



## Game Education Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini

Ni Putu Ary Pratama Dewi<sup>1\*</sup>, Anak Agung Gede Agung<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received 27 April 2021

Revised 29 April 2021

Accepted 01 Juli 2021

Available online 25 Agustus 2021

#### Kata Kunci:

Multimedia Interaktif, Aspek Bahasa

#### Keywords:

Interactive Multimedia, Language Aspect



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Pembelajaran pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang inovatif untuk memaksimalkan perkembangannya khususnya pada aspek bahasanya. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan rancang bangun dan mengetahui validitas media *Game Education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa untuk anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (research and development). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 5 diantaranya ahli isi pembelajaran 1 orang, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran 1 orang, dan 3 orang anak usia dini pada uji perorangan. Metode pengumpulan data adalah kuesioner. Data diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji validitas menurut ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 89% dengan kualifikasi baik, dan uji coba perorangan memperoleh skor 93% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media *Game Education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa ini layak digunakan untuk anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini adalah produk *Game Education* ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pada pembelajaran daring, karena media ini bersifat fleksibel dan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

### ABSTRACT

*Learning in early childhood requires innovative learning media to maximize its development, especially in the language aspect. The purpose of this research is to create a design and determine the validity of interactive multimedia-based educational game media on the language aspect for early childhood. This type of research is research and development. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were three early childhood children. The method used to collect data is a questionnaire. The data was processed using quantitative descriptive analysis techniques. The results of the validity test according to learning content experts, learning design experts, learning media experts obtained an average score of 89% with good qualifications, and individual trials obtained a score of 93% with very good qualifications. So it can be stated that the interactive multimedia-based educational game media product on the language aspect is suitable for use for early childhood. The implication of this research is that this educational game product can be a solution to problems in online learning, because this media is flexible and can make learning more varied.*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi pada era globalisasi seperti saat ini memiliki peranan besar dalam berbagai bidang kehidupan yang salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi sangat sering digunakan pada berbagai kegiatan pendidikan seperti penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien yang salah satunya dengan mengembangkan teknologi dalam pembelajaran (Arnada & Putra, 2018; Jamun & Momang, 2021). Teknologi dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bervariasi, sehingga guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran yang bermanfaat untuk guru dan juga peserta didik (Yuniarni et al., 2019).

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [arypratamadewi@gmail.com](mailto:arypratamadewi@gmail.com) (Ni Putu Ary Pratama Dewi)

Masa belajar untuk anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan dan pertumbuhan anak secara menyeluruh, baik fisik, motorik, kognitif, sosio emosional dan bahasa (Fithri & Setiawan, 2017). Pembelajaran pada anak usia dini lebih menekankan permainan dalam upaya penyampaian materi dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan perkembangannya (Priyanto, 2014; Setiawan et al., 2019). Hal tersebut bersifat wajar karena pada dasarnya umur anak usia dini adalah masa bermain bagi anak untuk mengenal dan beradaptasi dengan lingkungan, sehingga guru harus menggunakan media yang menarik dan bersifat permainan dalam pembelajaran (Rozi & Khomsatun, 2019). Menggunakan konsep permainan dalam proses pembelajaran anak usia dini merupakan cara yang sangat efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dan tentunya dilakukan dengan komunikasi yang baik.

Anak usia dini biasanya sering bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk memperoleh jawaban atas pertanyaannya. Hal tersebut tentunya dilakukan melalui kemampuan berbahasa dan komunikasi dengan lawan bicaranya. Bahasa akan membantu dan mempermudah anak untuk menyampaikan ide-ide dan pendapatnya untuk melakukan komunikasi (Arifin, 2019; Suardi et al., 2019). Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh aspek kognitif, sensorimotor, psikologis, emosi dan lingkungan sekitarnya (Anggraini et al., 2019; Purnamasari & Mayar, 2019). Perkembangan bahasa pada anak usia dini perlu mendapat perhatian khusus untuk membentuk konsep, informasi, dan kemampuan pemecahan masalah (Kiromi, 2018; Saripudin, 2019). Maka dari itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak.

