



## Pengaruh Game Edukasi *Avatar World* terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

*The Influence of the Education Game Avatar World on the Creativity of Children Aged 5-6 Years*

Adinda Suryani<sup>1\*</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>2</sup>, Yenti Juniarti<sup>3</sup>

[suryani.adinda1@gmail.com](mailto:suryani.adinda1@gmail.com)<sup>1</sup>, [pupung.p.ardin@ung.ac.id](mailto:pupung.p.ardin@ung.ac.id)<sup>2</sup>, [yenti@ung.ac.id](mailto:yenti@ung.ac.id)<sup>3</sup>

Program Studi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri  
Gorontalo, Gorontalo, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Submit: 09/10/2025, Revised: 12/12/2025, Accepted: 13/12/2025, Terbit: 15/12/2025

### Abstract

This study aims to improve the creativity of 5-6 year old children by using the Avatar World Educational Game at Kamboja Kindergarten, Kota Tengah District, Gorontalo City. This study is a quantitative study using a pre-test and post-test experimental method conducted after the treatment was given and before the treatment was given. The sample consisted of 20 children aged 5-6 years in group B at Kamboja Kindergarten, Kota Tengah District, Gorontalo City. The results of the study show that the data obtained in the pretest was 22.55 out of a total score of 451. Meanwhile, after the treatment using the Avatar World Game was given to students at Kamboja Kindergarten using a sample of 20 students, the data obtained was 35.25 out of a total score of 705. The data shows that there is a difference or progress in the level of understanding of children at Kamboja Kindergarten, and there is a difference in the effect of the Avatar World Game based on the t-test, which shows a probability value of 0.000, meaning that  $0.000 < 0.05$ , which means that there is an effect on the level of understanding of children using the Avatar World game.

**Keywords:** Avatar World game, creativity recognition ability, education game

### Abstrak

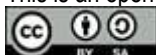
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan Game Edukasi Avatar World di TK Kamboja, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *pre-test dan post-test* yang dilakukan setelah diberikan perlakuan dan sebelum diberikan perlakuan. Jumlah sampel 20 anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Kamboja, Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh pada pretest ini yaitu 22.55 dari total skor 451 Sedangkan setelah perlakuan menggunakan Game Avatar World diberikan pada siswa TK Kamboja dengan menggunakan sampel 20 siswa, dengan nilai rata-rata yang diperoleh 35.25 dari total skor 705. Data tersebut terlihat bahwa ada perbedaan atau kemajuan pada tingkat memahami anak di TK Kamboja, dan terdapat perbedaan pengaruh yang diberikan pada pemberian *Game Avatar World* berdasarkan uji-t dengan menunjukkan nilai probabilitas 0,000 oleh karena itu berarti  $0,000 < 0,05$  serta Nilai t-hitung 48.367 yang berarti bahwa terdapat pengaruh tingkat memahami anak menggunakan game avatar world.

**Kata Kunci:** kemampuan mengenal kreativitas, game Avatar World, permainan edukasi

\*Penulis Korespondensi: Adinda Suryani, [suryani.adinda1@gmail.com](mailto:suryani.adinda1@gmail.com)

### PENDAHULUAN

kreativitas merupakan keahlian untuk menghasilkan sesuatu kombinasi baru dari elemen yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat (Sukanti, 2010). Kreativitas anak didasarkan pada kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide orisinal dan kreatif serta mengembangkan solusi inovatif tertentu seperti Avatar Word terhadap kreativitas anak-anak. Hubungan antara game edukasi dan perkembangan kreativitas sangat erat, karena game edukasi dirancang untuk tidak hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga untuk merangsang imajinasi dan inovasi pemain, terutama anak-anak. Diketahui bahwa kemampuan berkreaitivitas anak masi rendah dimana anak masi kesulitan untuk berkreaitivitas ketika di instruksikan oleh guru untuk membuat hasil karya, menjelaskan hasi karya dan membuat hasil karya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki efek permainan edukatif Avatar World terhadap kreativitas anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun, dengan harapan dapat memberikan informasi yang lebih mendalam tentang peran permainan edukatif dalam perkembangan anak-anak. Menurut (Runco dan Acar 2015), kreativitas yaitu kegiatan



