

**PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF BERBASIS TEMA
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Rizkyka Nur Annisa

NIM : 06141381924046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS TEMA
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Rizkyka Nur Annisa

NIM : 06141381924046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017

Pembimbing Skripsi



Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001

Mengetahui

Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF BERBASIS TEMA
UNTUK ANAK USIA (5-6) TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Rizkyka Nur Annisa

NIM: 06141381924046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 15 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd

2. Penguji : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd



Palembang, Mei 2023

Koordinator Program Studi,

Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizkyka Nur Annisa

NIM : 06141381924046

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis Tema Untuk Anak Usia (5-6) Tahun” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan nasional republic Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa prmaksan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2023

Yang membuat pernyataan,




Rizkyka Nur Annisa

NIM 06141381924046

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Game Interaktif Berbasis Tema Untuk Anak Usia (5-6) Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini serta Ibu Fabriyanti Utami, M.Pd selaku validator materi dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd sebagai validator ahli media untuk semua saran yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Unsri lalu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Mei 2023

Penulis,



Rizkyka Nur Annisa

NIM 06141381924046

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahilahirabil'alamin puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT segala rahmat dan hidayah-Nya, shalawat beserta salam untuk suri tauladan Rasulullah Shalallahu'alaihiwasalam beserta seluruh keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam serta menggali ilmu yang tiada habisnya yang sampai saat ini masih dapat dinikmati oleh seluruh manusia dipenjuru duni, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Program ini dengan judul "Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis Tema Untuk Anak Usia (5-6) Tahun".

Penulisan Tugas Akhir Program ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi keuslitan teknik penulisan mapun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali dosen pembimbing, kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis mempersembahkan karya ini untuk yang tercinta dan terkasih dengan mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

- ♥ Untuk Orang tua ku, Bapak Hardiantoro dan Ibu Hodijah, terimakasih untuk selalu memberikan semangat dan doa nya selama 22 tahun ini, terima kasih telah enjadi support sytem terdepan dalam hidup ku.
- ♥ Untuk saudara laki-laki ku, bang Rizkyka Adi Putra yang selalu mengawasi perkembangan skripsi ku, terima kasih telah mendukung ke dengan sepenuh hati.
- ♥ Dosen Pembimbingku, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd yang telah sabar membimbing, meluangkan waktu, perhatian, mengarahkan menjadi lebih baik lagi, kepedulian, teliti, dan memberikan motivasi yang luar biasa kepadaku.
- ♥ Dosen Validator ku untuk Ibu Febriyanti Utami, M.Pd selaku ahli materi

dan Ibu Mahyui Rantina, M.Pd selaku ahli media, terimakasih untuk kritik dan saran yang diberikan dalam pembuatan media untuk skripsi ini, saran yang ibu berikan sangat membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi yang dilakukan.

- ♥ Ibu. Dr. Windi Dwi Andika M.Pd Selaku Koordinator Prodi PG.PAUD yang telah sabar dalam memberikan arahan dan rela memberikan waktu bantuan kepadaku selama ini.
- ♥ Seluruh dosen pengajar di PG-PAUD Unsri, terimakasih untuk dosen-dosen terkasih untuk 3 tahun lebih memberikan ilmu terbaik, ilmu bermanfaat dan ilmu yang mampu memberikan perubahan untuk masyarakat.
- ♥ Seluruh staff Karyawan/karyawati FKIP. Terkhusus admin PG-PAUD yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan.
- ♥ Terima kasih untuk Kepala Sekolah, Staff, dan terkhusus untuk guru-guru dan anak-anak kelas Hafsoh TK Islam Al-Ittifaqiah yang telah memberikan izin, membantu dan mendukung kegiatan penelitian yang telah diberikan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
- ♥ Terima kasih untuk teman-teman SMA ku terkhusus Zulfah Chairunnisah, Luna Dwi Palmeda dan M. Yahya Ayyash, yang telah memberikan dukungan serta hiburan di saat pengerjaan skripsi ini sehingga menambah semangat dan *mood* dalam penyelesaian skripsi.
- ♥ Terima kasih juga untuk teman-teman Black Cobra sahabat yang kukenal semasa kuliah yaitu Sintia Lestari, Zahra Salsabilah, Yeni Suciati, Gita Rossa Amalia, Miftahur Rahma, Vina Amalia, Allya Miranda dan Bella Febriani, terimakasih telah menemani masa-masa kuliah, terimakasih untuk dukungan, untuk hiburan, dan menjadi tempat cerita terbaik.
- ♥ Terima kasih juga untuk teman-teman Wacana mereka yang ku kenal dari awal perkuliahan saat di kampus Palembang yaitu Elfina rahmawati, Putri Ayu Arolina, Rania Yunila, Yesi Ekayanti, Siti Aisyah dan Lisa Banafsiyah terima kasih untuk dukungan dan semangat yang kalian berikan..