Hanya saja berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Badung, ditemukan informasi bahwa guru mengalami kesulitan terutama dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran daring. Pelajaran daring memberikan keterbatasan kepada guru dalam menggunakan media dan metode pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran daring cenderung bersifat monoton sehingga anak menjadi bosan dalam belajar. Kurang maksimalisasi kegiatan pembelajaran selama proses belajar daring berakibat pada rendahnya kemampuan berbahasa anak. Penerapan pembelajaran dengan cara bermain menjadi salah satu opsi yang bisa dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Apalagi dengan kemajuan teknologi, guru bisa menciptakan produk media pembelajaran interaktif yang bisa menyatukan unsur pembelajaran dengan permainan.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu perlu adanya pengembangan media *Game Education* berbasis multimedia interaktif yang dapat membantu perkembangan aspek bahasa anak usia dini. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih luwes dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada (Dewi, 2017; Ulfa, 2016). Terlebih lagi dengan situasi pembelajaran yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi membuat pendidik harus juga untuk mengikuti hal tersebut. Selain memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, kemajuan teknologi juga dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang bisa dikreasikan dengan luwes oleh guru. Permainan edukatif atau *Game Education* merupakan segala bentuk permainan yang memberikan pengalaman belajar kepada anak yang bersifat menyenangkan dan menghibur dalam proses pembelajaran (Rahayu & Fujiati, 2018; Solfema et al., 2018). Pembelajaran dalam bentuk permainan memang memiliki kemenarikan tersendiri bagi anak dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi di 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 (Munawaroh, 2017). Hal tersebut bisa menjadi suatu pertimbangan bagi guru untuk Menerapkan konsep permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

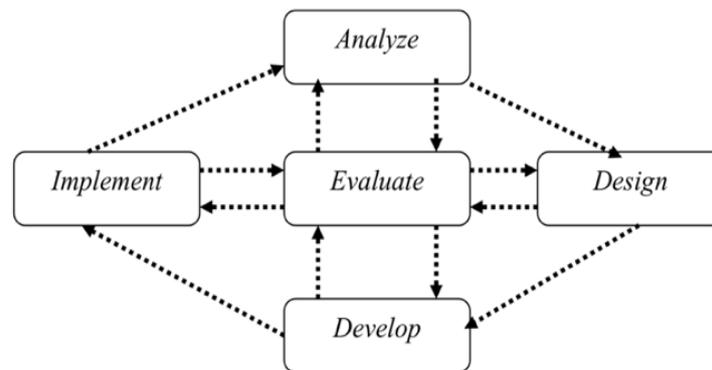
Kegiatan belajar sambil bermain yang disajikan dalam *Game Education* memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan *game education* mampu meningkatkan antusiasme anak-anak dalam mengikuti proses pembelajaran (Wulandari et al., 2017). Perkembangan emosional anak usia dini saat ini sangat dipengaruhi oleh adanya game pada gadget. Hal ini berkaitan dengan gaya hidup masyarakat sekarang yang tidak pernah lepas dengan perangkat digital seperti gadget (Sari et al., 2020). *Game Education* memiliki peran penting dalam memenuhi tugas perkembangannya yang diperoleh melalui permainan (Widayati et al., 2020). Perkembangan aspek kognitif, *Game Education* juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek bahasa anak (Widyatmojo & Muhtadi 2017). Dalam hal tersebut juga dapat melatih anak untuk memecahkan suatu masalah dengan menggunakan permainan sebagai suatu masalah yang harus dipecahkan.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *game education* dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan *game edukasi* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa serta mampu mengubah pola belajar menjadi lebih menyenangkan (Fithri & Setiawan, 2017). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media game

edukasi quiziz dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS (Nurhayati, 2020). Penelitian selanjutnya menyebutkan bahwa Game Edukasi merupakan media yang valid dan layak dikembangkan dengan tujuan untuk membantu guru atau orang tua untuk lebih meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran pengenalan warna dan dapat dipasang dalam ponsel Android (Rozi & Khomsatun, 2019). Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *game education* merupakan media yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan anak usia dini. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai penggunaan media *game education* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, sehingga penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa menggunakan media *game education*. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk menciptakan rancang bangun media *Game Education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa untuk anak usia dini yang dikembangkan.

**2. METODE**

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 sebagai berikut.



**Gambar 1.** Tahap Penelitian Model ADDIE (Sumber: Tegeh, dkk., 2014)

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran. Sementara subjek uji coba perorangan pada penelitian ini adalah tiga orang anak kelompok B TK Negeri Pembina Badung yang terdiri dari anak berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Penelitian ini hanya dapat dilaksanakan sampai dengan tahapan uji coba perorangan yang diakibatkan oleh pembatasan yang dilakukan pada masa pembelajaran daring. 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. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada uji validitas dan uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3 dan 4.

