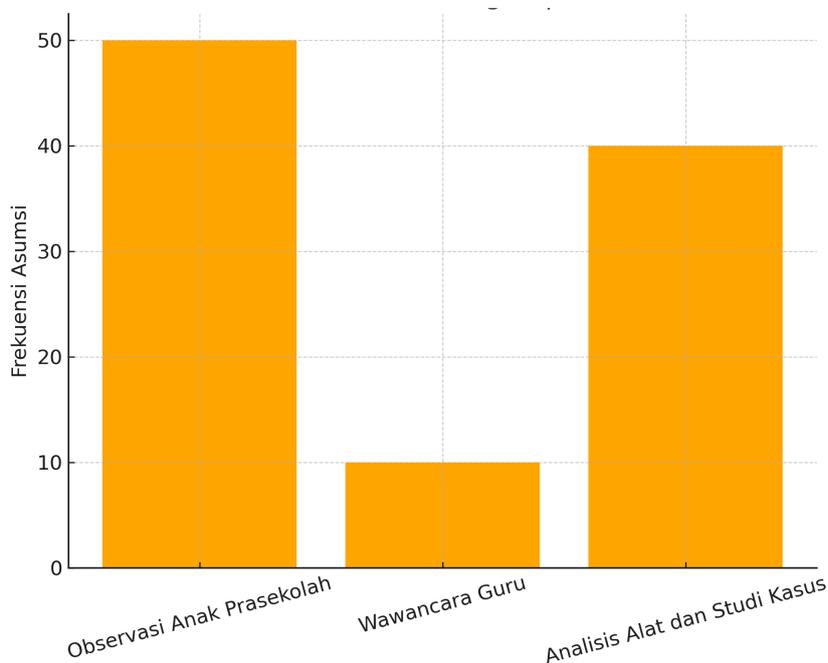
Pentingnya pendekatan ini juga berkaitan dengan pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih adaptif terhadap era digital [13]. Dengan memahami cara terbaik dalam menggabungkan permainan digital dan tradisional, pendidik dan pembuat kebijakan dapat merancang kurikulum yang mampu meningkatkan keterlibatan anak, menumbuhkan kreativitas, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran [14]. Dengan pendekatan yang tepat, integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan anak dan memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat maksimal dari kemajuan teknologi tanpa mengorbankan aspek fundamental dari permainan tradisional.

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa baik permainan digital maupun tradisional memiliki manfaat unik dalam mendukung perkembangan anak. Memadukan keduanya secara seimbang akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kaya dan mendukung perkembangan kognitif, sosial, serta emosional anak secara holistik [15]. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi strategi efektif dalam mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini serta memberikan perspektif baru dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan [16].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode campuran untuk mengeksplorasi integrasi lingkungan bermain digital dengan permainan tradisional di lingkungan prasekolah. Metodologi ini menggabungkan studi observasional dan wawancara terstruktur untuk memberikan wawasan kualitatif dan data kuantitatif mengenai efektivitas pendekatan bermain ini dalam mendorong perkembangan anak secara holistik [17]. Data primer dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap 50 anak prasekolah yang terlibat dalam aktivitas bermain digital dan tradisional di lima institusi. Pengamatan ini berfokus pada perilaku utama, termasuk keterlibatan, kreativitas, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan motorik. Selain itu, wawancara semi-terstruktur dengan 10 guru prasekolah memberikan wawasan berharga tentang pengalaman mereka dalam menerapkan dan menyeimbangkan permainan digital dan tradisional di ruang kelas [18]. Wawancara tersebut juga membahas manfaat, tantangan, dan strategi yang dirasakan untuk integrasi yang efektif.

Data sekunder bersumber dari analisis alat pendidikan, kurikulum prasekolah, dan studi kasus keberhasilan implementasi permainan digital [19]. Sumber-sumber ini memberikan konteks dan bukti tambahan untuk mendukung temuan dari data primer. Pengambilan sampel dengan tujuan tertentu digunakan untuk memastikan keterwakilan yang beragam, menangkap berbagai perspektif dari anak-anak dan pendidik di lingkungan yang berbeda.



