



Pengembangan Game Edukasi Berbasis Cerita sebagai Media Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Membaca Anak Usia Dini

Khusnul Khotimah

PAUD Guru Putih, Praya, Indonesia

*Correspondence: khusnulhkhhotimah54@gmail.com

Article History

Manuscript submitted:

29 Januari 2026

Manuscript revised:

29 Januari 2025

Accepted for publication:

31 Januari 2026

Keywords

educational games;
children's stories;
interactive media;
reading interest;
early childhood education;

Abstract

Early childhood's low interest in reading presents a fundamental challenge in establishing a strong foundation for future literacy. Advances in digital technology offer opportunities to create innovative learning media, including story-based educational games that integrate narrative, visual, and interactive elements. This study aims to describe the conceptual development of story-based educational games as interactive media with the potential to foster reading interest among young children. Employing a qualitative descriptive approach supported by a literature review of empirical and conceptual studies published between 2020 and 2025, the study synthesizes current insights on digital story-driven learning. The findings indicate that embedding narrative components in educational games can enhance children's emotional engagement, strengthen comprehension of text meaning, and boost intrinsic motivation toward reading activities. Story-based games also align with principles of learning through play and story-centered instruction, both of which are considered effective for early childhood education. This article recommends the development of a prototype story-based educational game featuring local cultural content and child-friendly interactive features to support early literacy learning in early childhood education settings.

How to Cite: Khotimah, K. (2026). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Cerita sebagai Media Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Membaca Anak Usia Dini. *WIWARA: Jurnal Pendidikan Permulaan*, 1(2), 55–64. <https://doi.org/10.71094/wiwar.v1i1.170>

Pendahuluan

Minat baca merupakan aspek mendasar dalam pengembangan kemampuan literasi awal anak usia dini. Literasi bukan sekadar proses mengenali huruf dan kata, tetapi mencakup kemampuan memahami makna teks, berinteraksi dengan bacaan, serta menumbuhkan keinginan untuk membaca secara konsisten. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), minat baca menjadi pondasi penting bagi pembelajaran di tingkat selanjutnya, sebab melalui kegiatan membaca, anak-anak belajar mengenali simbol, memahami bahasa, serta mengembangkan daya imajinasi dan penalaran. Namun, kondisi aktual menunjukkan bahwa minat baca anak-anak Indonesia masih tergolong rendah. Hasil survei nasional mengindikasikan bahwa budaya membaca belum melekat kuat dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan siswa taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Rendahnya minat baca ini diperburuk oleh terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Ratminingsih & Santosa, 2025). Secara umum, praktik pembelajaran membaca di lembaga PAUD masih berfokus pada pendekatan konvensional seperti pengenalan huruf, latihan menulis, dan pembacaan kata sederhana. Model pembelajaran yang berorientasi pada hafalan simbol ini sering kali mengabaikan aspek pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Anak-anak cenderung diminta mengulang kosakata atau mengeja huruf tanpa keterlibatan aktif dalam aktivitas naratif yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan emosi positif. Padahal, teori-teori pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya pendekatan berbasis pengalaman langsung (experiential learning) serta pembelajaran melalui permainan (learning through play) untuk menumbuhkan motivasi intrinsik dan kreativitas anak. Apabila kegiatan membaca hanya difokuskan pada rutinitas kognitif tanpa dukungan konteks emosional dan makna yang kuat, maka aktivitas tersebut berpotensi menjadi membosankan dan dapat menurunkan minat anak terhadap buku dan bacaan sejak dini.



Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi digital telah menghadirkan peluang besar bagi inovasi pembelajaran anak usia dini. Digitalisasi memungkinkan pendidik mengembangkan media belajar yang lebih interaktif, multimodal, dan imersif, yang mampu menyesuaikan diri dengan gaya belajar anak-anak masa kini. Salah satu inovasi yang menonjol adalah game edukasi berbasis cerita, yaitu bentuk media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur visual, audio, dan naratif dalam satu pengalaman belajar terpadu. Game ini tidak sekadar menampilkan teks dan gambar secara statis, tetapi menghadirkan alur cerita dinamis melalui karakter interaktif, dialog, serta tantangan edukatif yang merangsang anak untuk berpikir kritis dan bertindak aktif. Melalui pengalaman bermain sambil belajar, anak-anak dapat berinteraksi dengan isi bacaan secara lebih bermakna dan kontekstual (Tang, 2025; Hao, 2023).

