

paud1

by Musay Za

Submission date: 10-May-2022 11:45AM (UTC+0700)

Submission ID: 1832708880

File name: artikel_musay_sofi.pdf (419.99K)

Word count: 3959

Character count: 25699

6
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK
GAME EDUKASI DALAM Mendukung PROGRAM BELAJAR
DARI RUMAH DI ERA PANDEMI COVID 19 PADA ANAK
USIA 4-5 TAHUN**

¹Sofiatun Maimunah, ²Musayyadah, ³Norma Gupita

^{1,2,3}Universitas Islam Madura, Indonesia

Email: ¹sofiatunm@gmail.com, ¹musayyadah92@gmail.com, ³Normag@gmail.com

Abstract

Keywords:
Development,
Educational,
Cognitive Games

Low cognitive development in children is due to the lack of interest in the learning process during the Covid 19 pandemic. This research aims to produce a product in the form of educational games or learning media that are feasible and effective to improve the cognitive development of children aged 4-5 years in kindergarten. The research method used is the Dick & Carry research method. The number of students studied was 15 children. Data is obtained from the results of observation methods, interviews, questionnaires, documentation, expert validation tests of media and materials, as well as small & large group tests. The results of the study obtained data on 97.2% from media and material experts, 86.6% from small group tests conducted on 6 children, and 98.7 large group test results conducted on 15 children. The overall total gained 94.1%. Referring to Akbar & Sriwijaya, 2011 the results of classification 86-100 belong to the category is very valid and can be used. So it can be said that educational game media is worth using as a learning medium.

Abstrak

Kata Kunci:
Pengembangan,
Game Edukasi,
Kognitif.

Rendahnya perkembangan kognitif pada anak disebabkan karena kurangnya ketertarikan anak dalam proses pembelajaran selama masa pandemi covid 19. Riset ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa game edukasi atau media pembelajaran yang layak serta efektif untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Dick & Carry. jumlah siswa yang diteliti sebanyak 15 anak. Data diperoleh dari hasil metode observasi, wawancara, angket, dokumentasi, uji validasi ahli media dan materi, serta uji kelompok kecil & besar. Hasil penelitian memperoleh data 97,2 % dari ahli media dan materi, 86,6% dari uji kelompok kecil yang dilakukan pada 6 anak, dan 98,7 hasil uji kelompok besar yang dilakukan pada 15 anak. Total keseluruhan memperoleh 94,1%. Mengacu pada Akbar & Sriwijaya, 2011 hasil klasifikasi 86-100 tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Sehingga dapat dikatakan media game edukasi layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Received : 12 Nopember 2021; Accepted: 12 Desember 2021

Pendahuluan

Sejak diterapkannya kebijakan himbauan *social and physical distance* sampai pada Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) oleh Pemerintah, roda kehidupan manusia mengalami perubahan yang signifikan, baik dari sektor ekonomi, sosial, transportasi dan pendidikan. Pendidikan mendapat perhatian khusus dari pemerintah, ada banyak program yang disediakan untuk tidak memutus dunia pembelajaran, dimulai dari *work from home* atau *home learning* bagi siswa kuliah daring dan tenaga kependidikan, serta belajar dari rumah, belajar melalui media RRI dan TVRI.

Kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia melalui Surat Edaran No.3 tahun 2020 (.Kemendikbud, 2020) serta Surat Edaran No.4 tahun 2020 ditandatangani pada 24 Maret 2020 berisi tentang pencegahan Covid19 untuk satuan pendidikan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan pada masa darurat penyebaran Covid19. Kebijakan belajar dari rumah itu dikenal sebagai kebijakan belajar jarak jauh dalam jaringan (Daring) atau sering disebut *online learning*. Guru tetap memiliki peran penting dalam masa pandemi ini, guru tetap memiliki peran dalam membuat/merancang segala kegiatan belajar anak di rumah yang disampaikan melalui para orangtua. Beberapa Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh anak di rumah sebaiknya yang menyenangkan untuk anak, dalam meningkatkan kreativitas, dan mampu mengasah semua aspek perkembangan anak.

