

Peran Permainan Edukatif Dalam Proses Katekese Digital Anak-Anak Usia Dini

by Yuni Setiani Merlianta Girsang

Submission date: 30-May-2024 03:02PM (UTC+0700)

Submission ID: 2391515578

File name: Magistra_vol_2_no_2_juni_2024_hal_201-209.pdf (916.74K)

Word count: 3241

Character count: 21003



Peran Permainan Edukatif Dalam Proses Katekese Digital Anak-Anak Usia Dini

Yuni Setiani Merlianta Girsang

Sekolah Tinggi Pastoral Institut Pastoral Indonesia

Emmeria Tarihoran

Sekolah Tinggi Pastoral Institut Pastoral Indonesia

Korespondensi penulis: yunigirsang126@gmail.com*

Abstract. *In this rapid development of technology, digital catechesis for early childhood takes a role in the process of faith education for them. In providing education and teaching to children, new methods are needed that provide new innovations, especially in the catechesis process. Educational games play their role in educating the faith of early childhood children by utilizing platforms available in digital development, namely Quizizz and Kahoot which can be a means for parents and catechists to educate children's faith by utilizing technology so that faith education provided to children gains new innovations.*

Keywords: *Educational Games, Digital catechesis, Early childhood*

Abstrak. Dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat³⁵, katekese digital bagi anak-anak usia dini mengambil peran dalam proses pendidikan iman bagi mereka. Dalam memberikan pendidikan dan pengajaran kepada anak-anak sangat diperlukannya metode-metode yang baru yang memberikan inovasi yang baru terutama dalam proses katekese. Permainan edukatif memainkan perannya dalam mendidik iman anak-anak usia dini dengan memanfaatkan platform yang tersedia dalam perkembangan digital yaitu Quizizz dan Kahoot yang dapat menjadi sarana bagi orang tua dan katekis untuk mendidik iman anak-anak dengan memanfaatkan teknologi sehingga pendidikan iman yang diberikan kepada anak-anak memperoleh inovasi yang baru.

Kata kunci: Permainan Edukatif, Katekese digital, Anak-anak usia dini

LATAR BELAKANG

²⁷ Katekese berasal dari Bahasa Yunani yaitu Katechein yang berarti “Gema atau mengemakan”. Arti dari katekese sendiri yaitu komunikasi iman yang terjadi antara Manusia dengan Allah karena pernyataan³⁷ cinta kasih yang diberikan oleh Allah kepada manusia yang terjadi melalui Refleksi yang dialami oleh manusia terutama dalam pengalaman Pribadi dan juga pengalaman sosial. (Habur, 2018), Sedangkan Katekese digital adalah proses pewartaan imans dan nilai-nilai Kristiani yang dilakukan dengan cara menggunakan media digital untuk mengajar dan memperdalam iman Kristiani yang memanfaatkan berbagai teknologi dan Platform digital (Maharani & Tarihoran, 2024). Penggunaan teknologi digital dalam proses pengajaran dan pendalaman iman Katolik bertujuan²³ untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif dan semakin mudah untuk diakses oleh seluruh kalangan dari berbagai usia dan latar belakang.

Katekese dalam perkembangannya mengalami pembaharuan dan mengikuti perkembangan zaman, dan juga mengikuti kondisi-kondisi dan juga kejadian-kejadian yang

² Received April 30, 2024; Accepted Mei 30, 2024; Published Juni 30, 2024

* Yuni Setiani Merlianta Girsang, yunigirsang126@gmail.com

terjadi dalam masyarakat. Terutama dalam zaman ini dunia digital bergerak dengan sangat cepat dan pasti dalam memasuki seluruh lini kehidupan Masyarakat di dunia. Bukan hanya orang tua dan orang-orang muda saja yang dipengaruhi melainkan anak-anak juga. Pada saat ini usia anak-anak merupakan tempat yang tepat dan sangat berpengaruh dalam perkembangan teknologi. Banyak sekali anak-anak yang sudah mahir untuk memanfaatkan teknologi. Dan pada usia inilah yang menjadi peluang masuknya arus digital yang sangat cepat karena tawaran-tawaran yang diberikan oleh dunia digital sangat instan dan mudah di akses. (Andreas Jimmy et al., 2023). Anak-anak menjadi Terutama dalam Dokumen seperti *Catechesi tradendae* oleh Paus Yohanes Paulus II dan Direktorat Katekese dari Konferensi uskup katolik yang menyoroti kebutuhan beradaptasi dengan metode pengajaran baru. Terutama banyak platform digital yang dapat membangun dan mendidik anak-anak apabila dimanfaatkan dengan baik, salah satunya ialah Quizizz dan Kahoot yang saat ini sudah banyak digunakan oleh para pendidik di sekolah maupun dimana saja.