- ♥ Untuk teman seperjuangan penelitian pengembangan yaitu Eva Rahmayanti, terimakasih mbak menjadi teman yang paling sering ditanya-tanya, menjadi teman penyemangat dan menjadi teman tempat berkeluh kesah dan menjadi teman penyampai informasi pertama saat kegiatan penelitian yang dilakukan.
- ♥ Terima kasih juga untuk seluruh teman-teman PG-PAUD UNSRI 2019 telah menjadi keluarga hangat di masa perkuliahan. Terimakasih untuk segala bantuan dan dukungan yang diberikan selama masa perkuliahan.
- ♥ Terima kasih untuk alamamater kuning kebanggaan ini.
- ♥ Terima kasih juga terkhusus untuk diriku, sudah banyak air mata yang dikeluarkan, sudah banyak doa yang di untaikan, sudah banyak emosi yang disalurkan dalam menyusun skripsi ini, dan sekarang sudah berada di pemberhentian terakhir dari masa perkuliahan, terima kasih telah bertahan, terima kasih telah memberikan kontribusi untuk alamamater mu, terima kasih telah memberikan cerita untuk 3 tahun ini. Sekarang kita mulai cerita baru lagi.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang membangun dapat memberikan manfaat. Bagi para praktisi, akademisi maupun pihak lain pada tema penelitian serupa. Semoga Allah SWT selalu memberikan tambahan ilmu dan kemudahan kepada kita semua. Aamiin.

Motto:

“Diam, Simpan, Sabar”

“Ali Bin Abi Thalib pernah berkata jangan menjelaskan dirimu kepada siapa pun, karena yang menyukaimu tidak buruh itu, dan yang membencimu tidak percaya itu”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar belakang.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	5
1.3.Tujuan penelitian	5
1.4.Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Hakikat <i>Game</i> Interaktif	7
2.1.1 Pengertian <i>Game</i>	7
2.1.2 Pengertian Interaktif.....	7
2.1.3 Pengertian <i>Game</i> Interaktif	8
2.1.4 Jenis-Jenis <i>Genre Game</i>	9
2.1.5 Elemen <i>Game</i>	12
2.1.6 Fungsi <i>Game</i> Interaktif	15
2.2 Hakikat Tema.....	16
2.2.1 Pengertian Tema	16
2.2.2 Jenis-Jenis Tema	17
2.2.3 Fungsi Tema dan Prinsip Tema	17
2.3 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	18

2.3.1 Pengertian Anak Usia Dini	18
2.3.2 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	19
2.3.3 Karakteristik Anak Usia (5-6) Tahun	20
2.4 Langkah-Langkah Membuat Game Interaktif	22
2.4.1 Cara Penggunaan <i>Game</i> Interaktif Berbasis Tema	24
2.5 Hasil Penelitian Relevan	25
2.6 Karangka Berpikir	26
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Subjek Penelitian	28
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.4 Model Pengembangan ADDIE	28
3.5 Prosedur Evaluasi Formatif Tessler	29
3.6 Validitas dan Kepraktisan	30
3.7 Prosedur Penelitian	32
3.7.1 Analisis	32
3.7.2 Desain	32
3.7.3 Pengembangan	33
3.7.4 Implementasi	33
3.7.5 Evaluasi Pengembangan	34
3.8 Teknik Pengumpulan Data	35
3.8.1 <i>Walkthrough</i>	36
3.8.2 Observasi	36
3.8.3 Wawancara	37
3.9 Teknik Analisis Data	37
3.9.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	37
3.9.2 Analisis Data Observasi Anak	38
3.10 Interpretasi Data	38
3.10.1 Interpretasi Tingkat Validitas Materi dan Media	38
3.10.2 Interpretasi Nilai Observasi Anak	40
3.11 Instrumen Penelitian	40