Orang tua juga memiliki peran yang sangat penting dalam hal ini baik secara fisik maupun psikologis, sudah saatnya orang tua berperan sebagai pengganti guru serta aktif dan menjadi bagian penting dalam menjalankan roda pendidikan serta proses pembelajaran bagi anak-anaknya. Anak bisa berkembang dan tumbuh dengan optimal apabila pendampingan yang dilaksanakan mengacu kepada hal yang positif yang sesuai dengan usia atau STPPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak). Hal positif berupa, saling menghargai, kasih sayang, perlindungan dan pemenuhan hak anak, membangun hubungan yang hangat dan ramah antara anak dan orang tua, bersahabat serta menstimulasi tumbuh kembang anak agar anak mampu berkembang dengan optimal meliputi semua aspek perkembangannya termasuk aspek perkembangan kognitif.

Lingkup aspek untuk perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah belajar memecahkan masalah, berfikir simbolik dan berfikir logis. Dalam pembelajaran BDR tahun dituntut untuk mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru dari sekolah dengan bantuan dari orang tua. Dalam pembelajaran seperti ini, orang tua sering kali mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran pada anak, kurangnya kekreatifan orang tua dan ketidak tertarikan anak untuk belajar. Orang tua bisa memanfaatkan perkembangan teknologi untuk bermain bersama dengan anak, salah satunya dengan memberikan *Game* yang dapat

membantu anak dalam menuntaskan perkembangannya, dalam perkembangan yakni *Game* edukasi.

Game edukasi adalah sebuah permainan yang memberi rangsangan atau stimulasi perkembangan anak, seperti kognitif, perkembangan pada fisik motorik kasar maupun halus, keberanian dan psikososial. Dalam perkembangan kognitif, game edukasi mampu merangsang anak untuk dapat belajar dan memecahkan permasalahan, berfikir logis dan berfikir simbolik. *Game* edukasi bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk PAUD dan menarik untuk dikembangkan bagi anak.

Ada banyak kelebihan *Game* edukasi dibandingkan dengan beberapa metode edukasi konvensional. Beberapa hasil penelitian terkait pengembangan *Game* edukasi menunjukkan hasil dan dampak positif terhadap anak. Seperti ditulis oleh Anik Vega Vitianingsih (2016) bahwa "*Game* edukasi mampu membantu siswa PAUD dan guru untuk mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media *Game* serta memudahkan siswa PAUD dalam belajar mencocokkan gambar, berhitung, dan menyusun acak kata dan mengenal symbol.¹ Setelah melakukan observasi dan menemukan permasalahan, serta penelitian terdahulu tentang manfaat *Game* edukasi ini, peneliti merasa perlu untuk dapat kiranya membantu mengatasi permasalahan yang sedang terjadi dengan memanfaatkan media elektronik *Game* edukasi, diharapkan dengan adanya *Game* edukasi bisa membantu menstimulasi serta meningkatkan daya pikir anak, termasuk untuk meningkatkan dalam pemecahan masalah serta konsentrasi terhadap anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitifnya juga bisa meningkatkan keharmonisan hubungan antara anak dan orang tua sehingga anak bisa mengalami tumbuh kembang yang optimal.

Model penelitian serta pengembangan dalam dunia pendidikan terdiri dari beberapa macam, penelitian serta pengembangan ini menggunakan pengembangan model *Dick & Carey* yaitu merupakan sebuah model yang dikembangkan oleh Walter. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini yaitu:

1. Analisis kebutuhan dan identifikasi tujuan umum,
2. Melakukan analisis instruksional,
3. Analisis perilaku,
4. Karakteristik awal anak,
5. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus,
6. Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif mengembangkan instrument penelitian,
7. Mengembangkan strategi pembelajaran,
8. Penggunaan Bahan Ajar,
9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran dan evaluasi sumatif.²

¹ A Vega Vitianingsih *Game* edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini 2016

² Dick, Walter & Carey Lou, (1985), *The Systematic Design of Instruction*, London, Scott, Foresman and Company.

Metodologi

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, adapun informan yang menjadi sumber informasi bagi peneliti adalah para guru dan semua pihak yang terkait dengan focus penelitian yang sedang kami teliti, yaitu tentang Pengembangan media pembelajaran elektronik *game* edukasi dalam mendukung program belajar dari rumah di era pandemi covid 19 pada anak Usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian dan pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran Elektroik

Pengembangan adalah proses menerjemahkan dan menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan dengan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan pada uji lapangan. Sedangkan "Media" merupakan bahasa Latin, bentuk jamak dari kata "Medium" yang secara harfiah mempunyai arti pengantar atau perantara.

Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa media merupakan pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kecepatan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Sehingga diperlukan sebuah media yang mudah didapat dan aman dan dapat digunakan dengan cara yang berbeda. Menurut Hasnida (2014). Adapun jenis media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini adalah Media *manipulative*, Media *pictorial*, serta Media *symbolic*

Definisi Pembelajaran Elektronik (E-learning) menurut Nursalam dan Efendi adalah sebagai upaya penghubung antara sumber belajar dan pembelajar yang terpisah secara fisik atau berjauhan, akan tetapi masih tetap berkomunikasi langsung atau tidak langsung. Sementara itu, Munir mengemukakan bahwa definisi *e-learning* adalah proses pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkatelektronika. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran elektronik adalah alat yang membawa pesan ataupun informasi yang memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran serta dapat menyalurkan informasi antara sumber belajar dan pembelajar yang jaraknya berjauhan ke dalam bentuk *digital* dengan menggunakan bantuan dari perangkat elektronika yang dapat memudahkan siswa melakukan kegiatan belajar.

Game edukasi

Menurut Clark *Game* merupakan kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Menurut Arief S. Sadiman

Game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan- aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *Game* tersebut.

Jenis *Game* berubah-ubah tergantung dari perkembangan zaman. Jika dilihat dari grafis yang digunakan dalam aplikasi permainan, maka aplikasi permainan dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu aplikasi permainan 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). *Game* dengan tujuan edukasi seperti ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *Game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *Game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *Game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Manfaat dari *Game* edukasi antara lain: Melatih konsentrasi anak, Mengenalkan kemampuan motorik, Mengenalkan konsep sebab akibat, Meningkatkan bahasa dan wawasan, Mengenalkan warna, bentuk, angka, dan abjad

Game Edukasi Covid'19 (Edu-Covid)

Media pembelajaran *Game edukasi* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi dalam penggunaannya, memuat sebuah permainan yang mampu membantu mengoptimalkan program belajar dari rumah, meningkatkan aspek perkembangan anak, dan pembelajaran yang di sesuaikan dengan lingkungan anak, yang dikemas dengan gambar-gambar menarik sehingga mampu menarik perhatian anak. Adapun isinya pengenalan warna, pengklasifikasian benda berdasarkan fungsi, mengenal geometri dasar, menyusun kata, menyusun langkah mencuci tangan dan bernyanyi lagu pencegahan corona.

Karakteristik media pembelajaran *Game edukasi* adalah sebagai berikut: Berupa aplikasi *Game* yang dapat di instal pada android, Berisi permainan tentang pembelajaran di masa pandemi covid'19, Memiliki gambar yang menarik dengan beraneka jenis gambar, Bisa digunakan oleh beberapa anak, Adanya bermacam kegiatan pembelajaran seperti menyusun kata, mengenal warna, menyusun langkah mencuci tangan, mengenal angka, mengenal huruf, dll. Dilengkapi dengan buku panduan berupa buku cerita untuk orang tua/pendamping.

Kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Game edukasi*

1. Kelebihan media pembelajaran *Game Edu-Covid*

- a) Media pembelajaran *Game edukasi* ini bisa dimainkan oleh siapa saja karena *Game* ini berupa aplikasi yang mudah di instal men: ggunakan android masing-masing pengguna.,
- b) Dilengkapi dengan fitur pendidikan dan protokol kesehatan sesuai dengan masa

pandemi covid'19 saat ini.

- c) Disesuaikan dengan program belajar dari rumah (permainan memanfaatkan lingkungan yang ada di sekitar rumah),
- d) Mempermudah pemahaman anak dengan gambar-gambar yang menarik dan pembelajaran yang menyenangkan,
- e) Terdapat lagu-lagu pencegahan corona,
- f) Game Edu-Covid ini tidak hanya mampu mengembangkan kognitif saja namun juga dapat meningkatkan perkembangan bahasa, fisik motorik halus, sosial emosional, dan juga seni.

2. Kekurangan media pembelajaran *Game edukasi*:

- a) Hanya bisa digunakan oleh kalangan anak yang memiliki gadget berbasis android
- b) Terbatas hanya pada 9 permainan saja.
- c) Hanya bermuatan tema berbasis pandemi covid'19

Belajar Dari Rumah (BDR) untuk AUD

Adapun Tujuan pelaksanaan belajar dari rumah adalah untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik dalam mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19.

Staf Ahli Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bidang Regulasi, Chatarina Muliana Girsang menyampaikan, surat tersebut digunakan untuk memperkuat Surat Edaran Mendikbud No 14 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Dalam surat itu, disebutkan bahwa tujuan pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) adalah untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19. Selain itu, tujuan yang lain ialah melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19, mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan, dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua.