Gambar 1. Frekuensi Metode Pengumpulan Data

Gambar 1 menunjukkan bagaimana analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memahami dampak integrasi permainan digital dan tradisional dalam pendidikan anak usia dini [20]. Analisis kualitatif dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi langsung, yang kemudian dianalisis menggunakan metode tematik [21]. Pendekatan ini membantu mengidentifikasi pola berulang, seperti keterlibatan anak, kemampuan beradaptasi, dan relevansi budaya dari aktivitas bermain [22]. Dari sisi kuantitatif, penelitian ini mengukur tingkat keterlibatan anak dalam permainan, hasil pembelajaran, serta perkembangan keterampilan motorik, memberikan wawasan berbasis data mengenai efektivitas metode yang diterapkan [23].

2.1. Dampak Permainan Digital dan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah

Permainan digital dan tradisional memiliki dampak yang berbeda tetapi saling melengkapi dalam perkembangan anak prasekolah [24]. Permainan digital cenderung meningkatkan keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah dan ketelitian, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui teknologi [25]. Selain itu, permainan digital juga dapat meningkatkan keterampilan keterlibatan dengan tantangan adaptif

dan visual yang menarik. Di sisi lain, permainan tradisional lebih berfokus pada stimulasi fisik, kreativitas, serta pengembangan keterampilan sosial melalui interaksi langsung dengan teman sebaya [26]. Dengan demikian, keseimbangan antara permainan digital dan tradisional sangat penting untuk memastikan perkembangan anak yang optimal, mencakup aspek kognitif, keterlibatan, kreativitas, keterampilan motorik, dan interaksi sosial secara menyeluruh di lingkungan prasekolah [27].

Tabel 1. Dampak Permainan Digital dan Tradisional Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah

Kategori	Permainan Digital	Permainan Tradisional
Pengembangan Kognitif	Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, perhatian, dan kinerja kognitif	Menstimulasi pemikiran kritis dan pengembangan bahasa
Keterlibatan	Tingkat keterlibatan lebih tinggi karena pengalaman interaktif	Memberikan kesempatan untuk eksplorasi langsung dan kolaborasi
Kreativitas	Terbatas pada desain aplikasi dan interaksi dengan media digital	Menumbuhkan imajinasi dan kreativitas dalam kegiatan fisik
Keterampilan Motorik	Kurang fokus pada pengembangan fisik	Meningkatkan koordinasi motorik halus dan kasar melalui permainan fisik
Interaksi Sosial	Mengurangi interaksi sosial langsung	Memfasilitasi kolaborasi, negosiasi, dan pengembangan empati

Tabel 1 menunjukkan perbandingan antara dampak permainan digital dan tradisional pada perkembangan anak prasekolah, mencakup aspek pengembangan kognitif, keterlibatan, kreativitas, keterampilan motorik, dan interaksi sosial [28]. Permainan digital meningkatkan keterampilan kognitif dengan pengalaman yang interaktif, sementara permainan tradisional lebih mendukung perkembangan fisik, kreativitas, dan keterampilan sosial melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Keduanya memiliki peran yang saling melengkapi, dengan permainan digital memberikan pengalaman belajar yang adaptif dan menarik, sedangkan permainan tradisional mengembangkan aspek sosial dan motorik yang tidak dapat digantikan oleh teknologi [29].

2.2. Tantangan dalam Integrasi Permainan Digital dan Tradisional

Integrasi permainan digital dan tradisional dalam pendidikan anak usia dini menghadapi berbagai tantangan yang perlu diperhatikan agar proses pembelajaran tetap efektif dan seimbang. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan berlebihan pada teknologi, yang dapat mengurangi aktivitas fisik serta interaksi sosial anak. Selain itu, kesulitan dalam menyeimbangkan waktu penggunaan perangkat digital dan permainan fisik juga menjadi perhatian, mengingat keduanya memiliki manfaat unik dalam mendukung perkembangan anak. Aspek lain yang krusial adalah penyesuaian dengan tujuan pendidikan, di mana permainan digital yang digunakan harus selaras dengan tahap perkembangan anak serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi yang matang dan pendekatan yang seimbang, sehingga kedua jenis permainan dapat dioptimalkan guna mendukung perkembangan anak secara holistik di lingkungan prasekolah.