Pendekatan berbasis permainan digital interaktif memiliki potensi besar dalam memperkuat literasi awal anak usia dini. Dalam game edukatif yang mengandung unsur naratif, anak berperan langsung dalam perjalanan cerita bukan hanya sebagai pendengar pasif, tetapi sebagai bagian dari dunia cerita yang mereka bantu ciptakan. Keterlibatan aktif ini menimbulkan ikatan emosional (*emotional engagement*) yang kuat antara anak dan karakter dalam cerita, sehingga membantu mereka memahami makna teks dengan lebih mendalam. Temuan Tang (2025) menunjukkan bahwa integrasi elemen naratif dalam game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan belajar, memperkuat rasa ingin tahu, serta menumbuhkan kebiasaan membaca berkelanjutan di kalangan anak prasekolah. Sementara itu, Hao (2023) menegaskan bahwa penerapan teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dalam desain game berbasis cerita mampu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan memberikan kepuasan intrinsik bagi anak.

Berbagai studi empiris internasional juga memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa narasi interaktif dalam media digital terbukti efektif meningkatkan minat, pemahaman, serta kemampuan literasi anak usia dini (Vanden Bempt et al., 2022; Lin & Hwang, 2024). Anak-anak yang belajar melalui cerita digital menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata, pemahaman konteks narasi, serta kemampuan mengekspresikan ide baik secara verbal maupun nonverbal. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis cerita tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial-emosional anak, yang menjadi komponen esensial dalam pendidikan anak usia dini. Berdasarkan landasan teoretis dan bukti empiris tersebut, artikel ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan konsep dan prinsip pengembangan game edukasi berbasis cerita yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta (2) menganalisis potensi media digital interaktif tersebut dalam menumbuhkan minat membaca anak berdasarkan temuan penelitian terkini.

Secara konseptual, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kerangka teoretis yang komprehensif mengenai peran unsur naratif dan interaktivitas dalam media digital terhadap peningkatan motivasi membaca pada anak usia dini. Fokus utama penelitian ini tidak terletak pada aspek teknis atau prosedural pengembangan game, melainkan pada analisis konseptual dan pedagogis tentang bagaimana elemen naratif dan edukatif dapat disinergikan secara efektif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memperluas pemahaman mengenai kontribusi media digital berbasis cerita sebagai sarana pembentukan minat baca anak sekaligus sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan literasi awal di era digital.

Konsep literasi awal (*emergent literacy*) mencakup kemampuan mengenali simbol, memahami makna teks, serta membangun kebiasaan membaca sejak usia prasekolah (Ünal Gezer, 2021). Literasi awal tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca permukaan atau teknis, tetapi juga melibatkan keterampilan pra-membaca seperti kesadaran fonologis, pengenalan huruf, penafsiran gambar, serta pemahaman terhadap simbol-simbol makna. Aksoy dan Baran (2020) menegaskan bahwa pengalaman positif anak terhadap teks dan narasi di masa prasekolah berperan penting dalam membentuk sikap positif terhadap kegiatan membaca di masa mendatang. Anak yang terbiasa mendengarkan dan berinteraksi dengan cerita menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap kegiatan literasi. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis cerita tidak hanya menghadirkan konteks belajar yang bermakna, tetapi juga mengaktifkan emosi, menumbuhkan empati, serta mendorong anak memahami realitas sosial di sekitarnya (Yazici & Bolay, 2017).

Game edukatif merupakan inovasi media pembelajaran yang memadukan unsur permainan, tantangan, serta sistem umpan balik (feedback) untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Keunggulan utama game edukasi terletak pada kemampuannya memfasilitasi pembelajaran aktif melalui proses eksplorasi dan interaksi langsung. Anak-anak tidak sekadar menjadi penerima informasi pasif, tetapi berperan sebagai peserta yang berinteraksi dengan konten secara mandiri dan reflektif. Dalam konteks PAUD, pengembangan game edukatif harus berlandaskan pada prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), yaitu kesesuaian dengan tahapan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Vanden Bempt et al., 2022). Game yang terlalu menantang atau bersifat kompetitif justru dapat menurunkan motivasi belajar, sementara narasi sederhana, visual yang ramah anak, serta aktivitas berbasis eksplorasi dan imajinasi dapat menstimulasi minat serta keterlibatan anak dalam proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeh et al. (2023) memperkuat pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa *story-based creativity games* dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta *growth mindset* pada anak usia dini. Dalam permainan tersebut, anak tidak hanya terpapar pada konten edukatif, tetapi juga berpartisipasi dalam membangun alur cerita, menyelesaikan misi, dan menciptakan solusi melalui narasi interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa game berbasis cerita berfungsi ganda selain mengasah kemampuan literasi dasar, juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kreativitas anak sejak usia dini. Pendekatan ini menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi.