3.11.1 Instrumen Validitas Ahli.....	40
3.11.2 Instrumen Observasi anak.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	44
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan.....	45
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	54
4.2 Pembahasan	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penilaian <i>Game</i> Interaktif	34
Tabel 2 Pengumpulan Data	36
Tabel 3 kategori Nilai Validitas	37
Tabel 4 Kategori Nilai Observasi.....	38
Tabel 5 Kategori Tingkat Valid	39
Tabel 6 Interpretasi Nilai Praktis	39
Tabel 7 Interpretasi Nilai Observasi	40
Tabel 8 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi.....	40
Tabel 9 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	41
Tabel 10 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	42
Tabel 11 Prototipe 1 Produk <i>Game</i> Interaktif	49
Tabel 12 Hasil Validitas dari Ahli Materi.....	56
Tabel 13 Hasil Validitas dari Ahli Media	57
Tabel 14 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Validasi Materi dan Media.....	58
Tabel 15 Saran dan Hasil Saran	58
Tabel 16 Hasil Observasi Anak Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i>	62
Table 17 Hasil Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	63
Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Observasi <i>One to One dan Small Group</i>	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Genre Game</i> berdasarkan Tujuan.....	12
Gambar 2. Kerangka Berpikir	27
Gambar 3 Model ADDIE	29
Gambar 4 Alur desain Evaluasi Formatif Tessmer	30
Gambar 5 Flowchart.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Mentah Penelitian	79
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	85
Lampiran 3 Analisis Data Tahap <i>Expert Review</i>	91
Lampiran 4 Rubrik Observasi	94
Lampiran 5 Lembar Penilaian Observasi	98
Lampiran 6 Analisis Data <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i>	99
Lampiran 7 SK Pembimbing	102
Lampiran 8 Usulan Judul	104
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	106
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Ogan Ilir	107
Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian di TK Islam Al-Ittifaqiah	108
Lampiran 12 Hasil Turnitin	109
Lampiran 13 Upload Jurnal	110
Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara	112
Lampiran 15 Pelaksanaan Uji Coba <i>One to One Evaluation</i>	115
Lampiran 16 Pelaksanaan Uji Coba <i>Small Group Evaluation</i>	116
Lampiran 17 Foto Bersama	118

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa *game* interaktif berbasis tema untuk anak usia (5-6) tahun yang valid dan praktis. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan ADDIE (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*) dan menggunakan evaluasi formatif Tesser yang meliputi *self evaluation, expert review, one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik analisis data yang digunakan adalah wawancara, *walkthrough* dan observasi dengan menggunakan lembar ceklis. Hasil penelitian yang diperoleh dari validitas materi sebesar 91% dan validitas media sebesar 92%, sehingga diperoleh rata-rata dari validitas produk sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil dari tahap *one to one evaluation* dengan melibatkan tiga orang anak diperoleh hasil sebesar 89% dan tahap *small group evaluation* dengan melibatkan enam orang anak diperoleh hasil sebesar 89%, dari kedua tahap tersebut diperoleh rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, pengembangan *game* interaktif berbasis tema untuk anak usia (5-6) dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan untuk media pembelajaran anak usia (5-6) tahun.

Kata-kata kunci : *Game, Tema, Anak Usia (5-6) tahun*

ABSTRACT

This development research aims to develop and produce products in the form of theme-based interactive games for children aged (5-6) years that are valid and practical. The model used in this research is ADDIE development (Analyze, design, develop, implement, evaluate) and uses Tessmer formative evaluation which includes self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data analysis techniques used are interviews, walkthroughs, and observations using a checklist sheet. The results of the research obtained from the validity of the material amounted to 91% and the validity of the media amounted to 92% so the average obtained from the validity of the product was 92% with a very valid category. Furthermore, the results of the one-to-one evaluation involving three children obtained a result of 89% and the small group evaluation stage involving six children obtained a result of 89%, from these two stages an average of 89% was obtained with a very practical category. Thus, the development of theme-based interactive games for children aged (5-6) is declared valid and practicable so that it is feasible to use for learning media for children aged (5-6) years.