Tabel 2. Tantangan dalam Integrasi Permainan Digital dan Tradisional

Tantangan	Deskripsi
Ketergantungan Berlebihan pada Teknologi	Risiko mengurangi aktivitas fisik dan interaksi sosial
Kesulitan Menyeimbangkan Waktu Penggunaan	Menentukan waktu yang tepat antara penggunaan perangkat digital dan permainan fisik
Penyelarasan dengan Tujuan Pendidikan	Menjamin bahwa alat digital mendukung tujuan pembelajaran yang sesuai perkembangan anak

Tabel 2 menggambarkan tantangan utama yang dihadapi dalam mengintegrasikan permainan digital dan tradisional di prasekolah. Tantangan ini meliputi ketergantungan berlebihan pada teknologi yang dapat mengurangi waktu aktivitas fisik dan sosial, kesulitan dalam menyeimbangkan waktu penggunaan perangkat digital dengan permainan fisik, serta kebutuhan untuk memastikan bahwa permainan digital yang digunakan sesuai dengan tujuan pendidikan dan tahap perkembangan anak. Menghadapi tantangan-tantangan ini memerlukan pendekatan yang seimbang dan perencanaan yang matang agar keduanya dapat mendukung perkembangan anak secara optimal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menyoroti dampak signifikan lingkungan bermain digital terhadap perkembangan kognitif dan keterlibatan anak-anak prasekolah. Permainan digital, melalui alat interaktif dan adaptif seperti aplikasi pendidikan dan permainan virtual, terbukti meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, rentang perhatian, dan kinerja kognitif secara keseluruhan. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan digital menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi karena sifat dinamis dan stimulasi visual dari alat-alat ini, yang mampu memenuhi kebutuhan dan preferensi pembelajaran individu. Namun, perbandingan antara aktivitas bermain digital dan tradisional menunjukkan perbedaan hasil pembelajaran yang mencolok. Meskipun permainan digital unggul dalam mendorong perkembangan kognitif dan keterlibatan individu, aktivitas bermain tradisional lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan motorik, sehingga menekankan nilai yang tak tergantikan dalam pendidikan anak usia dini. Meskipun permainan digital dan tradisional mempunyai manfaat yang saling melengkapi, mengintegrasikan pendekatan-pendekatan ini menimbulkan tantangan yang signifikan. Salah satu masalah utamanya adalah risiko ketergantungan berlebihan pada alat digital, yang berpotensi mengurangi peluang aktivitas fisik dan interaksi tatap muka yang penting bagi perkembangan sosial dan emosional. Selain itu, para guru melaporkan kesulitan dalam menyeimbangkan waktu menatap layar dengan aktivitas langsung dan memastikan bahwa alat digital selaras dengan praktik yang sesuai dengan perkembangan anak. Tantangan-tantangan ini menggarisbawahi perlunya strategi integrasi yang direncanakan secara hati-hati untuk memaksimalkan manfaat dari kedua pendekatan tersebut.

Dari sudut pandang diskusi, temuan ini menyoroti implikasi penting desain kurikulum prasekolah. Integrasi yang seimbang antara permainan digital dan tradisional menawarkan jalan untuk mendukung perkembangan holistik dengan menggabungkan manfaat kognitif dan keterlibatan alat digital dengan keuntungan sosial, emosional, dan fisik dari permainan tradisional. Pendekatan hibrid ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain dan memastikan bahwa anak-anak prasekolah mengalami lingkungan perkembangan yang menyeluruh. Pendidik dan pengembang kurikulum harus memprioritaskan strategi yang mengintegrasikan permainan digital dan tradisional secara mulus, memastikan bahwa masing-masing pendekatan meningkatkan dan bukannya mengurangi pendekatan yang lain. Untuk mencapai keseimbangan yang efektif dalam lingkungan bermain prasekolah, beberapa rekomendasi muncul dari temuan ini. Pertama, guru harus menerima pelatihan tentang cara menggunakan alat digital dalam hubungannya dengan permainan tradisional, dengan fokus pada strategi untuk melengkapi, bukan menggantikan aktivitas fisik dan imajinatif. Kedua, perangkat digital harus dipilih secara hati-hati untuk memastikan keselarasan dengan tujuan pendidikan dan kesesuaian perkembangan. Yang terakhir, pedoman yang jelas mengenai waktu pemakaian perangkat dan integrasi teknologi ke dalam aktivitas harus ditetapkan untuk menjaga keseimbangan yang sehat antara aktivitas digital dan tradisional. Rekomendasi ini memberikan landasan untuk menciptakan lingkungan bermain yang dipercaya yang mendukung beragam kebutuhan perkembangan anak-anak prasekolah.