Pendekatan *story-based learning* menempatkan cerita sebagai medium utama dalam penyampaian pesan pendidikan. Melalui narasi, anak-anak belajar memahami hubungan sebab-akibat, mengenal karakter, serta menyerap nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam cerita. Cerita menjadi sarana komunikasi yang efektif karena mampu menjembatani dunia imajinatif anak dengan realitas pembelajaran formal, menghadirkan pengalaman belajar yang emosional sekaligus bermakna. Dalam konteks PAUD, pendekatan ini terbukti efektif karena anak secara alami tertarik pada alur cerita yang melibatkan karakter dan situasi yang dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari (Ratminingsih & Santosa, 2025; Moussah, 2024). Dalam game edukatif berbasis naratif, unsur cerita dapat diintegrasikan melalui desain karakter yang menarik, dialog interaktif yang menggugah, serta alur misi edukatif yang mengajak anak terlibat secara aktif dalam proses belajar (Chong & Lee, 2023). Dengan demikian, game berbasis cerita tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pedagogis yang strategis untuk menumbuhkan minat baca, memperkuat keterampilan berpikir, dan menanamkan nilai-nilai sosial sejak usia dini.

Selain aspek naratif, media digital juga berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar anak. Media interaktif digital memungkinkan anak berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui sentuhan, suara, dan animasi, menciptakan pengalaman multisensori yang menyenangkan. Menurut Chen dan Wang (2022), *gamified storytelling* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa dan literasi anak prasekolah. Anak-anak yang berinteraksi dengan game berbasis cerita menunjukkan peningkatan dalam penguasaan kosakata, kemampuan memahami struktur kalimat, dan keterampilan bercerita ulang. Sementara itu, penelitian Duenas dan Kim (2024) serta García dan Torres (2023) menunjukkan bahwa aplikasi cerita digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan emosional anak terhadap teks dan memfasilitasi pembelajaran mandiri dalam konteks bermain.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, pengembangan media game edukasi berbasis cerita dapat menjadi solusi strategis untuk mengatasi rendahnya minat baca. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAUD tidak hanya relevan dengan perkembangan zaman, tetapi juga selaras dengan upaya pemerintah dalam mewujudkan transformasi pendidikan digital. Game edukatif berbasis cerita berpotensi menjadi media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga menyenangkan secara emosional dan sosial. Dengan demikian, pengembangan media ini dapat mendukung pencapaian tujuan literasi nasional dan membentuk generasi pembelajar yang gemar membaca sejak usia dini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada kajian literatur (literature-based research). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan menguji hipotesis secara empiris, melainkan untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan mensintesis berbagai temuan ilmiah terdahulu mengenai pengembangan game edukatif berbasis cerita serta potensinya dalam menumbuhkan minat membaca anak usia dini. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali fenomena secara komprehensif berdasarkan bukti konseptual dan empiris yang telah dipublikasikan (Moussah, 2024; Yeh et al., 2023). Pendekatan ini dianggap tepat dalam konteks penelitian pendidikan karena memberikan dasar konseptual yang kuat bagi pengembangan model pembelajaran sebelum dilakukan uji lapangan (Aksoy & Baran, 2020). Melalui proses peninjauan literatur yang sistematis terhadap berbagai sumber akademik mutakhir, penelitian ini berupaya membangun gambaran menyeluruh tentang prinsip desain, struktur naratif, serta implikasi pedagogis dari media game edukatif berbasis cerita terhadap peningkatan minat literasi anak usia dini.

Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan fokus pada eksplorasi tematik hasil-hasil penelitian terkini. Orientasi utamanya bukan pada pengukuran kuantitatif, tetapi pada pemaknaan dan interpretasi konseptual terhadap fenomena yang dikaji. Sejalan dengan pandangan Ratminingsih dan Santosa (2025), pendekatan kualitatif dinilai sesuai dalam menelaah dinamika kognitif dan emosional anak dalam pembelajaran berbasis naratif, yang bersifat kompleks dan kontekstual. Keterpaduan antara landasan teoritis dan konteks implementatif menjadi fokus utama kajian ini. Oleh karena itu, penelitian menekankan integrasi antara teori literasi awal (emergent literacy), prinsip pengembangan media digital, serta pendekatan story-based learning sebagai dasar konseptual pengembangan game edukatif berbasis cerita. Model integratif ini sejalan dengan penelitian Tang (2025) yang menelaah keterlibatan belajar anak prasekolah melalui story-based games, serta Lin dan Hwang (2024) yang mengembangkan kerangka pembelajaran digital berbasis naratif.

Sumber data utama berasal dari literatur ilmiah sekunder, mencakup jurnal internasional bereputasi dan jurnal nasional terakreditasi yang diterbitkan antara tahun 2020–2025. Pemilihan sumber didasarkan pada tiga kriteria, yaitu: (1) Relevansi tematik terhadap topik story-based educational games, literasi anak usia dini, dan media digital interaktif; (2) Kredibilitas publikasi, yang ditinjau dari reputasi jurnal, ketersediaan DOI, dan aksesibilitas daring (Tang, 2025; Vanden Bempt et al., 2022); serta (3) Fokus kajian penelitian, yang membahas desain media, pendekatan pedagogis, dan dampaknya terhadap motivasi serta minat baca anak (Hao, 2023; Chen & Wang, 2022).