yang menciptakan gambar serta keterampilan berpikir kritis, yang keduanya penting untuk perkembangan anak. Kreativitas pada anak dapat dilihat sebagai kemampuan berpikir yang luwes dan orisinal. Menurut Masganti, kreativitas adalah keterampilan individu dalam membuat pemikiran atau produk terbaru yang bermanfaat serta memiliki nilai kegunaan (Masganti, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan ilmu pengetahuannya saja, tapi terkait pemecahan masalah dan inovasi. Kreativitas anak juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti hubungan antara guru dan siswa. Menurut penelitian, anak-anak yang mendapatkan umpan balik positif dari lingkungannya akan menjadi lebih kreatif (Ulfah, 2021). Pentingnya pengembangan kreativitas di usia dini tidak hanya berdampak pada perkembangan individu, tetapi juga pada masyarakat secara keseluruhan.

Anak-anak yang kreatif memiliki potensi untuk menjadi pemimpin dan inovator di masa depan. Menurut laporan oleh UNESCO, investasi dalam Pendidikan yang mendukung kreativitas anak usia dini adalah investasi dimasa mendatang. Sehingga dalam konteks dukungan terhadap pengembangan kreativitas orang tua, anak dan pendidik harus berikan keluasaan pada mereka tersebut. Kebebasan adalah konsep yang luas, dan dalam hal kreativitas, mencakup hak untuk bereksplorasi dan berinovasi. Game edukasi Avatar Word adalah alat yang efektif untuk pembelajaran bahasa, menggabungkan elemen permainan dengan pendidikan. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini tidak hanya membantu pemain dalam meningkatkan kosakata, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menarik. Namun, ini juga melibatkan berbagai bahan dan peralatan kebutuhan, serta waktu dan tempat untuk bermain dan menciptakan hal-hal baru.

Pemahaman terhadap ciri-ciri kreativitas merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Suasana yang mendukung berkembangnya kreativitas dapat tercapai jika terlebih dahulu dipahami sifat-sifat kemampuan kreatif beserta lingkungan yang mempengaruhinya. Salah satu kriteria utama kreativitasnya yaitu kemampuan mereka dalam berimajinasi. Mereka sering menciptakan dunia fantasi dalam permainan mereka, menggunakan imajinasi untuk mengembangkan cerita dan karakter.

Anak-anak memiliki tingkat kreativitas yang tidak sama, sehingga diperlukan dukungan yang kuat agar potensi kreativitas masing-masing dapat dimaksimalkan. Kreativitas juga memiliki dimensi sosial. Guru dan siswa mudah menjadi merupakan sumber "pertemuan ide" dan perdebatan kreatif. Vygotsky menegaskan ide ini, menunjukkan pada kenyataan bahwa kreativitas sering dapat dikembangkan melalui individu yang bekerja bersama dan berkomunikasi, yang memberikan individu kesempatan untuk memahami opsi selain yang dia temui di lingkungan tenang, dan membantu individu yang terampil (Vygotsky 2018).

Ada beberapa faktor, berikut ini akan dijelaskan beberapa pendapat mengenai faktor-faktor pendukung pengembangan kreativitas tersebut. (Menurut susanto, 2014) menyebutkan faktor yang berperan lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah.

Permainan edukatif (game edukasi) yaitu jenis mainan yang dibuat agar saat bermain mendapat pengalaman belajar, baik melalui permainannya modern maupun tradisional yang dipadukan dengan unsur kependidikan. Game edukasi berperan sebagai media pembelajaran berguna agar mengembangkan keterampilan berpikir, berbahasa, dan bersosialisasi dilingkungan sekitar (Permana, 2020). Dalam proses pembelajaran, game edukasi dapat dimanfaatkan supaya mereka termotivasi serta tidak membosankan, sebab permainan ini ada muatan kependidikan yang mampu menumbuhkan keinginan belajar serta membantu pemahaman materinya (Galih Pradana & Nita, 2019).