4. IMPLIKASI MANAJERIAL

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pendidik, pengembang teknologi pendidikan, dan pembuat kebijakan dalam menciptakan lingkungan bermain yang seimbang antara permainan digital dan tradisional di prasekolah. Pendidik dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dengan memanfaatkan teknologi digital secara bijak, seperti penggunaan alat interaktif dan adaptif, untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal dan responsif terhadap kebutuhan anak. Selain itu, kombinasi permainan digital dan tradisional dapat memberikan stimulasi yang lebih luas, tidak hanya dalam aspek kognitif tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial, emosional, dan motorik anak. Dengan memahami bagaimana mengintegrasikan kedua pendekatan ini secara harmonis, pendidik dapat menciptakan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyeluruh. Di sisi lain, pengembang teknologi dan pembuat kebijakan juga memiliki peran yang krusial

dalam mendukung keberhasilan integrasi ini. Pengembang teknologi perlu merancang platform yang ramah anak dengan fitur yang mendukung kreativitas, interaksi sosial, dan keterampilan motorik tanpa mengabaikan aspek keamanan dan kesejahteraan digital. Sementara itu, pembuat kebijakan harus memastikan adanya regulasi yang mendorong penggunaan teknologi secara bertanggung jawab dalam pendidikan anak usia dini, sekaligus mengatasi kesenjangan akses teknologi di berbagai daerah. Dengan adanya kolaborasi antara berbagai pihak, penggabungan permainan digital dan tradisional dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif, seimbang, dan sesuai dengan perkembangan anak.

5. KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan potensi signifikan dalam mengintegrasikan lingkungan bermain digital dan tradisional untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan prasekolah. Temuan utama menunjukkan bahwa permainan digital secara efektif mendukung perkembangan kognitif dan keterlibatan individu, sedangkan permainan tradisional unggul dalam mengembangkan kreativitas, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan motorik. Secara bersama-sama, pendekatan-pendekatan ini saling melengkapi dan menawarkan landasan menyeluruh bagi perkembangan anak secara holistik. Pentingnya temuan ini terletak pada implikasinya terhadap pendidikan anak usia dini, yang menyoroti perlunya lingkungan bermain yang seimbang yang menggabungkan kekuatan aktivitas digital dan tradisional.

Integrasi permainan digital dan tradisional menawarkan kemungkinan transformatif bagi kurikulum prasekolah. Dengan memanfaatkan manfaat kognitif dan keterlibatan alat digital serta manfaat sosial dan fisik dari permainan tradisional, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang diperkaya yang memenuhi beragam kebutuhan perkembangan. Integrasi tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain dan memastikan bahwa anak-anak mendapatkan manfaat dari teknologi inovatif dan pengalaman imajinatif langsung. Pendekatan hibrid ini mempunyai potensi untuk membentuk kembali pendidikan anak usia dini, menyediakan model lingkungan pembelajaran yang inklusif dan sesuai dengan perkembangan.

Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi dampak jangka panjang permainan digital terhadap perkembangan anak, khususnya di bidang-bidang seperti keterlibatan berkelanjutan, kreativitas, dan keterampilan sosial. Selain itu, penelitian harus menyelidiki skalabilitas pengintegrasian permainan digital dan tradisional di berbagai lingkungan prasekolah, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti perbedaan budaya, akses teknologi, dan pelatihan guru. Dengan mengatasi bidang-bidang ini, penelitian di masa depan dapat menyempurnakan strategi untuk memadukan permainan digital dan tradisional, memastikan bahwa pendidikan anak usia dini terus berkembang dengan cara yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan holistik untuk semua peserta didik.