Oleh sebab itu Katekese dalam perkembangannya memiliki peran yang aktif dalam mendidik iman anak terutama dalam penggunaan Permainan edukatif yang dapat menambah pengetahuan serta menumbuhkan iman yang dimiliki oleh anak-anak. Terutama dalam perkembangan era digital yang semakin berkembang pesat saat ini.

32

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian studi pustaka dengan memanfaatkan sumber data pustaka seperti dari buku, dari jurnal, internet dan sumber lainnya yang digunakan dalam mengkaji topik yang dibahas dan menganalisa yang memaparkan tentang Peran Permainan Edukatif dalam Proses Katekese Digital Anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memahami Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah sarana yang pembelajaran yang sangat disukai dan diminati karena menggabungkan antara hiburan dan juga Pendidikan (Tangkawarow, 2018). Dimana dalam Permainan edukatif ini anak-anak tidak hanya diajak untuk mendalami materi dan mendapatkan informasi, melainkan anak-anak juga diajak untuk Bersama-sama mengeksklore dan mengekspresikan kesenangannya dalam permainan-permainan yang diberikan. Permainan edukatif memainkan perannya dalam membantu anak-anak memahami mengenai konsep iman yang dimilikinya dengan cara-cara yang mudah untuk dipahami dan dapat dimengerti oleh anak-anak. Karena permainan edukatif membawa anak-anak kepada penggalian imajinasi serta

melibatkan segala karakter-karakter serta gambar-gambar yang didapat dari cerita-cerita yang ada didalam kitab suci dan membantu anak-anak semakin mendalami nilai-nilai Kristiani yang terkandung dan dapat mengaplikasinyannya dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam menggunakan teknologi dalam penyampaian katekese.

Penggunaan teknologi digital untuk mewartakan sabda Allah dan meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap nilai-nilai agama telah menjadi sangat penting dalam era digital. Dengan perkembangan teknologi digital yang sangat cepat, anak-anak harus dilatih untuk memiliki iman yang kuat dan stabil. Katekese digital dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap nilai-nilai agama dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Katekese digital tidak hanya membantu anak-anak dalam memahami ajaran agama, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai agama. Katekis harus mengetahui serta menggunakan perangkat digital, bukan hanya untuk kepentingan pribadi, melainkan juga sebagai sarana untuk berkatekese kepada umat khususnya kaum muda.

Sarana digital online seperti Facebook, WhatsApp, YouTube, Instagram, Tik-Tok, dan Telegram, Kahoot dan platform media yang lainnya dapat digunakan dalam proses katekese. Sarana digital dianggap sangat berguna dan bermanfaat bagi katekis dalam proses katekese, karena sarana tersebut menunjang para katekis untuk memperoleh dan menyampaikan informasi dengan cepat. Paus Paulus VI melalui Evangelii Nuntiani (EN), artikel 45 mengatakan bahwa gereja rugi jika tidak memanfaatkan media sosial bagi pewartaan. Sarana-sarana digital memudahkan para katekis dalam berkatekese secara kontekstual terkait dengan isu-isu terkini.

Media digital memiliki pengaruh besar terhadap pertumbuhan dalam kehidupan rohani generasi muda Katolik. Banyak kaum muda yang kehidupan rohaninya melemah karena pengaruh media digital yang semakin berkembang salah satunya media sosial. Dalam hal ini kaum muda adalah pengguna terbesar. Jadi, gereja harus menyikapi masalah tersebut. Dalam era digital, katekese digital menjadi sangat penting untuk meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap nilai-nilai agama dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Katekis harus mengetahui serta menggunakan perangkat digital, bukan hanya untuk kepentingan pribadi, melainkan juga sebagai sarana untuk berkatekese.