Permainan edukatif dikembangkan agar menghadirkan pengalaman belajar yang seru dan interaktif, yang dapat mendorong anak lebih termotivasi serta aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak terutama yang berusia 5 hingga 6 tahun, berada dalam tahap penting perkembangan kognitif dan sosial. Pada usia ini, mereka mulai mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan materi edukasi yang dapat merangsang kreativitas dan imajinasi mereka. Permainan edukasi seperti Avatar World menyediakan platform yang membuat mereka bermain sambil belajar, yang dapat peningkatan

kemampuan bahasa, logika, dan kreativitas mereka. Bermain game edukasi dapat memberikan dampak positif bagi pertumbuhan anak.

Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi Avatar World Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kamboja Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian menerapkan metode kuantitatif dengan penelitiannya eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan agar mengetahui pengaruh tindakan dari variabel lainnya dengan pengendalian situasi tertentu (Sugiyono, 2015). Desain digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest, dan penelitiannya diterapkan TK Kamboja, Kecamatan Kota Tengah, Gorontalo.

Tabel 1. Desain *One group pretest-posttest*

Tes Awal	Perlakuan	Tes Pasca
$O_1$	T	$O_2$

Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak dalam penggunaan game edukasi Avatar World sebelum diberikan perlakuan. Kemudian perlakuan diberikan untuk menerapkan game edukasi Avatar World untuk mengembangkan kreativitas yang dilakukan selama 8 kali perlakuan. Kemudian tes pasca dilakukan setelah diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak dalam penggunaan game edukasi Avatar World setelah diberikan perlakuan selama 8 kali.

Menurut Sugiyono (2014), variabel independen yaitu yang jadi faktor mempengaruhi perubahan divariabel lain. Yang menjadi variabel bebasnya yaitu pengaruh permainan edukatif *Avatar Word* (X). Sebaliknya, variabel dependen yaitu variabel yang variabel bebas mempengaruhinya, yakni kreativitas anak (Y).

Sampel yakni bagian populasi diwakili oleh karakteristiknya (Sugiyono, 2016). Seluruh anggota populasi dijadikan sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh dalam penelitian ini. Yang menjadi sampelnya yakni siswa kelompok B total 20 orang. Indikator memiliki rasa ingin tahu yaitu bertanya mengenai diri sendiri, tahu harus membuat berbagai macam karakter yang diinginkan, imajinatif yaitu membuat karakter sesuai idenya, menyesuaikan bentuk dan warna yang diinginkan anak, memiliki rasa tertantang yaitu merasa senang dan langsung mengerjakan tugas yang diperintahkan guru, membuat lebih dari satu karakter yang di inginkan anak, berani mengambil resiko yaitu berani mencoba membuat karakter atau bentuk sesuai apa yang pernah ia lihat, berani menerima tugas dari guru, sifat menghargai yaitu, menyelesaikan tugas dari guru dengan baik, membuat karakter yang diinginkan tanpa mengganggu teman yang lainnya.

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai Dugaan awal atas permasalahan penelitian yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya dari data yang dikumpulkan (Suharsimi Arikunto, 2010). Hipotesis berperan sebagai jawaban awal atas rumusan masalah penelitian yang biasanya disajikan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan kriteria pengujian yang diterapkan di penelitian ini, statistiknya dirumuskan:

$H_0$  : Tidak adanya pengaruh game edukasi avatar word terhadap kreativitas anak

$H_1$  : Terdapat pengaruh game edukasi avatar word terhadap kreativitas anak

$\mu_1$  : Kreativitas anak sebelum kegiatan bermain game edukasi avatar word

$\mu_2$  : Kreativitas anak sesudah kegiatan bermain game edukasi avatar word

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  Artinya tidak terdapat pengaruh game edukasi avatar word terhadap kreativitas anak sebelum dan sesudah kegiatan bermain.