SARAN

Untuk menciptakan integrasi yang lebih baik antara permainan digital dan tradisional dalam pendidikan anak usia dini, disarankan agar para pendidik diberikan pelatihan yang lebih mendalam mengenai cara mengelola penggunaan perangkat digital secara seimbang dengan permainan fisik yang kreatif. Pemilihan perangkat digital juga perlu dilakukan dengan cermat, memastikan bahwa alat tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan dan mendukung perkembangan anak. Selain itu, institusi pendidikan harus mengembangkan kebijakan yang memfasilitasi penggunaan permainan digital tanpa mengorbankan interaksi sosial dan aktivitas fisik yang sangat penting bagi anak usia dini. Diperlukan pula penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang penggunaan teknologi dalam pembelajaran prasekolah serta bagaimana teknologi baru seperti augmented reality dapat diintegrasikan lebih lanjut untuk memperkaya pengalaman bermain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, terutama kepada para guru dan siswa yang bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam wawancara dan observasi. Kami juga berterima kasih kepada institusi pendidikan yang telah menyediakan fasilitas dan dukungan yang diperlukan untuk kelancaran penelitian ini. Penghargaan juga kami sampaikan kepada rekan-rekan akademisi yang memberikan masukan berharga serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moral selama proses penelitian berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini dan dapat menjadi referensi dalam integrasi teknologi dan permainan

tradisional di masa depan.

6. DEKLARASI

6.1. Tentang Penulis

Tantri Wenny Sitanggang (TW)  <https://orcid.org/0000-0001-5333-8521>

Hary Priyono (HP)  -

Lalita Patel (LP)  -

6.2. Kontribusi Penulis

Konseptualisasi: TW; Metodologi: HP; Perangkat Lunak: LP; Validasi: TW dan LP; Analisis Formal: LP dan HP; Investigasi: TW; Sumber daya: HP; Kurasi Data: TW; Penulisan Draf Awal: LP dan HP; Peninjauan dan Penyuntingan Tulisan: TW dan LP; Visualisasi: HP; Semua penulis, LP, TW, dan HP, telah membaca dan menyetujui naskah yang telah diterbitkan.

6.3. Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang disajikan dalam penelitian ini tersedia berdasarkan permintaan dari penulis yang bersangkutan.

6.4. Dana

Para penulis tidak menerima dukungan keuangan untuk penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

6.5. Pernyataan Kepentingan Bersaing

Para penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kepentingan keuangan yang bersaing atau hubungan pribadi yang dapat mempengaruhi pekerjaan yang dilaporkan dalam makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rahmawati, "Pengembangan minat baca anak di era digital," *Jompa Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 108–113, 2022.
- [2] N. Veronica, "Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini," *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–55, 2018.
- [3] R. F. W. Zega, "Manfaat penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini," *PRE-SCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 53–64, 2023.
- [4] F. N. Fatimah, H. U. N. Afifah, R. Auliani, and S. A. Larasati, "Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 44–56, 2023.
- [5] N. B. Darmawati and C. Widyasari, "Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6827–6836, 2022.
- [6] O. Witasari and N. A. Wiyani, "Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak usia dini: studi pada tk diponegoro 140 rawalo banyumas," *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, vol. 2, no. 1, pp. 52–63, 2020.
- [7] R. M. Dewi and D. U. Mailasari, "Pengembangan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini melalui permainan tradisional," *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 2, pp. 220–235, 2020.
- [8] S. W. Asih and M. Y. M. El-Yunusi, "Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini," *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 13, no. 1, pp. 150–160, 2024.
- [9] M. Sit, *Optimalisasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan permainan tradisional*. Prenada Media, 2021.
- [10] B. S. Adi, S. Sudaryanti, and M. Muthmainah, "Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 9, no. 1, pp. 33–39, 2020.
- [11] J. Dini, "Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4565–4574, 2023.