**Tabel 1.** Kisi – Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensidasar	1	2
		2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		1 Tujuan pembelajaran	3	
2.	Materi	1. Ketepatan materi	4	6
		2. Kemenarikan materi	5	
		3. Materi mudah dipahami	6	
		4. Kesesuaian materidengan karakteristik anak	7	

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
3.	Kebahasaan	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	8	3
		2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik usia anak	9	
		3. Penggunaan bahasayang tepat dan konsisten	10	
4.	Evaluasi	1. Kejelasan target hasil pengembangan media	11	1
<b>Jumlah</b>				<b>11</b>

**Tabel 2.** Kisi – Kisi Instrumen Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan	1 Kejelasan pembelajaran tujuan	1	1
		1 Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak	2	
2.	Strategi	2 Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah yang logis	3	5
		3 Memberikan petunjuk belajar	4	
		4 Memberikan kesempatan pada anakbelajar mandiri	5	
3.	Evaluasi	5 Penyampaian menarik materi	6	1
		1 Diberikan evaluasi ntuk mengukurkemampuan anak	7	
<b>Jumlah</b>				<b>7</b>

**Tabel 3.** Kisi – Kisi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Desain Pesan	1. Desain tampilan	1	6
		2. Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran	2	
		3. Keterbacaan teks	3	
		4. Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat	4	
		5. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.	5	
		6. Penggunaan animasi yang tepat	6	
2.	Pengoprasian	1. Kemudahan penggunaanmedia	7	3
		2. Petunjuk penggunaan jelas	8	
		3. Terdapat tombol <i>next</i> , <i>exit</i> dan <i>previous</i>	9	
3.	Ketepatan Teknik, Kejelasan	1. Media yang digunakandapat membantu pemahaman materi	10	4
		2. Media yang digunakandapat membangkitkan motivasi anak	11	
		3. Konsistensi dengan tema	12	
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

**Tabel 4.** Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Desain Pesan	1. Tampilan Media dan sampul	1,2,3,4,19,20,22	8
		2. Halaman	5,6,7,8,9	
2.	Materi	3. Pendahuluan	10,11,12,13, 14	15
		4. Kegiatan pembelajaran	15,16,17,18,21	
3.	Evaluasi	1. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	22	1
		2. Keseimbangan proporsi soal dengan materi	23	1
		3. Soal sesuai dengan materi	24	1
		4. Bahasa mudah dipahami	25	1
<b>Jumlah</b>				<b>26</b>

Hasil penelitian disajikan kedalam bentuk persentase, yang kemudian dikonfersikan kedalam tabel koversi tingkat pencapaian seperti pada tabel 5.

**Tabel 5.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2	75 – 89	Baik	Sedikit Revisi
3	65 – 79	Cukup	Direvisi Secukupnya
4	55 – 64	Kurang	Banyak Hal Yang Direvisi
5	1 – 54	Sangat Kurang	Diulang Membuat Produk

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil pada penelitian ini akan membahas dua hal secara umum yaitu rancang bangun dan validitas media *game education*. Rancang bangun pada penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk *Game Education* 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 masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran. Temuan pada hasil analisis menunjukkan guru mengalami kesulitan 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 luring). 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 *Game Education* untuk membuat pelajaran lebih bervariasi yang akan membantu mengembangkan aspek bahasa anak usia dini.

Selanjutnya pada tahap **kedua** yakni tahap perancangan, peneliti melakukan persiapan sebelum mengembangkan produk media *Game Education* berbasis multimedia interaktif. Perancangan produk dilakukan dengan memilih *software* dan *hardware* yang digunakan untuk mengembangkan produk, membuat *storyboard*, membuat *flowchart* dan membuat instrumen penilaian. Rancangan *storyboard* dan *flowchart* yang dibuat pada tahap ini digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam mengembangkan produk. Media *Game Education* 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 dilakuakn kegiatan mencari refrensi-refrensi tampilan multimedia yang sekiranya kreatif dan sesuai dengan media yang akan dibuat. Kemudian dilakukan pemilihan unsur-unsur yang ada pada media *Game Education* berbasis multimedia interaktif meliputi menentukan kontras warna, pemilihan kartun gambar, animasi, *font* yang digunakan, dan unsur audio yang ada dalam media.

Setelah media *game education* selesai dibuat, tahap pengembangan dilanjutkan pada tahap **keempat** yakni 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 *Game Education* 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 pandemic Covid-19. Hal tersebut membuat penelitian ini hanya dapat dilaksanakan pada tahap uji coba perorangan yang menggunakan tiga orang anak kelompok B TK Negeri Pembina Badung.

Tahap penelitian yang **kelima** yakni tahap evaluasi, yang dilakukan untuk untuk melihat apakah pengembangan media *Game Education* yang telah dirancang ini telah berhasil atau sesuai dengan harapan yang sudah direncanakan atau diharapkan. Evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk agar lebih baik daripada 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 Negeri Pembina Badung. Evaluasi tidak hanya dilakukan pada akhir kegiatan, tetapi pada setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE. Hasil uji Validitas pengembangan *Game Education* menurut uji ahli ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran,

ahli media pembelajaran dan hasil uji coba produk pada anak, secara ringkas disajikan pada Tabel 6 sebagai berikut.