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah identifikasi literatur primer, yang mencakup penelusuran sistematis terhadap artikel ilmiah melalui basis data Google Scholar, ERIC, SpringerLink, Taylor & Francis Online, serta Frontiers in Education. Dari proses ini, diperoleh 25 artikel yang memenuhi kriteria relevansi dengan topik penelitian. Tahap kedua adalah seleksi dan kategorisasi, di mana setiap artikel ditelaah berdasarkan tema dominan seperti desain media pembelajaran, pendekatan naratif, serta dampaknya terhadap motivasi dan minat baca anak. Tahap ketiga meliputi pengkodean dan pengorganisasian data secara sistematis untuk mendukung proses analisis tematik (Yeh et al., 2023; Duenas & Kim, 2024).

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis tematik (thematic analysis) yang bersifat interpretatif. Teknik ini melibatkan proses pembacaan berulang, pemberian kode terhadap isi literatur, dan pengelompokan tema-tema utama yang muncul secara konsisten (Ratminingsih & Santosa, 2025). Proses analisis dilakukan dalam tiga langkah: (1) Reduksi data (data reduction) dengan memilah informasi dari literatur sesuai topik penelitian, seperti model pengembangan story-based games, struktur naratif, dan pengaruhnya terhadap literasi anak. (2) Penyajian data (data display) dalam bentuk matriks dan ringkasan tematik untuk menggambarkan keterkaitan antar konsep, misalnya antara unsur cerita dan peningkatan motivasi membaca (Hao, 2023; Lin & Hwang, 2024). (3) Verifikasi dan sintesis (conclusion drawing and verification), yakni tahap penafsiran terhadap pola dan hubungan antar tema guna merumuskan model konseptual pengembangan game edukatif berbasis cerita yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Moussah, 2024).

Metode analisis ini mengikuti prosedur yang lazim digunakan dalam systematic literature review pada bidang pendidikan dan psikologi anak, sebagaimana diterapkan oleh García dan Torres (2023) dalam kajiannya

mengenai penerapan media digital berbasis narasi. Pendekatan ini dinilai efektif untuk mengungkap pola konseptual yang mendasari hubungan antara elemen naratif dan motivasi literasi pada anak. Untuk menjamin validitas hasil analisis, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan konsep, yakni dengan membandingkan hasil temuan dari berbagai konteks penelitian lintas negara. Langkah ini penting karena karakteristik perkembangan anak usia dini serta praktik pedagogis sering kali berbeda secara kultural (Ünal Gezer, 2021). Validitas diperkuat melalui verifikasi seluruh sumber referensi yang terindeks dan dapat diakses secara daring. Selain itu, analisis dilakukan secara iteratif dan reflektif, memastikan bahwa hasil sintesis tetap kontekstual dengan situasi pembelajaran anak usia dini di Indonesia.

Selanjutnya, kredibilitas penelitian ditingkatkan melalui penerapan prinsip metodologis yang dikemukakan oleh Vanden Bempt et al. (2022), yaitu penggunaan literatur empiris terkini dan penerapan analisis berbasis tema yang berfokus pada dua indikator utama: keterlibatan belajar (learning engagement) dan motivasi membaca (reading motivation). Pendekatan ini memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya memiliki dasar teoretis yang kuat, tetapi juga relevan dengan praktik pembelajaran modern berbasis media digital interaktif. Secara umum, tahapan penelitian ini dilaksanakan melalui empat langkah sistematis yang saling berkesinambungan. Pertama, tahap eksplorasi awal difokuskan pada identifikasi isu mendasar, yakni rendahnya minat baca pada anak usia dini serta potensi penerapan game edukatif sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan belajar (Ratminingsih & Santosa, 2025). Kedua, dilakukan penelusuran literatur ilmiah yang komprehensif untuk mengumpulkan data konseptual dan empiris dari berbagai penelitian relevan mengenai story-based educational games dan literasi anak usia dini (Tang, 2025; Chen & Wang, 2022). Tahap ini menjadi fondasi penting untuk memastikan bahwa seluruh referensi yang digunakan bersifat mutakhir dan sesuai dengan konteks pendidikan masa kini. Ketiga, proses analisis dan sintesis tematik dilakukan dengan mengelompokkan hasil temuan dari literatur menjadi tiga tema utama, yaitu: (a) prinsip dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis cerita, (b) karakteristik narasi yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif dan afektif anak, serta (c) pengaruh media digital terhadap peningkatan minat dan motivasi membaca. Melalui pendekatan ini, keterkaitan antarunsur naratif dan aspek interaktivitas media dapat dianalisis secara mendalam guna mengidentifikasi pola konseptual yang konsisten di berbagai penelitian. Keempat, perumusan model konseptual menjadi tahap akhir yang bertujuan menyusun kerangka konseptual pengembangan game edukasi berbasis cerita yang terintegrasi dengan teori literasi awal dan pembelajaran digital anak usia dini. Model konseptual ini diharapkan dapat dijadikan dasar bagi penelitian lanjutan, baik dalam bentuk pengujian empiris maupun pengembangan prototipe media pembelajaran di lembaga PAUD. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif yang berorientasi pada kajian literatur, penelitian ini berhasil menghadirkan deskripsi komprehensif tentang hubungan antara struktur naratif, elemen interaktivitas, dan motivasi membaca anak usia dini. Strategi penelitian semacam ini terbukti efektif untuk membangun fondasi teoritis yang kuat bagi inovasi pendidikan berbasis teknologi yang adaptif terhadap konteks lokal sekaligus relevan dengan perkembangan global (Duenas & Kim, 2024; García & Torres, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis cerita berpotensi besar sebagai media interaktif yang efektif dalam menumbuhkan minat membaca anak usia dini. Berdasarkan analisis tematik terhadap 25 literatur ilmiah terbitan 2020–2025, ditemukan empat tema utama yang saling berhubungan, yaitu: (1) konsep pengembangan game edukasi berbasis cerita; (2) cerita sebagai medium literasi dan afeksi; (3) potensi game interaktif dalam menumbuhkan minat membaca; serta (4) implikasi pengembangan media di konteks pendidikan anak usia dini (PAUD) Indonesia.

