



Volume: 1 Nomor 2 Pages 49 sd 54 Tahun 2022

Jurnal Almurtaja : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

ISSN: *On process* (Online) *On process* (Print)

[ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini \(iai-tabah.ac.id\)](http://ALMURTAJA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (iai-tabah.ac.id))



Almurtaja.JPIAUD by IAI TABAH is Licensed Under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

Naskah Masuk	Direvisi	Diterbitkan
14-12-2022	17-12-2022	19-12-2022
DOI:		

Permainan Edukasi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak usia dini

Liya Fadlilah, Wardatul Karomah

liyafadlilah22@gmail.com, wardatul.karomah@iai-tabah.ac.id

Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah, kranji, lamongan, Indonesia

Abstrak

Dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang sangat inovatif demi memaksimalkan perkembangan aspek Bahasa anak. Tujuan dari artikel ini untuk menciptakan rancangan suatu pembelajaran juga mengetahui validitas media permainan edukatif yang berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak usia dini. Jenis penelitian ini menggunakan sistem pengembangan. Jadi, artikel ini bisa disimpulkan bahwa produk dari permainan edukatif sangat membantu anak dalam aspek bahasanya. Implikasinya, produk permainan edukatif yang berbasis multimedia interaktif dapat menjadi solusi atas permasalahan pada proses pembelajaran daring, karena sifatnya yang fleksibel dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan berwarna-warni.

Kata kunci: *permainan edukatif, multimedia interaktif*

Abstract

In the early childhood learning process requires very innovative learning media in order to maximise the development of children's language aspects. The purpose of this article is to create a learning design as well as knowing the validity of interactive multimedia-based educational game media on the language aspects of early childhood. This type of research uses a development system. So, this article can be concluded that the product of educational games really helps children in their language aspects. The implication is that educational game products based on interactive multimedia can be a solution to problems in the online learning process, because they are flexible and make learning more varied and colourful.

Keywords: educational games, interactive multimedia

PENDAHULUAN

Masa belajar untuk AUD yaitu masa emas (golden age) dalam perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh, baik fisik, motorik, kognitif, sosio emosional dan bahasa . Pembelajaran pada anak usia dini lebih mementingkan permainan dalam upaya Menyampaikan materi dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini itu bersifat wajar karena pada saat itu umur anak usia dini adalah masa bermain bagi anak untuk mengenal dan pembiasaan lingkungan, sehingga guru juga harus menggunakan media yang menarik dan bersifat permainan dalam pembelajaran Menggunakan konsep permainan dalam proses pembelajaran anak usia dini merupakan cara yang Paling efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga dilakukan dengan komunikasi yang baik. Anak usia dini sering bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk Mendapatkan jawaban atas pertanyaanya. Hal tersebut tentunya dilakukan melalui kemampuan berbahasa dan komunikasi dengan lawan yang di ajak bicara. Bahasa juga bisa membantu dan mempermudah anak untuk menyampaikan ide-ide dan pendapatnya untuk melakukan komunikasi Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh aspek kognitif, sensorimotor, psikologis, emosi dan lingkungan sekitarnya Perkembangan bahasa pada anak usia dini harus mendapatkan perhatian yang khusus untuk membentuk konsep, informasi, dan kemampuan pemecahan masalah Maka dari itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak.

Terlebih lagi dengan situasi pembelajaran yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi membuat guru harus juga untuk mengikuti hal tersebut. Selain memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, kemajuan teknologi juga dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang bisa dikreasikan dengan leluasa oleh guru. Permainan edukatif atau Game Education adalah bentuk permainan yang memberikan pembelajaran kepada anak yang bersifat menyenangkan dan menghibur dalam proses pembelajaran Pembelajaran dalam bentuk permainan memang memiliki kemenarikan tersendiri bagi anak dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi di era jaman teknologi yang sangat berkembang seperti saat ini, permainan edukatif bisa dikemas secara digital dengan tampilan multimedia yang interaktif. Permainan dapat membantu guru memberikan stimulus atau rangsangan kepada anak untuk bisa mengembangkan kreativitasnya dan guru dapat menerapkan kegiatan bermain sambil belajar . Hal tersebut bisa menjadi tolak ukur bagi guru untuk Menerapkan konsep permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar sambil bermain yang di paparkan dalam permainan edukasi memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan permainan edukasi mampu meningkatkan partisipasi anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Perkembangan emosional anak usia dini saat ini sangat dipengaruhi oleh adanya permainan pada gadget. Hal ini berkaitan dengan gaya hidup masyarakat sekarang yang tidak pernah lepas dengan perangkat digital seperti gadget. Permainan Edukasi memiliki peran penting dalam memenuhi tugas perkembangannya yang dihasilkan melalui permainan. Perkembangan aspek kognitif, Permainan Edukasi juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek bahasa anak. Dalam hal demikian juga dapat melatih anak untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan permainan sebagai suatu masalah yang harus