1. Model Pembelajaran dalam jaringan (Daring)

Berikut dua *model pembelajaran daring*,

a. Model 1 Pembelajaran Daring

Model 1 Pembelajaran Daring melibatkan pengampu dan peserta secara penuh. Peserta didik melakukan pembelajaran daring dengan mengakses serta mempelajari seluruh bahan ajar, berdiskusi dengan guru dan mengerjakan lembar kerja. Selama proses pembelajaran, peserta difasilitasi secara daring penuh oleh pengampu

b. Model 2 Pembelajaran Daring

Berbeda dengan model 1, pembelajaran daring model 2 melibatkan mentor, peserta, dan pengampu. Model 2 ini dilakukan secara daring penuh dengan menggabungkan interaksi antara peserta, mentor, dan pengampu dengan model pembimbingan.

c. Pembelajaran Model Kombinasi

Di dalam model daring kombinasi, peserta didik melakukan interaksi belajar secara daring dan tatap muka. Interaksi belajar daring dilakukan mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi serta bahan pelajaran telah disiapkan secara elektronik. Interaksi tatap muka dilaksanakan dengan waktu yang disepakati bersama dan difasilitasi oleh seorang mentor.

2. Pembelajaran Luring

Luring merupakan kepanjangan dari "luar jaringan" sebagai pengganti kata offline. pembelajaran luring dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet maupun intranet.

Peran Orang Tua dan Peserta Didik dalam BDR Tidak hanya para tenaga pendidik yang harus mempersiapkan diri dalam pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR), orang tua dan para siswa diharuskan membantu dengan menyiapkan beberapa hal. Terlebih pelaksanaan belajar daring atau pun luring tetap dilakukan tanpa pengawasan langsung dari tenaga pendidik alias guru yang mengajar.

Perkembangan Kognitif AUD

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif berguna untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan pikiran, persepsi, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang untuk memperoleh memecahkan masalah, pengetahuan, serta merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu memperhatikan, mengamati, mempelajari, membayangkan, memperkirakan, menilai serta memikirkan lingkungannya. (Mar'at, Samsunuwiyati, 2013)

1. Tahapan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun

a. Tahap simbolik. Tahapan ini terjadi 2 sampai 4 tahun. Pada tahap ini anak dapat menggambarkan suatu objek yang tak terlihat secara mental. Seperti anak menggambar mobil, rumah, dll. Misalnya anak menggambarkan tumbuhan, hewan, orang, rumah, awan dan sebagainya. Kemampuan ini sangat memperluas dunia mental anak. Akan tetapi meskipun dalam tahapan ini anak memiliki kemajuan yang unik, dalam tahapan ini anak juga punya dua batasan sebagai berikut:

1) Animism adalah keyakinan bahwa objek-objek yang aslinya tidak bergerak (mati)

memiliki kehidupan (nyata) dan mampu bergerak layaknya manusia.

2) Egosentrisme adalah ketidakmampuan untuk membedakan perspektif dirinya sendiri dengan perspektif orang lain.

b. Tahap intuitif. Tahap intuitif terjadi saat usia 4 sampai 7 tahun. Pada tahapan ini anak usia dini mulai berfikir primitif yaitu anak mulai ingin tahu jawaban dari semua pertanyaannya. Meskipun pada tahapan ini pemikiran anak mulai berkembang, namun pemikirannya masih sederhana. Anak dalam tahap ini sulit untuk memahami kejadian yang aslinya terjadi tetapi tidak dilihatnya.³ Pada usia 5 tahun anak akan mulai melelehkan orang dewasa disekirnya dengan pertanyaan-pertanyaan "mengapa?".

Untuk melihat kelayakan media game edukasi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 (1985) tahun dengan mengikuti tahapan pengembangan model *Dick and Carey* adapun langkah-langkah sebagai berikut :

2. Analisis kebutuhan dan identifikasi tujuan umum (*Access needsto identify goal*).

Tahap awal penelitian ini adalah mengidentifikasi permasalahan dan alasan mengapa diperlukan pengembangan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi terhadap perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 1 Pamekasan mulai proses pembelajaran sebelum masa pandemi. Proses pembelajaran di rumah, penilaian terhadap program BDR, kendala dalam proses BDR. Dari hasil observasi dan wawancara di peroleh gambaran bahwa proses BDR berlangsung tidak efektif dan mengalami kesulitan, hal ini terlihat dari proses pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru sering mengalami keterlambatan. Alasan yang di berikan oleh sebagian orang tua kepada guru, anak kurang antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan, anak kurang tertarik terhadap proses pembelajaran di rumah, dalam hasil karya yang dibuat anak masih berupa hasil karya yang sederhana dan juga masih meniru contoh yang diberikan oleh guru.