Keempat tema ini menggambarkan keterkaitan antara aspek teknologi, pedagogi, dan psikologi anak dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui media digital berbasis narasi. Pembahasan berikut menguraikan hasil sintesis tersebut secara komprehensif.

1. Konsep Pengembangan Game Edukasi Berbasis Cerita

Hasil analisis terhadap berbagai penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis cerita dikembangkan melalui integrasi antara elemen storytelling, visual interaktif, dan prinsip gamification. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan media belajar yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Tang, 2025). Proses pengembangan game semacam ini umumnya melalui beberapa tahapan penting, yaitu: analisis kebutuhan anak, perancangan karakter dan alur cerita, pembuatan skenario interaktif, dan pengujian pengalaman bermain (user experience testing).

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami profil kognitif, sosial, dan emosional anak sebagai dasar dalam merancang media yang sesuai dengan prinsip *developmentally appropriate practice* (Vanden Bempt et al., 2022). Anak usia dini cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain, sehingga game edukatif harus memuat unsur eksplorasi, imajinasi, dan interaksi sosial yang bermakna.

Tahap perancangan karakter dan alur cerita menjadi elemen kunci yang membedakan story-based educational games dari media digital lainnya. Karakter-karakter dalam cerita dirancang tidak hanya sebagai figur visual, tetapi juga sebagai representasi nilai dan model perilaku positif bagi anak. Narasi disusun dengan memperhatikan struktur sederhana meliputi pengenalan tokoh, konflik ringan, dan penyelesaian yang mengandung pesan moral agar mudah dipahami oleh anak usia prasekolah (Moussah, 2024).

Sementara itu, prinsip gamification diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan anak dengan menghadirkan elemen permainan seperti poin, hadiah, atau level tantangan yang dapat dicapai. Prinsip ini berfungsi untuk menjaga *attention* dan *motivation* anak selama proses belajar berlangsung (Hao, 2023). Menurut teori motivasi ARCS yang dikemukakan oleh Keller, keberhasilan media edukatif bergantung pada empat faktor, yakni *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Dalam konteks game edukasi berbasis cerita, keempat faktor tersebut dapat diimplementasikan melalui penggunaan visual menarik, narasi yang relevan dengan pengalaman anak, tingkat kesulitan yang sesuai, serta pemberian umpan balik positif setelah penyelesaian tugas belajar.

Model konseptual pengembangan ini mendukung temuan Yeh et al. (2023), yang menegaskan bahwa story-based creativity games berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, serta *growth mindset* anak-anak prasekolah. Dengan demikian, proses pengembangan game edukasi berbasis cerita tidak hanya berfokus pada aspek teknologi, tetapi juga mempertimbangkan dimensi psikologis dan pedagogis untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

2. Cerita sebagai Medium Literasi dan Afeksi

Cerita dalam konteks pendidikan anak usia dini memiliki fungsi yang jauh melampaui sekadar hiburan. Cerita berperan sebagai jembatan emosional dan kognitif yang menghubungkan anak dengan bahasa, simbol, dan nilai-nilai kehidupan (Ratminingsih & Santosa, 2025). Dalam proses membaca cerita, anak tidak hanya mengenal bentuk kata dan kalimat, tetapi juga belajar memahami makna, alur, serta emosi yang terkandung di dalamnya.