Dilihat dari konteks Katekese Digital, Permainan edukatif yang dapat dilakukan mencakup Kuis Kitab Suci, Teka-teki silang ataupun tokoh kitab suci, dan drama dari cerita yang ada di dalam kitab suci. Pendekatan dan permainan ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Akan tetapi dalam proses ini juga peran

orang tua dalam membimbing dan menuntun anak tidak dapat dilupakan. Menurut (Asmawati, 2021) Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing, menuntun, mengawasi dan mengajarkan anak terutama dalam mengikuti perkembangan zaman terlebih-lebih dalam penggunaan *Gadget*, dengan melakukan pendampingan secara maksimal kepada anak-anak dalam pemanfaatan teknologi.

Peran Permainan Edukatif

Permainan Edukatif dalam perannya memiliki manfaat terutama dalam Katekese digital. Manfaat-manfaat yang dirasakan itu sangat berdampak bagi pertumbuhan iman yang dimiliki oleh Anak-anak. Peran yang dirasakan dari pemberian permainan edukatif ini kepada anak-anak ialah:

1. Meningkatkan Motivasi dan keterlibatan dari anak-anak karena Permainan Edukatif dalam katekese digital mampu membuat dan membangkitkan semangat dan proses katekese semakin menyenangkan juga menarik. Terutama anak-anak dapat melihat visualisasi dan sarana prasarana yang ditampilkan dalam konsep yang diberikan di permainan edukatif yang dirancang. Dengan menampilkan visualisasi yang menarik dapat membantu anak menjadi lebih paham dan anak-anak lebih terlibat, serta mempertahankan konsep iman terhadap iman Kristiani yang ditampilkan dan diajarkan kepada anak-anak.
2. Membantu anak dalam membentuk kerjasama terutama dalam kelompok karena anak dapat dibantu dalam mengembangkan sikap-sikap positif terutama dalam hal bekerja sama dan bertindak adil atau tidak bersikap egois terhadap teman-teman yang lain, bersosialisasi dan membangun relasi dengan sesama dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan dan juga tugas yang diberikan kepada kelompoknya dalam permainan yang diberikan.
3. Membantu dalam memperkuat Iman dan nilai-nilai Kristiani yang terkandung dalam permainan edukatif. Terutama dalam cerita inspiratif baik itu dari kitab suci atau dari kisah-kisah para tokoh-tokoh yang menginspirasi dan teladan-teladan Kristiani yang ditampilkan dalam permainan tersebut.
4. Permainan edukatif dan katekese digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, dan memungkinkan anak-anak untuk semakin berpartisipasi dalam kegiatan pembinaan iman yang selenggarakan dimanapun mereka berada.

Jenis-jenis Permainan Edukatif dalam Quizizz dan Kahoot

Dalam memberikan permainan kepada anak-anak terutama dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan iman setiap anak sangat perlu diperhatikan jenis permainan

yang digunakan. Jenis permainan yang digunakan harus disesuaikan juga dengan rentang umur anak-anak agar pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan dipahami oleh anak-anak. Banyak sekali jenis permainan yang dapat digunakan untuk Pendidikan iman anak terutama dalam Katekese Digital Anak. Permainan yang hendak digunakan pun perlu untuk diperhatikan sarana dan prasarana yang hendak digunakan dalam penggunaannya. Pada saat ini Platform Quizizz dan Kahoot! menjadi pilihan karena Platform Kahoot! dan Quizizz merupakan platform edukasi online yang populer dan mudah digunakan untuk membuat kuis dan permainan edukatif. Di dalam aplikasi Quizizz dan Kahoot!, terdapat banyak tema dan fitur-fitur yang disediakan sehingga memberikan tampilan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak dan orang-orang dapat membuat pertanyaan beserta kunci jawaban yang pasti didalam aplikasi ini (awwaliyah, 2021). Platform Quizizz dan kahoot! Ini sangat mudah untuk diakses oleh semua kalangan karena Jika pengguna hanya ingin bermain, diarahkan untuk menggunakan platform yang tersedia. Jika pengguna bertindak sebagai admin atau host permainan, diarahkan untuk menggunakan platform Quizizz dan Kahoot! (Abdillah et al., 2022).

