

ABSTRAK

NUZUL RAMDAN HIDAYAT, 2023. **Pemanfaatan Game Edukasi Oleh Tutor Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis)** Jurusan Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Perkembangan teknologi dan melimpahnya *gadget* di sekitar anak menjadi sisi tersendiri yang belum digali untuk dimaksimalkan oleh tutor dan orang tua demi perkembangan anak. Karena itu, tutor harus kreatif mencari cara agar anak tetap mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya sekaligus memanfaatkan *gadget* sebagai sumber daya yang melimpah. Solusi yang dilakukan oleh para tutor adalah dengan membelajarkan anak menggunakan game edukasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan game edukasi oleh tutor dalam meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini. Peneliti menerapkan metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti mengambil fenomena dari melimpahnya *gadget* serta menjamurnya game edukasi melalui aplikasi android yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan belajar anak usia dini. Dengan mengambil studi kasus di Paud Al-Hikmah Sukajaya peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Game Edukasi Bercode Studio oleh tutor memberikan kesempatan belajar kepada anak secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Game edukasi Bercode Studio oleh Tutor dapat meningkatkan kemampuan belajar pada anak usia dini di PAUD Al-Hikmah Sukajaya Desa Imbanagara Raya Kecamatan Ciamis Kabupaten Ciamis.

Kata Kunci : Game Edukasi, Kemampuan Belajar, Anak Usia Dini