Tabel 2. Perlakuan Game edukasi Avatar World

Tabel perlakuan	Langkah-langkah
Game Avatar World	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan HP</li> <li>2. Tempat bermain aman dan nyaman</li> <li>3. Mengenalkan fitur-fitur game yang ada di aplikasi</li> <li>4. Tunjukkan satu persatu gambar bentuk dasar yang ada di aplikasi</li> <li>5. Minta anak menyebutkan bentuk-bentuk yang ada pada aplikasi</li> <li>6. Minta anak untuk memainkan game avatar word, atau menggunakan HP dalam pengawasan guru.</li> </ol>
Pemberian perlakuan	Peneliti dan guru
Waktu	12 kali percobaan 12x 30 menit = 360 menit
Materi	Mengajarkan anak membedakan bentuk dasar menggunakan Barbel
Evaluasi	<p><i>Pre-test &amp; post-test</i></p> <p>Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan kreativitas anak usia 4 hingga 5 tahun baik sesudah maupun sebelum diberi tindakan yaitu permainan avatar word</p>

Validitas instrumennya menampilkan jika hasil pengukuran mencerminkan aspek tertentu. Dalam Validitasnya pada penelitian ini diuji menggunakan SPSS 23 dan hasilnya pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

No.	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Keputusan
1	916	0,444	Valid
2	791	0,444	Valid
3	715	0,444	Valid
4	900	0,444	Valid
5	904	0,444	Valid
6	865	0,444	Valid
7	928	0,444	Valid
8	834	0,444	Valid
9	883	0,444	Valid
10	851	0,444	Valid
11	802	0,444	Valid
12	928	0,444	Valid

Dari data pada tabel 3 menunjukkan bahwa dari tiap butir dalam instrumen tersebut semuanya valid. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dikatakan valid sebesar 12 butir instrumen. Uji validitas instrumen ini pertama kali di TK Kamboja Kota Gorontalo. Selanjutnya data diolah dengan menggunakan SPSS 23 dengan uji korelasi Pearson. Dasar Pengambilan keputusan dapat dilihat dari

perbandingan antara Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan instrumennya valid, sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumennya tidak valid.

Dari tabel 3 untuk pernyataan instrumen yang pertama nilai  $r$  hitung menunjukkan angka  $0,916 > 0,444$   $r$  tabel (20 responden) maka bisa ditarik kesimpulan bahwa butir pernyataan yang pertama sudah valid. Untuk butir pernyataan yang kedua nilai  $r$  hitung menunjukkan angka  $0,791 > 0,444$   $r$  tabel (20 responden) maka bisa ditarik kesimpulan bahwa pernyataan ini sudah valid. Untuk butir pernyataan yang ketiga nilai  $r$  hitung menunjukkan angka  $0,715 > 0,444$   $r$  tabel (20 responden) maka bisa ditarik kesimpulan bahwa butir pernyataan yang ketiga sudah valid. Selanjutnya untuk butir yang keempat  $r$  hitung menunjukkan angka  $0,900 > 0,444$   $r$  tabel (20 responden) maka bisa ditarik kesimpulan bahwa butir pernyataan ini sudah valid. Selanjutnya untuk butir yang ke lima nilai  $r$  hitung menunjukkan angka  $0,904 > 0,444$   $r$  tabel (20 responden) maka bisa ditarik kesimpulan bahwa butir pernyataan ini sudah valid. Dan seterusnya sampai pada butir ke 12  $r$  hitung menunjukkan angka  $> 0,444$  maka bisa ditarik kesimpulan bahwa semua butir pernyataan sudah valid.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.968	12

Menurut Imam Ghozali, variabel dikatakan Reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha*  $> 0.70$ . dari output di atas nilai *Cronbach Alpha* yang didapat sebesar 0.968, nilai tersebut lebih besar dari 0.70 yang berarti variabel yang digunakan dalam penelitian sudah reliabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian yaitu melihat pengaruh permainan edukasi *Avatar World* terhadap anak diusia 4 hingga 5 tahun sesudah ataupun sebelum diberi tindakan. Gambaran keterampilan kreativitas anak ditampilkan pada tabel yang mencakup X (Mean), Me (Median), S (Standar Deviasi),  $S^2$  (Varians), Min (Minimum), Max (Maksimum).