Keyword : *Game, Theme, Children (5-6) years old*

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain adalah salah satu kebutuhan bagi anak usia dini yang harus dipenuhi karena sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak yang sedang berada di masa emas. Sejalan dengan pendapat Khasanah dikutip oleh Rahmadiani (2020) dengan bermain anak mampu mendapatkan sebuah keterampilan baru yang memiliki fungsi bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain merupakan dunia anak, karena bermain bukan untuk memenuhi kesenangannya tetapi juga sebagai kebutuhan untuk memenuhi kepuasan anak serta memenuhi perkembangannya. Menurut menurut utami munandar dalam Fadlillah (2019: 8) bermain adalah aktivitas untuk membantu anak mencapai perkembangan yang baik dan utuh baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Selanjutnya diperjelas dalam Permendikbud No. 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD pada pasal 5 ayat (8) yaitu program pengembangan diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan belajar melalui suasana bermain. Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, guru harus kreatif dalam menghadirkan kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar anak.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang ditunjukkan untuk peserta didik dengan pendidik yang mana kegiatan pembelajaran terjadinya sebuah proses transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat dari Djamaludin dan Wardana (2019: 13) bahwa pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik agar terjadinya pemerolehan ilmu, pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dapat membantu proses belajar peserta didik dengan baik, karena dengan adanya kegiatan pembelajaran yang baik serta maksimal target yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran akan berhasil tercapai. Kegiatan pembelajaran yang baik akan diawali dengan minat belajar anak yang baik apabila kegiatan pembelajaran ditunjang oleh kreativitas

pendidik. Bermain merupakan karakteristik serta kebutuhan anak usia dini, maka guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif serta menyenangkan untuk anak serta mampu menarik minat anak saat belajar. Salah satu hal yang mampu menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menyajikan media pembelajaran yang menarik serta interaktif.

Semakin bertambah majunya zaman di era sekarang, teknologi sering kali diterapkan diberbagai sektor bidang, salah satunya dibidang pendidikan. Teknologi dibidang pendidikan sering digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran. Di masa sekarang anak-anak telah mengenal baik media elektronik seperti *handphone* , komputer, laptop dan tablet dalam kegiatan sehari-hari mereka karena *gadget* menjadi hal kegemaran anak saat ini. *Game* merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi sekarang dan menjadi kegemaran anak-anak bahkan orang dewasa, karena *game* merupakan sebuah permainan berbentuk digital yang bisa dimainkan di *gadget*. *Game* di *gadget* dianggap menarik karena menghadirkan sebuah permainan yang menghadirkan efek visual, animasi serta suara yang menarik. Zaman sekarang *game* pada *gadget* bukan hanya untuk menghibur saja, akan tetapi memberikan edukasi kepada pemainnya sehingga bisa dijadikan sarana media pembelajaran, *game* yang memberikan edukasi disebut *game* edukatif. Sesuai dengan pendapat Henry dikutip oleh Galih (2019) *game* edukatif adalah *game* yang berisikan konten pendidikan serta memiliki tujuan untuk memancing minat anak dalam belajar dan menyerap materi pembelajaran sambil bermain, sehingga anak mampu memahami materi dengan mudah.

Menurut Kurniawan dan Hermawan (2019) keunggulan *game* edukatif yaitu dengan adanya animasi dalam *game* mampu meningkatkan daya ingat anak sehingga dapat menyimpan materi pembelajaran lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran yang konvensional. *Game* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang sangat tepat untuk anak usia dini, tidak hanya disesuaikan dengan karakteristik umur anak usia dini tetapi juga disesuaikan dengan materi ajar yang sesuai, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan mampu mengembangkan aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara pada tanggal 7 Februari 2022 dengan guru TK Islam Al-Ittifaqiah yaitu Ibu Rosdiani, beliau mengatakan bahwa di TK Islam Al-Ittifaqiah sudah memiliki alat IT yang bisa dijadikan media pembelajaran siswa, kegiatan yang dilakukan seperti menonton video saja, untuk kegiatan lain belum pernah dilakukan, kegiatan menonton video terkadang hanya sesekali saja tidak sering. Untuk membuat media pembelajaran yang interaktif guru mengatakan masih banyak guru yang belum berinovasi untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan alat IT. Selain wawancara peneliti juga sambil mengobservasi bahwa kegiatan di kelas kebanyakan dihabiskan dengan buku, mereka akan diajak menulis oleh guru sampai sepuluh kali sehingga lembar buku penuh, lalu mereka baru belajar tentang tema pelajaran. Selanjutnya ada kegiatan membaca buku SB3 dan dilanjutkan mengaji secara bergiliran. Setelah peneliti melihat kejadian langsung tersebut peneliti melihat beberapa anak bahkan kehilangan minat belajar, mereka malas untuk menyelesaikan pekerjaan mereka.

Kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara serta observasi pada tanggal 10 Februari 2022 di TK Annisa. Peneliti mewawancarai Ibu Eva sebagai salah satu guru kelompok B di TK. Annisa. Ibu Eva mengatakan untuk alat seperti laptop dan proyektor sudah ada, untuk kegiatan pembelajaran seperti menonton video bersama juga sudah sering dilakukan, tetapi untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif lebih dari video belum pernah dilakukan. Ibu Eva mengatakan ada keterbatasan dari guru untuk menggunakan teknologi dengan luas sehingga keterbatasan berinovasi serta menurut Ibu Eva bila ingin menghadirkan media pembelajaran tersebut adanya keterbatasan tenaga ahli dan biaya. Peneliti juga mengobservasi kegiatan pembelajaran secara langsung, pembelajaran di TK ternyata bukan hanya pembelajaran dengan menggunakan buku tetapi sering kegiatan pembelajaran yang mengasah kreativitas anak, mereka sering melakukan kegiatan mengasah kreativitas anak.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan terakhir pada tanggal 21 Februari 2022 di PAUD Bougenville. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Eka selaku guru kelas. Ibu Eka mengatakan untuk alat seperti laptop mereka sudah

ada untuk keperluan administrasi, kalau proyektor belum ada karena adanya keterbatasan biaya. Ibu Eka mengatakan mereka terkadang sesekali menggunakan laptop untuk menonton, lalu juga ibu eka mengatakan media pembelajaran yang sering mereka gunakan dengan melakukan kegiatan sesuai tema. Ibu Eka juga mengatakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif membutuhkan tenaga ahli serta membutuhkan biaya untuk membuatnya.

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan diatas dapat diuraikan bahwa guru kurang berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dari teknologi yang telah ada. Bahkan juga belum memiliki fasilitas yang memadai dan kurang mendukung. Anak-anak menghabiskan kegiatan pembelajaran dengan buku sehingga membuat anak-anak merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Maka dari itu peneliti mencoba untuk membuat sebuah produk media pembelajaran yang interaktif berupa *game* interaktif berbasis tema untuk anak usia (5-6) tahun dengan bantuan aplikasi *Microsoft power point* dan *classpoint*.

Hasil penelitian relevan dari penelitian sebelumnya ada dari skripsi mahasiswa PAUD Universitas Sriwijaya yaitu oleh Lisa Rosalina (2018) yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif Matematika Berbentuk *Power Point* untuk Anak Usia 5-6 Tahun” yang memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang mampu menarik minat anak dalam pelajaran matematika di TK Muthia *Islamic School* kayuagung. Dari hasil *expert review* diperoleh nilai rata-rata dari delapan tema yaitu 3,87 berada di kategori yang sangat valid. Lalu melalui tahap *one-to-one evaluation* yang dilakukan rata-rata hasil observasi anak pada delapan tema sebesar 86% sehingga berada dikategori baik sekali. Selanjutnya hasil dari tahap *small group evaluation* didapatkan hasil 92 % dan berada dikategori baik sekali sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun. Dari semua tahapan yang telah dilakukan disimpulkan bahwa *game* edukatif matematika berbentuk *power point* dinyatakan valid dan praktis.

Berdasarkan uraian diatas peneliti membuat pembaharuan *game* dengan menggunakan alat yang sama yaitu *powerpoint* dan tambahan aplikasi *classpoint* dengan kegiatan bukan hanya berhitung tetapi kegiatan berdasar subtema, maka

dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis Tema untuk Anak Usia (5-6) Tahun.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yang dikaji adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berupa *game* interaktif berbasis tema untuk anak usia (5-6) tahun yang valid dan praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini untuk menghasilkan suatu produk yaitu *game* interaktif berbasis tema untuk anak usia (5-6) tahun yang valid dan praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu mengenai penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta diharapkan penelitian ini mampu memperkuat teori-teori pada temuan penelitian terdahulu dan menjadi sumber sebagai penelitian pada masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengajak guru menggunakan variasi media pembelajaran dan memanfaatkan media yang ada pada komputer sebagai media pembelajaran dan diharapkan mampu memperbaiki kinerja guru untuk meningkatkan minat belajar anak.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan dikembangkannya media pembelajaran *game* interaktif berbasis tema untuk anak usia (5-6) tahun mampu meningkatkan minat belajar anak, mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga hasil belajar anak menjadi lebih baik.