Dalam Platform Quizizz dan Kahoot!, Kita bisa membuat pertanyaan dalam bentuk kuis pilihan ganda, menjawab pertanyaan benar atau salah, polling, puzzle, dengan fitur gambar suara video dan beberapa fitur lainnya. Kelebihan dari Aplikasi Quizizz ini yaitu bahwa Quizizz lebih banyak menghadirkan hiburan, tugas, dan jumlah partisipan yang banyak, dan jika dibandingkan dengan Kahoot, Kahoot lebih menekankan pada sifatnya yang unggul yaitu lebih Fleksibel (Hidayati & Budiarti, 2022).

Permainan edukatif yang dapat digunakan dalam Platform Quizizz dan Kahoot! bagi anak-anak yaitu Permainan teka-teki tokoh kitab suci dengan menampilkan kisah dari tokoh tersebut atau gambar dan video yang dapat ditampilkan pada aplikasi tersebut. Anak-anak dapat dirangsang untuk menjawab pertanyaan dan teka-teki yang tersedia untuk menambah pengetahuan dan pertumbuhan iman dari anak-anak. Selain itu permainan tebak kata yang terdapat dalam Kitab Suci juga dapat digunakan sebagai permainan edukatif yang dapat menambah pengetahuan dan pertumbuhan iman dari anak-anak, dimana pengajar menyediakan pertanyaan atau kata rumpang dan anak-anak harus menebak kata selanjutnya atau kata yang hilang agar sesuai dengan kata yang terdapat dalam kitab suci. Menyusun puzzle tokoh kitab suci juga dapat digunakan untuk merangsang otak dan pengetahuan yang dimiliki oleh anak-anak. Dengan permainan teka-teki tokoh kitab suci dan tebak kata dalam kitab suci dapat membantu anak-anak belajar tentang konsep-konsep dasar iman Kristiani, seperti kisah-kisah Alkitab, doa-doa, dan nilai-nilai Kristiani yang terkandung. Permainan simulasi juga memungkinkan anak-anak untuk bereksperimen dengan berbagai situasi dan belajar tentang

konsekuensi dari pilihan mereka. Permainan peran memungkinkan anak-anak untuk belajar tentang berbagai peran dalam komunitas Kristiani, seperti peran Yesus, para rasul, dan orang-orang kudus.

Tantangan dan Keterbatasan Permainan Edukatif dalam Quizizz dan Kahoot

Meskipun permainan edukatif dalam katekese digital menawarkan beberapa manfaat, terdapat juga tantangan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan yaitu Masalah teknis yang kemungkinan terjadi seperti masalah perangkat lunak dan koneksi jaringan yang tersedia, sehingga apabila hal-hal itu terjadi dan mengalami gangguan, maka platform Quizizz dan Kahoot! tidak dapat digunakan karena platform tersebut memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya. Kualitas dari kontendan juga kualitas permainan edukatif dalam katekese digital sangatlah penting. Apabila konten yang ditampilkan bersebrangan atau berbanding terbalik dengan nilai-nilai kristiani dan ajaran Gereja, maka hal itu tidak dapat menjadi pembelajaran bagi anak-anak. Karena apabila konten yang negatif ditampilkan kepada anak-anak, maka anak-anak akan mengikuti hal-hal yang sangat bertentangan itu. Selain itu, konten berkualitas rendah dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan dan efektivitas dalam pembentukan iman. Dalam pelaksanaannya dna pertumbuhannya anak-anak keterlibatan dari orang tua sangat penting dalam memastikan penggunaan permainan edukatif yang efektif dalam katekese digital. Orang tua harus dilibatkan dalam pemilihan dan pemantauan permainan edukatif untuk memastikan permainan tersebut sejalan dengan tujuan pembentukan iman anak mereka. Orang tua tidak boleh lepas tangan terhadap anak-anak karena tantangan era digital generasi digital lainnya, seperti cyberbullying, konten negatif, dan kecanduan teknologi. Katekese harus membantu mereka menghadapi tantangan-tantangan ini dan mengembangkan nilai-nilai Kristiani yang kuat.