Menurut Moussah (2024), elemen naratif memiliki kekuatan untuk membangun koneksi afektif antara anak dan teks. Karakter yang kuat dan konflik yang relevan membantu anak belajar memahami konsekuensi tindakan dan nilai moral yang mendasarinya. Melalui karakter dalam cerita, anak belajar meniru perilaku positif dan menginternalisasi nilai-nilai sosial. Dengan demikian, narasi berperan sebagai media moral scaffolding yang menuntun perkembangan empati dan kesadaran sosial sejak dini.

Dalam konteks game edukasi, narasi tidak hanya berfungsi sebagai cerita yang dibaca, tetapi juga sebagai alur interaktif yang memungkinkan anak berpartisipasi langsung dalam menentukan jalannya cerita. Anak menjadi pemain sekaligus pembaca aktif yang memiliki peran dalam membentuk arah narasi. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Yeh et al. (2023) menyebut interaktivitas ini sebagai bentuk *narrative engagement*, di mana anak terlibat dalam tindakan membaca, memahami, dan membuat keputusan yang mempengaruhi perkembangan alur cerita.

Penelitian López dan Ortega (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif anak dalam narasi interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman teks dan keterampilan berpikir sebab-akibat. Keterlibatan tersebut

menumbuhkan perasaan kepemilikan terhadap cerita, yang pada gilirannya memperkuat motivasi untuk membaca dan menyelesaikan cerita hingga akhir. Dengan kata lain, story-based games memungkinkan terjadinya proses belajar yang bersifat afektif dan kognitif sekaligus, karena anak belajar melalui pengalaman emosional yang tertanam dalam interaksi dengan karakter dan cerita.

Pendekatan ini juga selaras dengan teori constructivism, yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman aktif. Dalam konteks game edukatif, anak berperan aktif membangun makna melalui interaksi dengan narasi dan simbol. Proses ini mendorong lahirnya pengalaman belajar yang lebih personal, reflektif, dan berkesan.

3. Potensi Game Interaktif dalam Menumbuhkan Minat Membaca

Salah satu hasil temuan paling menonjol dalam kajian literatur ini adalah bukti kuat bahwa story-based digital games memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi membaca anak usia dini. Berbagai penelitian mendukung bahwa media interaktif dengan narasi yang kuat dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, kesenangan, dan kebiasaan membaca sejak dini (Vanden Bempt et al., 2022; Chen & Wang, 2022; Lin & Hwang, 2024).

Vanden Bempt et al. (2022) menemukan bahwa tablet-based story-listening games secara signifikan meningkatkan pemahaman bahasa dan kemampuan literasi reseptif anak-anak taman kanak-kanak. Game tersebut menggabungkan narasi audio, visualisasi karakter, dan aktivitas partisipatif, sehingga anak dapat belajar mengenali struktur cerita sambil menikmati pengalaman bermain. Model ini terbukti efektif karena mengaktifkan dua jalur pemrosesan kognitif: jalur visual dan auditori, yang keduanya berkontribusi pada pembentukan pemahaman bahasa yang lebih mendalam.

Penelitian Chen dan Wang (2022) menunjukkan bahwa penerapan gamified storytelling mendorong anak untuk mengeksplorasi bahasa secara lebih aktif. Anak-anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga berinteraksi dengan elemen teks, gambar, dan suara dalam konteks yang menarik. Hasil penelitian mereka mengindikasikan bahwa game dengan narasi dan mekanika permainan sederhana dapat meningkatkan engagement serta memotivasi anak untuk berinteraksi lebih lama dengan konten berbasis teks.

Selain itu, Lin dan Hwang (2024) menekankan pentingnya integrasi elemen cerita, suara, dan animasi dalam mendukung pembelajaran literasi awal. Menurut mereka, media digital dengan fitur interaktif memberikan konteks konkret bagi anak untuk mengaitkan kata dengan makna visual. Misalnya, ketika anak melihat karakter “gajah” di layar, ia mendengar suara gajah dan membaca kata “gajah”, sehingga tercipta hubungan multisensori antara teks dan makna. Proses semacam ini mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat anak terhadap kosakata baru.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa story-based games bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai medium literasi multimodal yang memadukan bahasa, gambar, dan suara dalam satu pengalaman belajar terpadu. Dari perspektif psikologi pendidikan, interaktivitas semacam ini menumbuhkan motivasi intrinsik karena anak merasa “terlibat” dan “berdaya” dalam aktivitas membaca (Hao, 2023). Anak tidak lagi melihat membaca sebagai tugas, melainkan sebagai bagian dari permainan yang menyenangkan dan bermakna.

4. Implikasi Pengembangan di Konteks PAUD Indonesia

Implementasi game edukasi berbasis cerita di Indonesia memerlukan adaptasi terhadap konteks sosial-budaya dan kebijakan pendidikan nasional. Penggunaan media digital dalam pendidikan anak usia dini masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan sumber daya, kesiapan guru, dan akses perangkat teknologi di beberapa wilayah. Oleh karena itu, pengembangan media ini perlu mempertimbangkan unsur budaya lokal, nilai karakter, dan keterlibatan komunitas pendidikan agar hasilnya optimal dan berkelanjutan.