Tabel 5. Deskripsi Data variabel *pretest* dan *posttest*

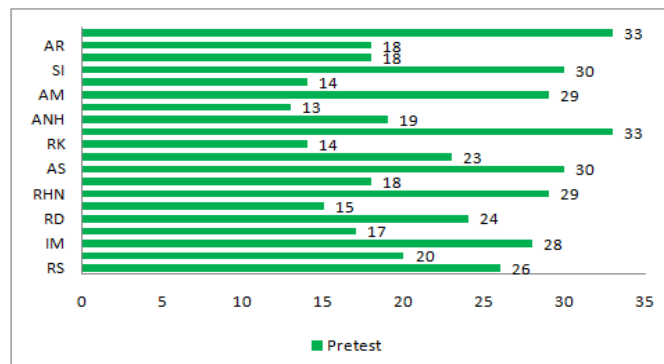
Variabel	Data						
	Max	Min	Range	X	Me	Mo	S
Pretest	30	13	23	22.55	21.50	12	6.739
Pos-test	48	25	23	35.25	34.50	12	7.538

Dari tabel 5, terlihat jika keterampilan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan yakni nilai minimum diperoleh 13, maksimum diperoleh 30, range diperoleh nilai 23, mean diperoleh nilai 22.55, modus (mode) 12, standar deviasi 6.739, dan Posttest memiliki skor Max 48, skor minimum 25, range diperoleh 23, mean diperoleh 35.25, median diperoleh 34.50, modus diperoleh 12 dan standar deviasi diperoleh 7.538.

## Deskripsi Hasil Penelitian Data *Pretest*

Tabel 6. Distribusi Frekuensi *Pretest*

No.	Pernyataan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Bertanya mengenai tema diri sendiri	8	9	3	0
2	Memperhatikan ketika guru menjelaskan	4	13	3	0
3	Tahu harus membuat berbagai macam karakter yang di inginkan	5	9	0	0
4	Membuat karakter sesuai idenya	8	10	2	0
5	Menyesuaikan bentuk dan warna yang di inginkan anak	6	9	5	0
6	Merasa senang dan langsung mengerjakan tugas yang di perintahkan guru	3	11	0	0
7	Membuat lebih dari satu karakter yang di inginkan anak	8	9	3	0
8	Berani menjawab pertanyaan guru	11	7	2	0
9	Berani mencoba membuat karakter atau bentuk sesuai apa yang pernah ia lihat	4	9	0	0
10	Berani menerima tugas dari guru	6	10	0	0
11	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik	4	10	0	0
12	Membuat karakter yang di inginkan tanpa mengganggu teman yang lainnya	9	11	0	0



Gambar 1. Diagram Hasil Data *Pretest*

Berdasarkan diagram batang di gambar 1, nilai kemampuan anak kelompok B TK Kamboja sebelum diberikan perlakuan permainan balok dapat terlihat. Hasil pre-test menunjukkan total skor 451, dengan nilai terendah 18 dan nilai tertinggi 32. Capaian ini menggambarkan bahwa mayoritas anak belum mampu secara optimal menampilkan kelancaran berpikir, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari di sekolah.