dipecahkan. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penggunaan media permainan edukasi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa serta mampu mengubah pola belajar menjadi lebih menyenangkan. Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media permainan. Penelitian selanjutnya menyebutkan bahwa Permainan Edukasi merupakan media yang berlaku dan pantas dikembangkan dengan tujuan untuk membantu guru atau orang tua untuk lebih meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran pengenalan warna dan dapat dipasang dalam. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media permainan edukasi merupakan media yang sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan anak usia dini. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai penggunaan media permainan edukasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa menggunakan media permainan edukasi. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk menciptakan rancang bangun media Permainan Edukasi berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa untuk anak usia dini yang dikembangkan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research and development). Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Pemilihan model pengembangan ADDIE ini didasari karena pada setiap tahapan model tersebut terdapat kegiatan evaluasi, sehingga kegiatan yang dilaksanakan pada setiap tahapannya memperoleh hasil yang terbaik. Adapun ilustrasi dari model pengembangan ADDIE.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuesioner. Kuesioner ditujukan pada tahap uji validitas oleh para ahli dan juga uji coba perorangan. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait menentukan kelayakan produk multimedia interaktif. Data yang sudah terkumpul pada kuesioner kemudian diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini akan membahas dua hal secara umum yaitu perencanaan dan Konsep media permainan edukasi. Perencanaan pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk Permainan edukasi yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan anak kelompok B TK Negeri Pembina Badung pada uji coba perorangan. Pada tahap pertama yakni tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mencari tahu kebutuhan dan problem-problem yang ada dalam pembelajaran. Penemuan pada hasil analisis menunjukkan guru mengalami kesusahan dalam pemilihan media pembelajaran yang

tepat untuk digunakan dalam pembelajaran daring agar pembelajaran tidak monoton. Akibat keterbatasan tersebut guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan aspek kebahasaan anak, karena guru tidak bisa melakukan komunikasi seeluasanya seperti biasanya (pembelajaran daring). Kebahasaan anak usia dini perlu dilatih dengan menggunakan berbagai cara, termasuk dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dari permasalahan maka perlu adanya pengembangan media Permainan edukasi untuk membuat pelajaran lebih beragam yang akan membantu mengembangkan aspek bahasa anak usia dini. Selanjutnya pada tahap kedua yakni tahap perancangan, peneliti melakukan persiapan sebelum mengembangkan produk media Permainan Edukasi berbasis multimedia interaktif. Perancangan produk dilakukan dengan memilih software dan hardware yang digunakan untuk mengembangkan produk, membuat storyboard (sketsa desain gambar) membuat flowchart (diagram alur) dan membuat instrumen penilaian. Rancangan storyboard dan flowchart yang dibuat pada tahap ini digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan produk. Media Permainan Edukasi berbasis multimedia interaktif ini dibuat pada aplikasi Adobe Animate CC dengan komposisi unsur visual yang sesuai. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan (development). Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan produk yang berpedoman pada rancangan yang sudah dibuat pada storyboard dan flowchart di tahap desain. Pada tahap pengembangan juga dilakukan kegiatan mencari referensi tampilan multimedia yang sekiranya kreatif dan sesuai dengan media yang akan dibuat. Kemudian dilakukan pemilihan unsur-unsur yang ada pada media permainan edukasi berbasis multimedia interaktif merupakan menentukan kontras warna, pemilihan kartun gambar, animasi, dan font yang digunakan, dan unsur audio yang ada dalam media. Setelah media permainan edukasi selesai dibuat, tahap pengembangan dilanjutkan pada tahap yang keempat yaitu implementasi. Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui respon dari pengguna produk. Implementasi dilakukan kepada para ahli dan juga peserta didik. Kegiatan implementasi yang dilakukan kepada para ahli yaitu mereview media permainan edukasi untuk mengetahui validitasnya dan menentukan kelayakan produk. Namun implementasi yang dilakukan kepada peserta didik tidak sampai pada tahap uji efektivitas produk, karena pembatasan sosial yang diterapkan akibat dari pandemi Covid-19. Hal itu membuat penelitian ini hanya dapat dilaksanakan pada tahap uji coba perorangan yang menggunakan tiga orang anak kelompok B TK.

Tahap penelitian yang kelima yakni tahap evaluasi, yang dilakukan untuk melihat apakah pengembangan media permainan edukasi yang telah dirancang ini telah berhasil atau sesuai dengan harapan yang sudah direncanakan atau diharapkan. Evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk agar lebih baik dari sebelumnya berdasarkan saran, masukan, dan komentar yang para ahli yang diperoleh dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan uji ahli media pembelajaran, serta dilakukan uji coba perorangan oleh tiga orang anak kelompok B TK. Evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir kegiatan, tetapi pada setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE. Hasil uji Validitas pengembangan permainan edukasi menurut uji ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, baik pada uji ahli isi, kategori baik pada uji ahli desain, kategori baik pada uji ahli media, serta kategori sangat baik pada uji coba perorangan. Pembahasan hasil penelitian akan dilaksanakan