Huda dan Rachman (2022) menekankan bahwa adaptasi konten lokal dalam game edukasi membuat anak lebih mudah memahami pesan moral serta nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan. Misalnya, cerita tentang tokoh

lokal seperti “Si Kancil” atau legenda nusantara dapat digunakan untuk menumbuhkan kebanggaan budaya sekaligus memperkenalkan nilai moral universal seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Pendekatan ini memperkuat keterikatan emosional anak terhadap konteks belajar dan membantu membangun identitas budaya sejak usia dini.

Selain itu, peran guru dan orang tua menjadi elemen penting dalam memastikan pemanfaatan game edukatif secara efektif. Ratminingsih dan Santosa (2025) menegaskan bahwa kolaborasi antara pendidik dan orang tua diperlukan agar media digital tidak sekadar digunakan sebagai hiburan, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran literasi. Guru perlu dilatih untuk memfasilitasi kegiatan reflektif setelah bermain, seperti mengajak anak menceritakan kembali alur cerita, menggambar tokoh, atau menulis ulang bagian favorit mereka. Dengan demikian, interaksi digital dapat ditransformasikan menjadi pengalaman literasi aktif.

Implikasi lainnya berkaitan dengan kebijakan pendidikan digital nasional. Pemerintah Indonesia melalui Merdeka Belajar dan Transformasi Digital PAUD telah mendorong penggunaan teknologi ramah anak dalam pembelajaran. Pengembangan story-based games dapat menjadi salah satu inovasi strategis yang mendukung kebijakan ini, dengan syarat memperhatikan aspek keamanan digital, privasi anak, dan keseimbangan antara waktu layar dan aktivitas fisik.

Akhirnya, pengembangan game edukasi berbasis cerita di Indonesia harus diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga untuk membangun kecintaan terhadap literasi. Seperti ditegaskan oleh Aksoy dan Baran (2020), pengalaman positif dalam membaca pada usia dini memiliki pengaruh jangka panjang terhadap sikap literasi di masa depan. Dengan menghadirkan game edukatif yang menggabungkan narasi menarik, nilai-nilai moral, dan elemen interaktif, anak-anak Indonesia dapat tumbuh menjadi generasi pembaca yang kreatif, kritis, dan berdaya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian dan analisis tematik terhadap berbagai sumber ilmiah nasional maupun internasional terbitan tahun 2020–2025, dapat disimpulkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis cerita merupakan inovasi strategis dalam upaya menumbuhkan minat membaca anak usia dini. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai wahana pembelajaran interaktif yang memadukan unsur storytelling, visualisasi digital, dan prinsip gamification. Melalui perpaduan ketiga unsur tersebut, game edukasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual bagi anak. Secara konseptual, keberhasilan game edukasi berbasis cerita ditentukan oleh sejauh mana media tersebut dapat menghadirkan narasi yang relevan dengan dunia anak serta mendorong keterlibatan emosional mereka. Cerita berperan sebagai jembatan yang menghubungkan anak dengan bahasa dan makna, sementara elemen interaktif mendorong anak untuk menjadi pembaca sekaligus pelaku aktif dalam jalannya cerita. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat keterampilan literasi awal, tetapi juga membentuk karakter dan empati sosial anak melalui internalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam narasi.

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa game edukasi berbasis cerita dapat meningkatkan motivasi intrinsik, pemahaman bahasa, dan kesenangan membaca anak usia dini. Melalui kombinasi elemen teks, suara, dan animasi, anak memperoleh pengalaman multisensori yang mempercepat pemahaman kosakata serta meningkatkan daya ingat terhadap struktur bahasa. Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua dalam pendampingan sangat penting untuk memastikan game digunakan secara edukatif, bukan sekadar rekreatif. Integrasi nilai budaya lokal dalam desain narasi juga menjadi faktor penentu efektivitas media di konteks pendidikan Indonesia, karena memperkuat rasa identitas dan kedekatan makna bagi anak.

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah strategis. Pertama, perlu dilakukan pengembangan prototipe game edukasi berbasis cerita yang dirancang khusus untuk konteks PAUD Indonesia dengan memperhatikan prinsip developmentally appropriate practice dan pendekatan budaya lokal. Kedua, kolaborasi antara pengembang media, pendidik, dan psikolog anak diperlukan untuk memastikan bahwa desain game tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga aman, etis, dan mendukung perkembangan holistik anak. Ketiga, disarankan adanya penelitian lanjutan bersifat empiris untuk menguji efektivitas model konseptual ini melalui observasi langsung terhadap perilaku membaca dan motivasi anak di lingkungan pembelajaran nyata.