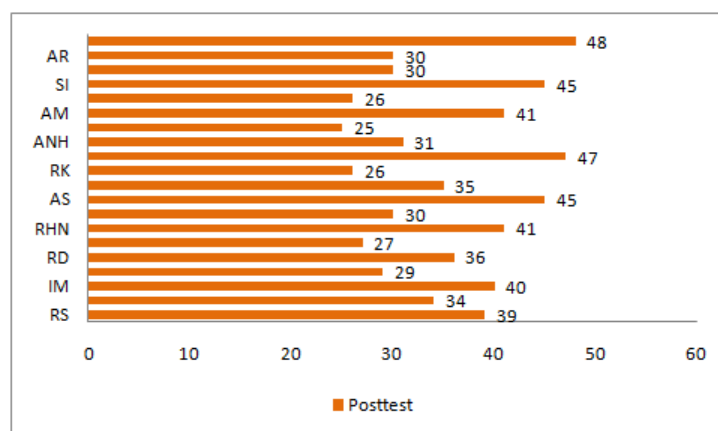
## Deskripsi Hasil Penelitian *Postests*

Tabel 7. Distributor Frekuensi Posttest

No.	Pernyataan	BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
		F	F	F	f
1	Bertanya mengenai tema diri sendiri	0	0	9	4
2	Memperhatikan ketika guru menjelaskan	0	2	11	5
3	Tahu harus membuat berbagai macam karakter yang di inginkan	0	0	9	6



4	Membuat karakter sesuai ide anak	0	2	8	4
5	Menyesuaikan bentukan warna yang di inginkan anak	0	0	9	5
6	Merasa senang dan langsung mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru	0	3	9	8
7	Membuat lebih dari satu karakter yang di inginkan anak	0	0	8	4
8	Berani menjawab pertanyaan guru	0	0	9	1
9	Berani mencoba membuat karakter atau bentuk sesuai apa yang pernah anak-anak lihat	0	2	9	7
10	Anak mampu menyebutkan berbagai macam karakter yang ada	0	0	10	4
11	Menyebutkan warna-warna apa saja yang ada pada karakter	0	2	10	6
12	Membuat karakter yang di inginkan tanpa mengganggu teman yang lainnya	0	2	8	4



Gambar 2. Diagram Hasil Data *Posttest*

Sebaran skor rata-rata dari keseluruhan peserta menunjukkan jika rerataan kreativitas anaknya yakni 35.25, pada skor minimum 25 dan skor maksimum 48, serta total skor sebesar 705. Capaian ini menggambarkan bahwa mayoritas anak telah mampu mengembangkan ide-ide baru, memodifikasi gagasan, dan mengekspresikan kreativitasnya baik dalam konteks kegiatan pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari di sekolah.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest – Posttest	12.700	1.174	.263	13.250	12.150	48.367	19	.000

Berdasarkan tabel uji gabungan di tabel 8, nilai signifikansi (2-tailed)=0,000 < 0,05 menampilkan ada beda signifikan dari variabel akhir dan awal yang mengidentifikasi pengaruh nyata dari kedua variabel setelah diberi perlakuan.

Nilai sig (2-tailed=000 < 0,05 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil analisis post-test ataupun pre-test terlihat beda yang signifikan dalam kemampuan kreativitas anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Y dipengaruhi variabel X.

Hasil penelitiannya membuktikan bahwa pengaruh game avatar word terhadap kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun TK Kamboja di Kota Gorontalo Kecamatan Kota Tengah. Game edukasi Avatar word merupakan kegiatan pembelajaran berbantuan bantuan digital, Dengan demikian, aktivitas belajar sangat terkait di permainan. Melalui bermain, anak-anak dapat penentuan serta merancang aktivitas mereka di berbagai aspek, Ada beberapa aspek yang mempengaruhi game edukasi Avatar World terhadap kreativitas anak yaitu merupakan Aspek Kognitif, Game ini mendorong pemikiran divergen dan fleksibilitas. Anak dilatih untuk memecahkan masalah dalam skenario terbuka dan merencanakan alur cerita atau penataan lingkungan, yang merupakan dasar dari pengambilan keputusan kreatif. Aspek Imajinatif, Melalui fitur bermain peran dan lingkungan yang bebas dimodifikasi, anak didorong untuk menciptakan karakter, skenario, dan dunia baru (fantasi maupun tiruan kehidupan nyata). Hal ini secara langsung mengasah kemampuan bercerita dan kemampuan menghasilkan banyak ide unik dan Aspek Motorik, Interaksi langsung dengan perangkat (seperti menyeret, mengklik, dan menavigasi) melatih koordinasi mata dan tangan, yang merupakan keterampilan motorik halus penting untuk mengekspresikan kreativitas di luar game (misalnya, menggambar). karenanya penerapan game edukasi digital memberikan banyak kesempatan bagi mereka untuk memperoleh pengalaman sekaligus mengembangkan keterampilan. Penelitian ini didukung oleh Vitianingsih (2016), yang menyatakan bahwa berdasarkan pola pada permainan itu, pemain harus melakukan penyelesaian masalah yang muncul. Fitur-fiturnya seperti status, instruksi, dan alat bantu yang tersedia mendorong mereka aktif mencari informasi, hingga bisa menambah strategi dalam bermain dan pengetahuan.