pada masing masing hasil uji validitas. Pada hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran memperoleh kualifikasi sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk Permainan Edukasi ini layak untuk dikembangkan. Pembelajaran pada anak usia dini harus dipersiapkan dengan matang, karena masa anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk perkembangannya. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu menanamkan dasar untuk mengembangkan nilai-nilai moral, sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Hal tersebut harus diperhatikan oleh guru dengan cara mempersiapkan strategi pembelajaran sebaik mungkin. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) perlu dipersiapkan dan disusun dengan baik, karena RPP merupakan pedoman dan acuan bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dengan pembelajaran yang tersusun dengan sistematis akan memberikan kemudahan bagi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami materi pembelajaran. Selanjutnya pada uji validitas yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran diperoleh kualifikasi baik. Sebagai seorang pendidik profesional, guru harus teliti dalam merancang strategi dan memilih metode pembelajaran untuk bisa mengoptimalkan perkembangannya, karena pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini mengalami perkembangan yang luar biasa pada seluruh aspek yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Guru harus bisa mengoptimalkan perkembangan anak dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan situasi pada proses pembelajaran. Terlebih lagi seperti situasi saat ini yang memaksa guru untuk memilih metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran daring seperti penggunaan model blended learning, metode penugasan, dan pembelajaran berbasis proyek. Dengan adanya situasi tersebut guru harus mendesain proses pembelajaran dengan baik dan disesuaikan dengan materi dan situasi pembelajaran. Hasil Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran juga memperoleh kualifikasi baik. Pembelajaran daring mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton karena metode pembelajaran yang digunakan terbatas. Permainan Edukasi yang dikembangkan ini merupakan salah satu media pembelajaran bersifat multimedia yang bisa diakses melalui HP dan Laptop dengan visual dan pengoperasian yang menarik. Permainan Edukasi ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif, karena konsep permainan pada pembelajaran anak usia dini sangat menarik bagi anak dan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki visualisasi yang menarik sehingga cocok digunakan pada pembelajaran daring. Hal tersebut sangat sesuai dengan situasi pada pembelajaran daring saat ini, dimana kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan perangkat digital. Pembelajaran menggunakan multimedia dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada anak, karena multimedia memiliki tersusun dari unsur audio visual yang dapat membuat proses pembelajaran lebih inovatif. Selanjutnya pada hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh anak kelompok B yang mana menghasilkan hasil yang sangat baik dan bermanfaat. Hal ini dikarenakan Permainan Edukasi memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Permainan edukasi memang memiliki daya tarik tersendiri bagi anak usia dini, karena pada dasarnya anak sangat suka bermain. Anak usia dini sangat peka terhadap berbagai

rangsangan dan pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang merespon berbagai stimulus dari lingkungannya. Oleh karenanya pembelajaran anak usia dini perlu dipersiapkan dengan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan masa perkembangannya.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk permainan edukasi berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa anak usia dini. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan media permainan edukasi ini memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan produk permainan edukasi berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa ini layak dikembangkan dan digunakan untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Fadhilah, dkk.(2010). *Hubungan tipe pola asuh orang tua dengan emotional quotien(eq) Pada anak prasekolah (3-5 tahun) di tk islam al- fattaah sumampir Purwokerto Utara*. Jurnal Keperawatan Soedirman. Volume 5, No.1, Maret 2010. Page 52.
- Aisyah, S. (2010). *Pengaruh pola asuh orang tua terhadap tingkat agresivitas anak*. Jurnal medtek, 2(1).
- Ferieska. F & Yuliana, I.L(2016). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kematangan Emosi Remaja*. Jurnal Psikologi Vol 12, No 2.
- Mardatillah, A. (2015). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecerdasan Emosional Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Budi Utama Jorong Seberang Parit Koto Tengah Batu Hampa Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota*. Jurnal. FK-UMSB.
- Marline, Ika. (2014). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa Kelas V Sd Se-Gugus Ii Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta*. UNY. Skripsi
- Muawanah, Siti, (2018). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial anndar cAbung kecamatan abung surakarta Kabupaten lampung utara*. (Skripsi). Universitas Islam negeriraden Lampung.
- Nurmagupta, Deasti. (2014). *Tesis : Hubungan Pola Asuh Dengan Perilaku Seksual Beresiko pada Remaja di Kecamatan Bundong, Kabupaten Bantul DIY*. Keperawatan Universitas Indonesia
- Permatasari, Heronita. (2013). *Hubungan Perhatian Orang Tua Dengan Perkembangan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak Kelompok B Di 5 Paud Di Wilayah Desa Wonorejo -Gondangrejo - Karanganyar Tahun 2013*. UMY. Surakarta.
- Sary, Y. N. E. (2015). *Buku ajar psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing,30-47.
- Setyo, Ari. (2015). *Perkembangan Emosi Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Kelompok B Raudhatul Athfal Di Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015*. Surakarta. Umtas
- Tridhonanto Al, dkk. (2004). *Pola Asuh Demokratis*. Jakarta.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: RemajaRosda Karya
- Ni Putu Ary Pratama Dewi and Anak Agung Gede Agung. 2021.“,