**Tabel 6.** Persentase Hasil Validitas *Game Education*

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	100	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	85	Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	83	Baik
4.	Uji Coba Perorangan	93	Sangat Baik

### Pembahasan

Berdasarkan analisis hasil penelitian diketahui bahwa media *game education* mendapatkan hasil sangat 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 *Game Education* 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 (Astuti & Aziz, 2019; Rahelly, 2018). 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 ((Lina & Mahyuddin, 2021; Wandu & Mayar, 2019). 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 (Aprinawati, 2017; Chusna, 2017). Guru harus bisa mengoptimalkan perkembangan anak dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan situasi pada proses pembelajaran (Darmadi, 2015; Saripudin, 2019). 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. *Game Education* yang dikembangkan ini merupakan salah satu media pembelajaran bersifat multimedia yang bisa diakses melalui HP dan Laptop dengan visual dan pengoperasian yang menarik. *Game Education* 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 (Novitasari, 2019; Yuniarni et al., 2019). 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 TK Negeri Pembina Badung memperoleh kualifikasi sangat baik. Hal ini dikarenakan *Game Education* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi (Panjaitan et al., 2020; Rohayati et al., 2018). *Game Education* 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 (Khairi, 2018; Syafrizal et al., 2018). Oleh karenanya pembelajaran anak usia dini perlu dipersiapkan dengan strategi dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan masa perkembangannya

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil peneliti sebelumnya yang juga menyatakan bahwa penggunaan *game edukasi* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan siswa serta mampu mengubah pola belajar menjadi lebih menyenangkan (Fithri & Setiawan, 2017). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media *game edukasi* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS (Nurhayati, 2020). Penelitian selanjutnya menyebutkan bahwa *Game Edukasi* merupakan media yang valid dan layak dikembangkan dengan tujuan untuk membantu guru atau orang tua untuk lebih meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran pengenalan warna dan dapat dipasang dalam ponsel Android (Rozi & Khomsatun, 2019). Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa media *game education* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran daring. Implikasi dari penelitian ini adalah produk *Game Education* ini dapat menjadi solusi atas permasalahan pada pembelajaran daring, karena media ini bersifat fleksibel dan bisa membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Pembelajaran daring mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga media *game edukasi* ini dapat menjadi suatu daya tarik bagi anak untuk belajar di masa pandemi.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk *Game Education* 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 *Game Education* ini memperoleh kualifikasi baik dan sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan produk *Game Education* berbasis multimedia interaktif pada aspek bahasa ini layak dikembangkan dan digunakan untuk anak usia dini.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, V., Yulsyofriend, Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 73. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>.
- Arifin, A. W. (2019). Peran Guru terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 1(2), 37–45. <https://doi.org/10.37411/jeceej.v1i2.57>.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Idealis*, 1(5), 393–400. <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1033>.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113>.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>.
- Jamun, Y. M., & Momang, H. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini Berbasis Multimedia. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 7–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6209>.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. <https://ejournal.iaii.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>.
- Kiromi, I. H. (2018). Pengaruh Metode Role Playing / Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada Anak. *At- Ta'lim : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–66. <https://doi.org/10.36835/attalim.v4i1.54>.
- Lina, R., & Mahyuddin, N. (2021). Model Daycare Berbasis Attachment Di Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(January), 1–11. <http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i3.31551>.

- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141-151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2913/2434> (diakses).
- Purnamasari, Y., & Mayar, F. (2019). Manajemen Pengembangan Kreativitas Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini Di Paud "Handayani" Skb Kendal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(1), 10-17. <https://lib.unnes.ac.id/23005/>.
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>.
- Rahelly, Y. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Sumatera Selatan. *JPUUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 381-390. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.21>.
- Rohayati, Y., Astra, I. B., & Suwiwa, I. G. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>.
- Saripudin, A. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Equalita: Jurnal Pusat Studi Gender Dan Anak*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i1.5161>.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEK (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39-44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Solfema, Wahid, S., & Pamungkas, A. H. (2018). Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 107-111. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.12>.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Syafrizal, A., Andika, R., & Panggabean, A. P. (2018). Perancangan Game Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan HTML 5 Berbasis Multimedia Interaktif. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 7-12. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2077>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1-8. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783>.
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 363. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.347>.
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>.

- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>.
- Wulandari, R., Herawati, S., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *The Journal of Organic Chemistry*, 74(7), 2750–2754. <https://doi.org/10.1021/jo8025884>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.