c. **Bagi Sekolah**

Hasil dari penelitian ini sekolah dapat menerapkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak didik serta diharapkan sebagai kontribusi yang baik terhadap sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran di Tk Al-Ittifaqiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, T. (2022). *Membuat Game Scratch Pertamaku*. Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
- Alfianika, N. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish.
- Alpin, & Syofian, S. (2020). Implementasi Forward Chaining Pada Game Interaktif “Bersihkan Kotaku” dengan Pendekatan Gamification Berbasis Android. *Jurnal Sains & Teknologi*, X(2), 20–29.
- Aprilya, A. P. (2020). *Penggunaan Model Inquiry Learning Dalam pembelajaran*. Ahlimedia Press.
- Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Nopus, H. (2019). Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26760>
- Chandra, K. I., Thayf, M. S. S., & Arfandy, H. (2018). GAME INTERAKTIF 3 DIMENSI SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR BERHITUNG BAGI ANAK KELAS 1 SD guru mereka di sekolah tanpa mengulang secara rutin di rumah untuk latihan . Anak- mereka sejak kecil ketimbang harus mengulang pelajaran di rumah dengan metode belajar me. *Jurnal Ilmu Komputer*, 13(2), 76–87.
- Danny, G., Yulianti, T., & Pratiwi, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jutekinf (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i1.352>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Eliza, D., & Karmila, D. (2021). Pengaruh Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Digital Literacy di Taman Kanak-kanak Pertiwi III Ladang Panjang Kabupaten Merangin. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9737–9744.
- Fadillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fahmi, N. E., Syarief, A., Grahita, B., Desain, P. M., Seni, F., & Bandung, I. T.

- (2021). IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS) THE IDENTIFICATION OF MOBILE GAMING EXPERIENCE (CASE STUDY : CLASH OF CLANS) (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS) Besarnya pasar game di Indonesia merupakan potensi bagi peng. *Jurnal Sositologi*, 17(2), 246–259. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.7>
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. CV Jejak.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Reasearch and Development)*. Literasi Nusantara.
- Haris, I., & Isyanti, S. (2021). Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini. *Jurnal Asghar*, 1(1), 82–93. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/asghar/index>
- Kemdikbud. (2018). *Pengembangan Tema Pembelajaran Anak Usia Dini*. Kemdikbud.
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- Lestari, N. (2020). *Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Maryatun, I. B. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 41–47.
- Mashuri, I. (2021). Komparasi Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 2 Banyuwangi Dalam Pembelajaran Materi Akidah Akhlak Menggunakan Metode Pembelajaran Make a Match Dan Picture And Picture. *International Journal of Educational Resource*, Vol 02(E-ISSN: 2723-2611), 39–53.

<http://ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/234>

- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simamarta (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Nizrina, E. H., Rusdiyani, I., & Fadlullah, F. (2022). Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 193–208. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v7i2.6695>
- Payadnya, I. P. A. A., & Atmaja, I. M. D. (2020). *Implementasi Strategi Pembelajaran "What If."* Penerbit Deepublish.
- Permana, B., & Pratita, G. B. (2019). *36 Jam Belajar Komputer Microsoft PowerPoint 2019*. PT Elex Media Komputindo.
- Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video Game Series Dalam pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3026–3037.
- Putri, S. . (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Anggota Tubuh Pada Anak Kelompok B*. Universitas Sriwijaya.
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 4(1), 57–64.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial Sederhana Construct 2*. Maskha.
- Rosalina, L. (2018). *Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk Power Point Untuk Anak Usia 5-6 tahun*. Universitas Sriwijaya.
- Rosyid, H. A., Patmanthara, S., & Cahyudi, I. R. (2021). *Game Development*. Ahlimedia Press.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Safira, A. R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caramedia

Communication.

- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. CV.Multimedia Edukasi.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1–9.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Game*. Topazart.
- Wayan Adi Upadana, I. (2021). Game Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Bali Di SMA Negeri 3 Amlapura. *Jurnal Sastra Agama Dan Pendidikan Bahasa Bali*, 2(2).
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasantani, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban, Y. B., Mahartini, K. T., Dafi, N., Suparman, & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yusuf, M. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Zaman, B., & Hernawan, A. H. (2019). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. CV. Gerina Prima.
- Zulaihah, Mujiati, L., Kartiningrum, E. D., Hamidah, Nur Hidayati Anggreni, D., Wahyuni, I., Ahadah, D. N., Setyowati, W., & Latifah, A. (2019). *Modul Stimulasi Kreativitas Anak Pra Sekolah*. STIKes Majapahit Mojokerto.