3. Tujuan instruksional umum mengacu pada standatr tingkat pencapaian perkembangan anak dalam permendikbud no. 137 tahun 2014 untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 ahun adalah: Anak usia dini memiliki rasa ingin tau yang tinggi, Anak mampu menjaga kebersihan dan kesehatan, Anak mampu mengenal benda berdasarkan fungsi, Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, Anak mampu Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC - ABC) dan mengulanginya, Anak mampu Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, Anak mampu Mengenal lambing bilangan, Anak mampu mengenal lambang huruf

4. Melakukan Analisis pembelajaran (*Conduc Instructional Analysis*).

Dalam tahap ini melakukan analisis pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dicapai. Berikut dipaparkan hasil analisis pembelajaran untuk setiap

³ Mar'at, Samsunuwiyati. 2013. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

kompetensi dasar pada setiap bidang pengembangan yang dirumuskan pada langkah pertama di atas dan diintegrasikan dengan materi pembelajaran. Dari STPPA akan dikembangkan muatan materi pembelajaran untuk menerapkan kegiatan pembelajaran kognitif pada anak usia 4-5 tahun. Di dalam Permendikbud no. 137 tahun 2014, langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dikenal dengan istilah capaian perkembangan. Adapun capaian perkembangan yang merupakan hasil dari analisis peneliti diantaranya: Memiliki rasa ingin tau yang tinggi, Menjaga kebersihan dan kesehatan, Memecahkan sebuah permasalahan secara mandiri, Mengenal benda berdasarkan fungsi, Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC- ABC) dan mengulanginya. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh, Mengenal lambang bilangan, Mengenal lambang huruf.⁴

5. Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal anak. (*Identity Entry Behaviors, Characteristic*).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, diperoleh data bahwa anak usia 4-5 tahun (kelompok A) TK Muslimat NU 1 umumnya anak memiliki kemampuan dalam perkembangan kognitif yang sama, bukan merupakan anak berkebutuhan khusus dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kognitif secara sempurna dengan stimulus yang baik dari guru dan orang tua. Dalam proses pembelajaran dari rumah (daring), anak mengalami permasalahan dan kesulitan dalam perkembangan kognitifnya, seperti anak belum mampu membilang dengan baik, mengenal abjad, mengenal benda berdasarkan fungsi dan lain sebagainya, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman orang tua terhadap cara menstimulasi kognitif anak, juga kurangnya media yang mampu menarik perhatian anak sehingga anak mengalami kebosanan dalam proses pembelajarannya.

6. Merumuskan tujuan instruksional khusus (*Write Performance Objectives*)

Dalam tujuan instruksional khusus untuk pembelajaran anak usia dini, peneliti berpedoman pada Permendikbud 137 standatr tingkat pencapaian perkembangan anak tahun 2017 dan permendikbud 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Tujuan pembelajaran khusus dikenal dengan istilah indikator. Adapun indikator pembelajaran untuk anak usai 4-5 tahun adalah sebagai berikut : Anak selalu mencoba hal yang baru, Anak selalu menjaga kebersihan dan kesehatan, Anak dapat mengenal benda berdasarkan fungsi, Anak bisa mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran, Anak mampu mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC- ABC) dan mengulanginya., Anak bisa membilang banyak benda satu sampai sepuluh., Anak Mengenal lambing bilangan dan huruf.

7. Pengembangan instrumen penilaian (*develop assesment instrumen*)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak usia dini berdasarkan

⁴ Permendikbud. 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014

tujuan instruksional khusus, instrumen ini yang akan digunakan untuk kevalidan produk permainan game edukasi. Adapun penilaian dalam instrumen ini diukur dengan menggunakan skor penilaian dari 1-4. Angka 1 diberikan apabila anak belum mampu melakukannya, angka 2 diberikan apabila anak mulai mengembangkan kemampuannya, angka 3 diberikan apabila kemampuan anak berkembang sesuai harapan, dan angka 4 diberikan apabila kemampuan anak berkembang sangat baik

