

**IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN POWERPOINT
DALAM MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN KANA-
KANAK BUNGA BANGSA DESA TEMENGGUNG KECAMATAN LIMUN
KABUPATEN SAROLANGUN**

Avrilia Wahyu Atika¹

¹PGPAUD Universitas Islam Negri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

¹avriliawahyuatika01@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Game-Based Learning (GBL) using interactive PowerPoint media to enhance the cognitive abilities of early childhood learners at TK Bunga Bangsa, Desa Temenggung, Kecamatan Limun, Kabupaten Sarolangun. The main problem addressed is the limited use of interactive digital media, which results in low learning motivation and engagement. A qualitative descriptive method was applied, with data collected through observations, interviews, and documentation. The results show that PowerPoint-based GBL creates a more engaging learning atmosphere through animations, colorful visuals, sound effects, and simple quiz games. Children demonstrated increased motivation, focus, participation, and conceptual understanding during learning activities. Teachers reported that this approach facilitated lesson delivery, encouraged creativity, and supported the development of critical thinking and problem-solving skills. Challenges included limited technological facilities, varying levels of teachers' digital competence, and the need for further training to develop more innovative media. Overall, PowerPoint-based GBL is proven effective in supporting cognitive development, increasing student engagement, and enriching learning experiences in early childhood education settings.

Game-Based Learning; Interactive PowerPoint; Early Childhood Education; Cognitive Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Game Based Learning (GBL) menggunakan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bunga Bangsa Desa Temenggung, Kecamatan Limun, Kabupaten Sarolangun. Permasalahan utama penelitian adalah rendahnya penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran, sehingga motivasi dan keterlibatan anak kurang optimal. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL berbasis PowerPoint menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui animasi, visual berwarna, suara, dan permainan kuis sederhana. Anak menunjukkan peningkatan motivasi, fokus, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep selama kegiatan berlangsung. Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi, mendorong kreativitas, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah pada anak. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan fasilitas teknologi, perbedaan kemampuan digital guru, dan kebutuhan pelatihan lanjutan untuk pengembangan media yang lebih inovatif. Secara keseluruhan, GBL berbasis PowerPoint terbukti efektif mendukung perkembangan kognitif,

meningkatkan keterlibatan anak, dan memperkaya pengalaman belajar di lingkungan PAUD.

Game Based Learning: PowerPoint Interaktif; Pendidikan Anak Usia Dini; Kemampuan Kognitif.

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting bagi pembentukan kemampuan dasar anak, terutama pada aspek kognitif yang berkembang pesat pada masa usia emas. Proses pembelajaran di PAUD idealnya dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak, salah satunya melalui prinsip *bermain sambil belajar*. Namun, pada praktiknya banyak lembaga PAUD masih menerapkan metode konvensional yang kurang menarik dan kurang melibatkan anak secara aktif, sehingga motivasi dan perkembangan kognitif anak tidak berkembang optimal (Suryawan & Endaryanto, 2021).

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru PAUD untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya Game Based Learning (GBL). GBL mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar,

sehingga menciptakan suasana yang interaktif, menantang, dan memotivasi anak untuk terlibat lebih aktif. Penggunaan media PowerPoint interaktif menjadi salah satu alternatif yang mudah diakses guru, karena dapat diolah menjadi permainan sederhana, kuis, animasi, maupun aktivitas visual lainnya yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Kusfitriani N Slembaran, 2022).

Meskipun potensial, implementasi GBL berbasis PowerPoint di banyak lembaga PAUD, termasuk TK Bunga Bangsa Desa Temenggung, masih menghadapi berbagai kendala seperti keterbatasan literasi digital guru, minimnya fasilitas teknologi, serta belum adanya pelatihan intensif dalam mendesain media pembelajaran interaktif. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan media digital belum berjalan optimal dan pembelajaran masih cenderung monoton. Di sisi lain, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa penggunaan GBL mampu

meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

Melihat pentingnya pengembangan model pembelajaran inovatif di PAUD, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis implementasi Game Based Learning berbasis PowerPoint di TK Bunga Bangsa. Penelitian ini berfokus pada proses pelaksanaan GBL, bentuk permainan yang digunakan, kendala yang dihadapi guru, serta respons anak terhadap pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran di PAUD, khususnya dalam pemanfaatan teknologi sederhana yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan keterlibatan anak dalam proses belajar (Sitompul, 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam bentuk penelitian lapangan (field research) (Auerbach & Silverstein, 2003). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai implementasi *Game Based Learning* (GBL) berbasis PowerPoint

dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan kemampuan kognitif anak. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak (TK) Bunga Bangsa Desa Temenggung, Kecamatan Limun, Kabupaten Sarolangun, Jambi. Lokasi ini dipilih karena menyediakan akses langsung kepada guru, anak, serta proses pembelajaran yang menerapkan media PowerPoint interaktif. Penelitian dilakukan pada bulan Desember hingga Maret 2026.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Moleong, 2005). Observasi dilakukan secara non-partisipatif untuk mengamati bagaimana guru menggunakan media PowerPoint interaktif dalam kegiatan GBL serta bagaimana respons anak selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi, peneliti mencatat keterlibatan anak, minat belajar, dan dinamika interaksi di kelas.

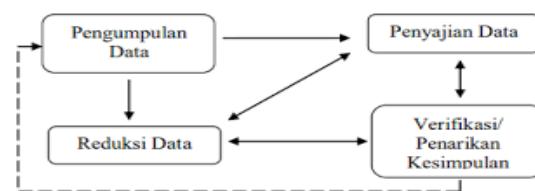
Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan kepala sekolah dan dua guru kelas yang

terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran digital. Wawancara ini bertujuan menggali pemahaman guru mengenai desain media PowerPoint, strategi implementasi GBL, jenis permainan yang digunakan, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Untuk menjaga kerahasiaan informan, peneliti menggunakan nama samaran seperti Ibu S., Ibu R., dan Ibu A. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, catatan guru, dan dokumen sekolah dikumpulkan untuk mendukung temuan lapangan (Nalle, 2019).

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman (2008) yang meliputi tiga tahap. Tahap pertama yaitu kondensasi data, di mana peneliti menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu mengorganisasi informasi dalam bentuk uraian naratif sehingga memudahkan peneliti melihat pola dan hubungan antar temuan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana

peneliti menginterpretasikan data, mengidentifikasi tema-tema utama terkait implementasi GBL, serta menyusun temuan yang relevan mengenai penggunaan media PowerPoint dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini.

Melalui penerapan analisis ini, penelitian mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana GBL berbasis PowerPoint dirancang, dilaksanakan, dan diterima oleh anak, serta memberikan pemahaman mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya di lingkungan PAUD.



Gambar Bagan Teknik Analisis Data Model Miles dan Huberman (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Game Based Learning* (GBL) berbasis PowerPoint di TK Bunga Bangsa berjalan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan,

dan evaluasi yang sistematis. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media PowerPoint interaktif yang berisi animasi, suara, dan tombol navigasi untuk permainan edukatif. Media tersebut disesuaikan dengan indikator perkembangan anak, sehingga setiap permainan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menayangkan media melalui computer dan perangkat lainnya. Guru memberikan arahan kepada anak mengenai cara bermain. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktif dan dinamis, karena anak tampak fokus dan menunjukkan antusiasme tinggi ketika permainan dimulai. Pada tahap evaluasi, guru menilai capaian belajar anak melalui respon, jawaban, dan kemampuan mereka menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan.

Berdasarkan hasil observasi, media PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak secara signifikan. Anak-anak terlihat bersemangat, sering mengangkat tangan untuk menjawab, dan ikut memberikan dukungan kepada teman yang maju ke depan kelas. Animasi dan suara dalam permainan

membuat mereka lebih tertarik mengikuti arahan guru. Temuan penting lainnya adalah meningkatnya kemampuan anak untuk memahami konsep dasar seperti warna, bentuk, angka, dan identifikasi objek. Penggunaan media interaktif juga membantu guru menjaga perhatian anak lebih lama, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

Bentuk permainan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuis warna, pengenalan angka, puzzle sederhana, dan permainan tebak gambar. Semua permainan dirancang menggunakan fitur animasi dan hyperlink pada PowerPoint sehingga tampil sebagai permainan interaktif. Guru menyampaikan bahwa media ini mempermudah mereka menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa mereka merasa penggunaan media PowerPoint membuat anak lebih cepat memahami perintah dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Meskipun demikian, guru mengakui adanya kendala seperti keterbatasan perangkat serta waktu yang terbatas

untuk menyelesaikan seluruh permainan dalam satu sesi pembelajaran.