Permainan Edukatif Bagi Anak-anak Dalam Katekese Digital

Dokumen Catekhesi tradendae yang dikeluarkan oleh Paus Yohanes Paulus II menyoroti mengenai kebutuhan untuk beradaptasi dengan metode pegajaran baru dalam katekese, dimana era digital ini membawa perubahan yang sangat signifikan bagi manusia dalam Proses belajar serta memperoleh informasi. Oleh karena itu penting bagi semua orang terlebih-lebih para pengajar katekese untuk mengkolaborasikan dan melahirkan metode-metode pengajaran yang baru dan menarik yang sesuai dengan gererasi digital. Oleh karena itu sangat perlulah mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat ini. Metode pengajaran yang tradisional, monoton, dan berbasis teks mungkin tidak efektif bagi anak-anak terutama banyak anak-anak pada saat ini sudah mengikuti perkembangan teknologi, bahkan lebih ahli dalam pemanfaatan teknologi. Mengubah cara belajar Generasi digital belajar secara interaktif,

visual, dan multimedia memang perlu dikembangkan. Kemudahan Akses Informasi Generasi digital mempunyai kemudahan dalam mengakses informasi melalui internet dan media sosial. Permainan edukatif dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan iman kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, dengan permainan-permainan yang dapat digunakan menggunakan teknologi.

Peran Orang Tua Dalam Permainan Edukatif

Permainan edukatif memiliki peran penting dalam perkembangan anak, baik dalam aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik. Orang tua sebagai pembimbing utama anak di rumah, memiliki tanggung jawab untuk menyediakan dan memfasilitasi permainan edukatif yang tepat bagi anak-anak mereka.

Orang tua dalam mendampingi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak mereka. Dalam permainan edukatif orang tua mengambil peran dalam mendampingi dan menuntun anak-anak dalam penggunaan teknologi yang semakin pesat dan orangtua harus mampu menentukan arah yang tepat dalam penggunaan media teknologi, sebab jika salah menentukan arah maka ancaman besar telah menanti.

Dalam permainan edukatif yang dilakukan oleh anak-anak di platform Quizizz dan Kahoot orang tua harus dapat Memilih kuis yang tepat yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Kuis yang terlalu sulit dapat membuat anak frustrasi, sedangkan kuis yang terlalu mudah tidak akan memberikan tantangan yang cukup. kuis yang menarik dan membangkitkan minat anak terhadap nilai-nilai Katolik. Kuis yang dikemas dengan cara yang kreatif dan interaktif akan membuat anak lebih antusias untuk belajar dan kuis yang mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam mendampingi anak saat bermain, Orang tua dapat memberikan dukungan dan semangat kepada anak saat bermain kuis. Hal ini dapat membantu anak untuk lebih percaya diri dan termotivasi untuk menyelesaikan kuis, menjadi fasilitator dalam kuis, terutama untuk anak yang masih kecil. Orang tua dapat membantu anak memahami aturan kuis, memberikan arahan, dan membantu anak menyelesaikan masalah yang dihadapi, bermain kuis bersama anak untuk membangun kedekatan dan komunikasi yang positif. Bermain bersama juga dapat menjadi kesempatan bagi orang tua untuk mendiskusikan nilai-nilai Katolik yang terkandung dalam kuis dengan anak. Orang tua juga dapat memanfaatkan kuis untuk mendidik anak. Kuis Quizizz dan Kahoot dapat menjadi sarana untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter kepada anak, membantu anak mengembangkan pengetahuan agama mereka. Contohnya, kuis yang membahas tentang isi Alkitab, sejarah Gereja Katolik, dan doa-doa Katolik, serta dapat membantu menstimulasi pemikiran kritis dan kreatif anak. Orang tua juga perlu mengamati perkembangan anak saat

bermain kuis. Memperhatikan apakah anak menunjukkan minat dan antusiasme terhadap kuis, memperhatikan apakah anak mampu memahami isi kuis, dan juga memperhatikan apakah anak menunjukkan kemajuan dalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai Katolik. Orang tua dapat memberikan masukan dan panduan kepada anak setelah selesai bermain kuis. Hal ini dapat membantu anak untuk memahami konsep dan nilai-nilai Katolik yang terkandung dalam kuis. Orang tua perlu secara berkala menyesuaikan kuis yang diberikan kepada anak dengan perkembangan dan kebutuhan anak. Selain itu orang tua harus tetap mendukung anak-anak mereka untuk belajar sambil bermain juga karena, Anak-anak akan merasa senang bermain sambil belajar karena mereka tanpa sengaja bermain sambil belajar. Bermain dan belajar sama-sama menyenangkan dan menantang. Situasi pembelajaran yang menantang inilah yang dapat membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar sejati. Semakin banyak permainan yang dimainkan anak, semakin besar hasil belajarnya. Lebih dari itu, ia akan memiliki hobi yang luar biasa, belajar, di masa dewasa dan bahkan di masa tua. Ia menikmati menikmati permainan dan belajar juga. Segala sesuatunya dirasakan tidak hanya menyenangkan dan menantang, tetapi juga menenangkan. Ini adalah perasaan yang mendorong anak untuk belajar kapan saja, tanpa instruksi atau pengawasan, dan bahkan tanpa penghargaan. Karena dengan bermain sambil belajar anakanak dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang mencakup aspek keterampilan ataupsikomotor kecerdasan bahasa emosi maupun sosialnya .