Sesuai hasil penelitiannya yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung anak sangat antusias. Aplikasi game edukasi avatar world merupakan aplikasi yang bisa diterapkan pembelajaran terlebih pada proses perkembangan kreativitas anak. Selain menarik dengan menggunakan aplikasi ini dapat membangun konsep dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam Permana (2020), Game edukasi (permainan edukatif) merupakan jenis mainan yang dibuat untuk memberi pemain pengalaman belajar, baik berupa permainan modern maupun tradisional yang mengandung bagian kependidikan. Ini juga berperan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dan mendidik serta mengembangkan keterampilan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, berbahasa, serta berpikir.

Pada waktu pelaksanaan pembelajaran sebelum diberikan treatment peneliti melakukan observasi awal yaitu pre-test, peneliti menemukan bahwa pada kemampuan anak dalam berkreativitas masih kurang terutama dalam membentuk plastisin anak masih belum mampu membuat bentuk yang diminta, menyebutkan warna masih banyak anak yang belum bisa, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui pengaruh game edukasi *avatar world*. Pada penelitian ini dilakukan 8 kali treatment setiap perlakuan Anak-anak tampak sangat bersemangat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran ini. Hal ini dikarenakan diterapkan media yang beda saat pembelajaran ini dengan pembelajaran sebelumnya dimana anak-anak hanya belajar menggunakan poster yang ada di dinding kelas. Dalam penelitian Gunawan, (2022), permainan bisa mengembangkan keterampilan dan kreativitas anak sebab permainan ini bisa menstimulasi kemampuan pikiran dibandingkan yang tradisional yang butuh kemampuan fisik. Agar dampak negatif berkurang dan dampak positif meningkat, anak sebaiknya dengan game edukasi yang menggunakan mainan yang bersifat edukatif.

Dari hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh game edukasi avatar world terhadap kreativitas anak yang dapat dibuktikan dengan jumlah nilai yang diperoleh sebelum diberikannya perlakuan yakni 22,55 sedangkan setelah diberikannya perlakuan atau treatment menjadi 35,25 hal ini jadi bukti jika ada perbedaan yang signifikan di sesudah dan sebelum diberikannya tindakan.



## SIMPULAN

Berdasarkan tabel uji gabungan nilai signifikan (2 tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel pertama dengan variabel terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan masing-masing variabel. Diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. nilai dari pretest (22.55) ke posttest (35.25). Analisis data pretest dan post-test menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup besar terkait kreativitas anak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa variabel x mempengaruhi variabel y.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fadila, F. N., Husna, R. L., & Rabiudin, R. (2025). Penerapan Inquiry-Based Learning dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif Peserta Didik. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 1069-1079.
- Indriasih, A., & Sumaji, S. (2021). Pengaruh Keterampilan Motorik di Sekolah dan Rumah terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 9(1), 175-198.
- Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 1-9.
- Masganti. 2010. Perkembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini sebagai Bekal di Masa Depan
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Permana, B. I. (2020). *Pembangunan Game Edukasi Pembelajaran Matematika Aritmatika Untuk Siswa Tunarungu Di Slb Negeri Cicendo Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 49-53).
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sugiyono, P. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*, 28(1), 12.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.