Respon anak terhadap pembelajaran menggunakan GBL secara umum sangat positif. Anak-anak menunjukkan ekspresi senang, aktif menjawab, dan memiliki keberanian tampil di depan kelas. Selain itu, pembelajaran ini juga meningkatkan kemampuan kerja sama dan interaksi sosial antar anak. Mereka sering berdiskusi kecil, saling membantu, dan memberikan dukungan ketika teman mereka maju untuk bermain. Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL berbasis PowerPoint memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini.



PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi GBL berbasis PowerPoint menjadi strategi efektif dalam pembelajaran PAUD karena mampu mengakomodasi prinsip “bermain sambil belajar” yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka PAUD. GBL yang diterapkan guru sejalan dengan konsep belajar konstruktivis, di mana anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung, interaksi, dan pemecahan masalah. Media PowerPoint berfungsi sebagai stimulus visual-auditif yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Temuan ini mendukung teori Vygotsky mengenai *scaffolding*, bahwa penggunaan alat bantu seperti media digital dapat membantu anak mencapai kemampuan maksimalnya dalam *zone of proximal development*.

Pembelajaran menggunakan GBL juga terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak. Melalui permainan edukatif, anak dilatih untuk mengenal warna, bentuk, angka, dan konsep kategorisasi

secara menyenangkan. Penggunaan animasi dan suara pada PowerPoint memperkuat daya tarik media sehingga anak lebih cepat memahami konsep yang disampaikan. (Septiani, 2025), sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Dengan demikian, GBL bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat perkembangan kognitif secara signifikan.

Selain aspek kognitif, GBL juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak (Harahap, 2021). Temuan lapangan menunjukkan bahwa permainan yang dilakukan secara klasikal mendorong interaksi positif antar anak. Mereka belajar menunggu giliran, menyemangati teman, bekerja sama, dan menerima hasil permainan dengan sikap sportif. Proses ini memperkuat kemampuan sosial yang penting bagi anak usia dini, seperti komunikasi, empati, dan rasa percaya diri. Hal ini menguatkan teori perkembangan sosial bahwa

aktivitas bermain kelompok berperan penting dalam pembentukan karakter anak.

Namun demikian, penelitian juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan GBL, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kemampuan guru dalam membuat media interaktif yang menarik. Tantangan ini sejalan dengan realitas PAUD di wilayah pedesaan yang masih memiliki sumber daya terbatas. Meski demikian, guru tetap mampu mengoptimalkan media PowerPoint sederhana menjadi permainan edukatif yang efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan kreativitas dan pelatihan yang cukup, guru PAUD dapat memanfaatkan teknologi sederhana untuk menciptakan pembelajaran inovatif dan bermakna bagi anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan pembahasan ini mempertegas bahwa GBL berbasis PowerPoint merupakan model pembelajaran yang relevan dan efektif untuk diterapkan di PAUD. Model ini mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan interaksi sosial anak, serta memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) berbasis PowerPoint efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Bunga Bangsa. Media interaktif yang digunakan guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, membuat anak aktif menjawab, fokus lebih lama, serta memahami konsep dasar seperti warna, bentuk, dan angka. Selain itu, GBL juga mendorong interaksi sosial positif melalui kerja sama, keberanian tampil, dan sikap sportif. Meskipun masih terdapat kendala perangkat dan literasi digital guru, implementasi GBL tetap berjalan baik dan memberikan dampak positif bagi pembelajaran PAUD.

SARAN

Guru disarankan untuk terus mengembangkan dan memodifikasi media PowerPoint agar permainan

lebih variatif dan sesuai kebutuhan anak. Lembaga perlu meningkatkan sarana pendukung seperti laptop dan proyektor untuk mendukung keberlanjutan GBL. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media digital lain yang lebih interaktif untuk memperkaya strategi pembelajaran pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, A. Z. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Usia Dini*, 7(2), 49. <https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>
- Kusfitriani N Slembaran, E. S. (2022). Game Based Learning (GBL) Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelass 4 SD N Slembaran. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1444–1449. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Nalle, F. W. (2019). buku penelitian kualitatif. In *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan* (Vol. 1, Issue 3, p. 35). <https://doi.org/10.14710/jdep.1.3.35-45>
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Septiani, T. B. (2025). *RELEVANSI METODE GAME BASED*

- LEARNING. 07(01), 175–185.
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Suryawan, A., & Endaryanto, A. (2021). Perkembangan Otak dan Kognitif Anak: Peran Penting Sistem Imun pada Usia Dini. *Sari Pediatri*, 23(4), 279.
<https://doi.org/10.14238/sp23.4.2021.279-84>