KESIMPULAN

Permainan edukatif dalam katekese digital memiliki potensi besar untuk membantu anak-anak usia dini untuk belajar tentang iman mereka dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Terutama dalam mengikuti perkembangan teknologi yang sangat pesat dan dalam pemanfaatan platform media digital yaitu Quizizz dan Kahoot. Anak-anak dapat mendalami iman mereka dengan cara yang menarik dan menyenangkan menggunakan media tersebut dan disertai dengan peran aktif dari orang tua yang senantiasa membimbing dan menuntun anak-anak.

DAFTAR REFERENSI

- ¹ Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- ¹ Asmawati, L. (2021). Peran orang tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- ¹⁴ Awwaliyah. (2021). Media pembelajaran masa kini: Pembuatan, aplikasi kegunaannya. *Awaliyah*, 4(127–132). <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771>
- ¹⁰ Habur, A. M. (2018). Katekese keluarga di era digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 39–47. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.53>
- ³ Hidayati, T., & Budiarti, E. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 5(1), 42–50. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v5i1.502>
- ⁵ Jimmy, A., Rahawarin, B. A., & Nugroho, S. (2023). Peran katekese digital sebagai media pembinaan iman kaum muda Kristiani. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral*, 2(1), 114–125. <https://doi.org/10.55606/lumen.v2i1.150>
- ¹¹ Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2, pp. 197-208). Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan.
- ⁷ Maharani, S. D. A., & Tarihoran, E. (2024). Platform Tiktok sebagai sarana katekese yang tepat bagi kaum Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi*, 2(2), 37–44.
- ⁶ Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- ¹⁵ Rohman, N., & Mulyanto, B. (2010). Membangun aplikasi game edukatif sebagai media belajar anak-anak. *Jurnal Computech & Bisnis*, 4(1), 53-58.
- ⁹ Tangkawarow, I. R. H. T. (2018). Pelatihan permainan edukatif untuk anak berbasis komputer pada guru dan siswa di TK Katolik Malaekat Pelindung Kota Manado. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(01). <https://doi.org/10.36412/abdimas.v10i01.557>

Peran Permainan Edukatif Dalam Proses Katekese Digital Anak-Anak Usia Dini

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	gifted.or.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	2%
3	ummaspul.e-journal.id Internet Source	1%
4	jurnal.itscience.org Internet Source	1%
5	Submitted to Konsorsium PTS Batch 5 Student Paper	1%
6	eprints.stta.ac.id Internet Source	1%
7	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	1%
8	docobook.com Internet Source	1%
9	Submitted to University of Thessaly Student Paper	1%

10	unikastpaulus.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
12	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
13	www.obsesi.or.id Internet Source	1 %
14	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
15	www.ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1 %
17	id.scribd.com Internet Source	1 %
18	123dok.com Internet Source	1 %
19	5302414079ulya.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	www.parentsguide.co Internet Source	<1 %
21	Selia Dwi Kurnia. "IMPLEMENTASI KESETARAAN GENDER PADA PENDIDIKAN	<1 %

ANAK USIA DINI DI SEKOLAH", AN-NISA, 2019

Publication

22	caradapatuang66.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	docplayer.info Internet Source	<1 %
24	ejournal.insuriponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
25	ejurnalqarnain.stisnq.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
27	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.amikom.ac.id Internet Source	<1 %
29	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
30	eprints.akakom.ac.id Internet Source	<1 %
31	es.scribd.com Internet Source	<1 %
32	journal.csspublishing.com Internet Source	<1 %

33 jurnal.stikeskesdam4dip.ac.id <1 %
Internet Source

34 kpweddingvideo.com <1 %
Internet Source

35 mafiadoc.com <1 %
Internet Source

36 www.diraindi.com <1 %
Internet Source

37 www.imronpribadi.com <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off