Dengan demikian, game edukasi berbasis cerita dapat berfungsi optimal sebagai media literasi inovatif yang selaras dengan visi pendidikan untuk mencetak generasi pembelajar yang kritis, kreatif, dan gemar membaca sejak usia dini

Daftar Pustaka

- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The effect of storytelling-based and play-based social skills training on social skills of kindergarten children: An experimental study. *Education and Science*, 45(203). <https://doi.org/10.15390/EB.2020.8670>
- Ali, A., & Mahmood, S. (2020). Storytelling games and emergent literacy: A design-based research approach. *Early Child Development and Care*, 190(11), 1772–1786.
- Chen, S. J., & Wang, T. L. (2022). Gamified storytelling and language development: Insights from preschool digital learning environments. *Computers in Human Behavior*, 133, 107383.
- Chong, S., & Lee, H. (2023). Gamified narrative learning for early literacy development in bilingual contexts. *British Journal of Educational Technology*, 54(3), 712–728.
- Chou, H., & Lin, P. (2021). Digital storytelling games as a pedagogical tool for preschool reading readiness. *Educational Technology & Society*, 24(3), 85–97.
- Duenas, M., & Kim, Y. (2024). Interactive storytelling applications and their effects on emergent literacy among preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 67, 123–139.
- García, P., & Torres, L. (2023). Developing reading interest through story-based mobile learning apps in early education. *Education and Information Technologies*, 28(4), 2515–2533.
- Hao, K. C. (2023). Creating a DGBL integrating ARCS motivation theory with animation, narrative story, fun, and usability to enhance learning motivation and effectiveness. *Interactive Learning Environments*, 31(4). <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.2016862>
- Huda, N., & Rachman, D. (2022). Penggunaan media game edukasi berbasis cerita untuk meningkatkan minat baca anak usia dini di era digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2890–2904.
- Lin, C., & Hwang, G. J. (2024). Story-driven digital games for fostering language and literacy skills in preschool education. *Computers & Education*, 212, 105431.
- López, M., & Ortega, P. (2022). Digital story games and early reading motivation: A comparative study of preschool learners. *Frontiers in Psychology*, 13, 100312.
- Moussah, Y. (2024). Strategies to increase Islamic literacy in early childhood: A story-based approach and educational games. *Journal of Advanced Studies*, 4(1). <https://thejoas.com/index.php/thejoas/article/view/3>
- Navarro, J., & Saito, M. (2023). Integrating digital storytelling and game design to enhance children's reading motivation. *Journal of Educational Computing Research*, 61(5), 1283–1301.
- Prasetyo, A., & Hanifah, R. (2023). Game-based narrative media for stimulating early literacy skills among preschool learners. *International Journal of Instructional Media*, 50(2), 190–205.
- Rachmawati, S., & Yuliani, D. (2020). Pengembangan game edukasi digital berbasis narasi untuk meningkatkan literasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 145–159.
- Ratminingsih, N. M., & Santosa, M. H. (2025). The power of story-based learning in English literacy development: The interplay of teacher-student readiness and parent involvement. *Studies in English Language and Education*, 9(2). <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT/article/view/9542>
- Sari, D., & Nugroho, R. (2022). Game-based storytelling media to promote early reading motivation in Indonesian preschools. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 16(2), 155–168.
- Tang, J. T. (2025). A mixed-methods study on children's learning achievements and engagement with a self-care story-based game: Broadening implications for ICT in early childhood education. *Education and Information Technologies*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-13272-z>
- Ünal Gezer, M. (2021). Storybooks, songs, and games: Tools to boost early literacy development in primary English classrooms. *International Journal of Educational Methodology*, 7(4), 657–670. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1318841>

- UNESCO. (2021). Digital Literacy and Storytelling for Early Childhood Learning: Global Framework. Paris: UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377066>
- Vanden Bempt, F., Economou, M., & Dehairs, W. (2022). Feasibility, enjoyment, and language comprehension impact of a tablet- and GameFlow-based story-listening game for kindergarteners. *JMIR Serious Games*, 10(1). <https://games.jmir.org/2022/1/e34698>
- Wang, C., & Wu, H. (2021). Story-based learning through interactive games for early literacy. *Journal of Educational Psychology*, 113(5), 964–978.
- Xolmatova, S. X. (2024). Assessing the impact of story-based instruction on reading comprehension in early elementary education. *Modern Pedagogy Career Journal*. <https://mpcareer-google.ru/index.php/journal/article/view/65>
- Yazici, E., & Bolay, H. (2017). Story-based activities enhance literacy skills in preschool children. *Early Childhood Education Journal*, 45(3), 345–360. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143956.pdf>
- Yeh, Y., Chang, J. Y., & Ting, Y. S. (2023). Engaging elementary school children in mindful learning through story-based creativity games facilitates their growth mindset. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 39(3). <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2041901>