8. Pengembangan strategi Pengajaran (*develop instructional strategy*)

Strategi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan media game edukasi. Pada tahap ini memberikan gambaran bagaimana seharusnya menstimulasi perkembangan kognitif anak. Strategi perkembangan biasa dituangkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Namun, dalam situasi pandemi covid 19 ini, RPPH di alihkan kepada RPPM sesuai dengan aturan pemerintah. RPPM ini dimaksudkan agar membantu guru dan peneliti dalam melakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

9. Pengembangan atau Memilih Pengajaran (*develop and select instructional materials*).

Setelah mengembangkan strategi pembelajaran, langkah selanjutnya adalah bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berupa game edukasi yang sengaja di rancang dalam masa pandemi covid 19 ini. Adapun nama gamenya adalah "Edu Covid". Game edu covid memiliki 2 fitur, yakni fitur pendidikan dan fitur kesehatan. Dalam fitur pendidikan terdapat 9 permainan yang dapat mengasah perkembangan kognitif anak. Dalam masa pandemi ini juga diberikan didalam game fitur kesehatan, tentang bagaimana melaksanakan protokol kesehatan.

10. Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Formatif (*design and conduct formative evaluation*).

Pada tahap ini, peneliti melakukan 3 kali uji coba, yaitu : Validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Tim ahli pada penelitian ini terdiri dari ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh kelayakan pengembangan media game edukasi. Data yang diperoleh dari validasi ini adalah data kuantitatif yang berupa hasil skor yang akan diakumulasi. Ahli media dimaksudkan untuk memvalidasi media game edukasi yang dikembangkan. Ahli materi dimaksudkan untuk memvalidasi media dalam segi keilmuannya, keakuratannya, kesesuaian dengan kebutuhan anak, kesesuaian dengan tahap perkembangan anak, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan strategi pembelajaran yang ada di dalamnya. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada kelompok A (usia 4-5 tahun) yang berjumlah 6 orang. Tahap uji coba kelompok kecil ini bertujuan mengetahui keefektifan serta tercapainya tujuan dan juga respon awal terhadap produk yang dikembangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan program belajar dari rumah (BDR) selama masa pandemi covid'19 sebelum pembelajaran menggunakan media Game edukasi, kemampuan anak kelompok A/Usia 4-5 tahun masih mengalami kesulitan dalam perkembangan kognitif. Anak masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolis serta kurangnya metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dalam penggunaan media Game edukasi, guru dan orang tua dapat membuat anak menjadi tertarik dan senang untuk belajar, anak bisa belajar sesuai dengan usia dan kebutuhan serta perkembangan anak.

Penelitian dan pengembangan media Game edukasi ini diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kognitif bagi anak yang menggunakan serangkaian 10 prosedur penelitian model Dick and Carry. Namun, penelitian ini di cukupkan 9 langkah saja. Uji coba penelitian ini dilakukan pada 6 orang untuk kelompok kecil dan 15 orang kelompok besar.

Hasil penelitian menunjukkan dari ahli materi mendapatkan memperoleh skor 100%. Dari ahli media mendapatkan 94,4%, uji coba kelompok kecil memperoleh data 86,6% dan uji kelompok besar memperoleh 98,7%. Dari hasil keseluruhan memperoleh 94,1% Mengacu dari bab III pada tabel 3.7 (Akbar & Sriwiyana,2011) maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Dengan demikian dapat dikatakan media game edukasi yang telah dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.

Daftar Pustaka

- Akbar & Sriwiyana. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Tiara Annisa. 2011
- A.M. Sadirman. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT. Rajagrafindo: Jakarta Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2011
- A Vega Vitianingsih *Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini* 2016
- Degeng, I.N.S. *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Citra Raya: Surabaya. 2000.
- Dewi Tresnawati, Ridwan Arif Rahman "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia" *Jurnal STT-Garut All Right Reserved*.ISSN: 2302-7339 Vol. 13 No. 1.2016.
- Dick, Walter & Carey Lou. *The Systematic Design of Intruction*, London, Scott, Foresman and Company. 1985
- Echols, John M. & Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), Cet. XX.
- Hasnida. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. LUXIMA METRO MEDIA. 2014
- Heinich, Molenda, Russel. *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.1996
- Mar'at, Samsunuwiyati. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2013.
- Permendikbud. 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor137 Tahun 2014*

paud1

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.undar.ac.id Internet Source	3%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
3	smkn18samarinda.sch.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Riau Student Paper	2%
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%
6	journal.dewanpendidikanpamekasan.com Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On