- [12] H. Cendana and D. Suryana, "Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 771–778, 2022.
- [13] S. N. Damayanti, F. H. Tiaraningrum, J. Nurefendi, and E. Y. Lestari, "Pengenalan permainan tradisional untuk melestarikan budaya indonesia," *Jurnal Bina Desa*, vol. 5, no. 1, pp. 39–44, 2023.
- [14] F. F. Handayani and E. Munastiwi, "Implementasi permainan tradisional di era digital dan integrasinya dalam pendidikan anak usia dini," *Generasi Emas*, vol. 5, no. 2, pp. 11–20, 2022.
- [15] F. S. Riadi and T. Lestari, "Efektivitas permainan tradisional pada perkembangan sosial siswa sekolah dasar di era digital," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, vol. 6, no. 2, pp. 122–129, 2021.
- [16] E. Rustan and A. Munawir, "Eksistensi permainan tradisional edukatif pada generasi digital natives," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, vol. 5, no. 2, pp. 181–196, 2020.
- [17] A. R. Sonjaya, Z. Arifin, and R. A. Pratiwi, "Revitalisasi permainan tradisional sebagai wahana peredam permainan digital pada anak," *Jurnal Pendidikan UNIGA*, vol. 15, no. 1, pp. 385–396, 2021.
- [18] N. P. L. Santoso, D. I. Desrianti, D. Darmawan, S. M. Wahid, A. Fitriani, and A. Y. Fauzi, "Optimizing solar energy adoption through technological and economic initiatives," in *2024 3rd International Conference on Creative Communication and Innovative Technology (ICCIIT)*. IEEE, 2024, pp. 1–6.
- [19] S. Sudaryanti, P. Prayitno, N. Arifyanti, and O. Maharani, "Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 13, no. 1, pp. 114–125, 2024.
- [20] R. D. Widjayatri, F. G. Pangestu, N. Purnama, S. Nurlaela, T. Husna, and W. Aditya, "Permainan tradisional bakiak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini," *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, vol. 9, no. 2, pp. 74–91, 2023.
- [21] R. P. Safitri, F. Romadonika, D. Istiana, B. N. Hidayati, R. A. Hayun, and H. P. Rusiana, "Pengaruh permainan tradisional sasak gobak sodor terhadap kemampuan motorik kasar pada anak prasekolah di paud pemda lombok barat," *Jurnal Antara Keperawatan*, vol. 1, no. 3, pp. 151–157, 2020.
- [22] D. K. Sari, P. H. Dwipurra, S. Nisa' Rizky, and L. D. Masrifah, "Traditional games, use gadget pendampingan permainan tradisional dalam mengurangi penggunaan gadget pada anak pra sekolah di paud cahaya hati kota kediri," *Journal of Community Engagement in Health*, vol. 5, no. 1, pp. 51–63, 2022.
- [23] B. N. Buahana and S. Suparno, "Pengaruh permainan tradisional benteng terhadap keterampilan motorik kasar anak prasekolah," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 2, no. 03, pp. 507–512, 2022.
- [24] F. Dzulfadhilah, "Psikoedukasi peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak usia dini di era digital," *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 6–13, 2023.
- [25] O. Rizan, L. Laurentinus, H. Hamidah, and S. Sarwindah, "Pembuatan media promosi alternatif melalui digital branding pada sekolah paud," *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 6, no. 2, pp. 275–283, 2023.
- [26] L. Marklund, "Swedish preschool teachers' perceptions about digital play in a workplace-learning context," *Early years*, vol. 42, no. 2, pp. 167–181, 2022.
- [27] D. N. Bay, "The perspective of preschool teachers on the use of digital technology," *Southeast Asia Early Childhood Journal*, vol. 11, no. 2, pp. 87–111, 2022.
- [28] A. Istenič, V. Rosanda, M. Volk, and M. Gačnik, "Parental perceptions of child's play in the post-digital era: parents' dilemma with digital formats informing the kindergarten curriculum," *Children*, vol. 10, no. 1, p. 101, 2023.
- [29] M. Undheim, "Children and teachers engaging together with digital technology in early childhood education and care institutions: A literature review," *European early childhood education research journal*, vol. 30, no. 3, pp. 472–489, 2022.