PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Oleh :

GIPA SAPHIRA

NIM : 1062021006

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan

dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

2025 M / 1447 H

PENGESAHAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Stara 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:

GIPA SAPHIRA
NIM. 1062021006

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Veryawan, M.Pd	**Ade Tursina, M.Pd**
NIP. 19841224 201903 1 005	**NIP. 19911102 201903 2 020**

PENGESAHAN PENGUJI

PENGEMBANGAN *GAMES* EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Stara 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Rabu, 23 Juli 2025 M
27 Muharram 1447 H

Dewan Penguji :

Ketua,	Sekretaris,
Veryawan, M.Pd	**Ade Tursina, M.Pd**
NIP. 19841224 101903 1 005	**NIP. 19911102 201903 2 020**
Anggota,	Anggota,
Rita Mahriza, MS	**Mhd. Rasid Ritonga, MA**
NIP. 19840117 201101 2 008	**NIP. 19770513 200912 1 005**

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amirundin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Gipa Saphira
NIM	: 1062021006
Fakultas / Program Studi	: FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul "**Pengembangan *Games* Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**" untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 29 April 2025

Yang membuat pernyataan



Gipa Saphira

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya, dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakan dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya." (QS. Albaqarah : 286)

"Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan." (Maudy Ayunda)

"Perang telah usai, aku bisa pulang
Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!!!" (Nadia Amizah)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan penuh cinta dan air mata kebahagiaan, karya ini penulis persembahkan untuk ***Ayahanda tercinta, alm. bapak Firmansyah***, yang kini telah beristirahat dalam keabadian. Meskipun raga ayah tidak lagi disini, setiap doa dan kenangan bersamanya tetap hidup di setiap langkah perjuangan ini. Semoga ayah bangga melihat dari tempat terbaik disisi-Nya, bahwa anak terakhirmu akhirnya telah menyelesaikan pendidikannya, seperti yang selalu ayah impikan. ***Ibunda tersayang, bunda Serimawarni,*** sosok luar biasa yang tak pernah lelah berjuang dan mengusahakan segala kebutuhan demi keberhasilan anak-anaknya, memberikan kasih sayang, kesabaran, dan doa yang tak pernah putus sehingga menjadi cahaya di setiap perjalanan hidup penulis. Seseorang yang menjadi tempat pulang di kala lelah, tempat memberikan kekuatan di saat rapuh, dan jawaban dari segala persoalan yang selalu menghampiri. Untuk ***kakak-kakak tercinta*** (Yuni Karismawarni, S.Pd., Drh. Nevi Frilly Ulfah, dan Qory Oktaria, S.Pd.) yang telah menjadi pelindung, panutan, dan sumber semangat selama ini.

Terima kasih telah menggantikan peran ayah dengan kasih sayang dan perhatian yang tulus, serta selalu menjaga dan mendukung adikmu hingga mampu berdiri tegak meraih cita-cita. Karya ini juga penulis persembahkan kepada ***Squad Ayank*** (Yaumil Mutia, Ammatur Rahmah, Aprina), sahabat seperjuangan yang telah bersama selama sembilan tahun penuh kenangan, menemani dari masa remaja hingga kini, menjadi saksi tumbuhnya setiap langkah dan impian. ***Squad Araa Kimocii*** (Vira Adelia, Adillah Anissa Fitri, Fifi Is Juliani), teman seperjuangan selama masa perkuliahan, melangkah bersama dan setiap kenangan menjadi cerita indah yang tak terlupakan. ***Muksinah,*** sahabat sejak masa sekolah hingga kini, sosok yang selalu memberi dukungan dari segala sisi dengan ketulusan dan pengertian yang tak tergantikan, serta seluruh orang baik yang penulis jumpai sepanjang perjalanan ini. Dan akhirnya, karya ini penulis persembahkan untuk sosok gadis berusia 21 tahun yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan bungsu sederhana dengan hati kecil tetapi memiliki impian besar. Terima kasih kepada ***Gipa Saphira, yaa diriku sendiri***, yang telah berjuang, bertahan dan tidak menyerah meski di tengah lelah dan air mata, terima kasih karena kamu sudah hebat dengan pencapaian yang telah di raih dalam hidupmu dan selalu merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau sering kali pengharapan tidak sesuai dengan ekspektasi, namun harus tetap bersyukur, terima kasih selalu mau berusaha, bekerja sama dan tidak lelah mencoba hal-hal positif, yakinlah dengan usaha, kebaikan-kebaikan dan do'a yang selalu dilangitkan Allah sudah merencanakan untuk memberikan pilihan yang tak terduga pastinya terbaik buat dirimu. Tetaplah terus menjadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. *Good thank you for being me independent women, i know there are more great ones but i'm proud of this achievement.*

Dengan penuh cinta,

Gipa Saphira

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Pengembangan *Games* Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**", yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Shalawat berangkai salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW. beserta para sahabat dan keluarganya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
3. Bapak Veryawan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, sekaligus pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ade Tursina, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan berharga kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ayahanda tercinta (alm.) Firmansyah dan Ibunda tercinta Seri Mawarni yang senantiasa memberikan doa, dukungan, cinta dan semangat kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
6. Para validator, yaitu Ibu Saptiani, M.Pd.I. selaku validator ahli materi, Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd. selaku validator ahli media, dan Ibu Rita Mahriza,

M.S. selaku validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan masukan yang sangat berarti demi kesempurnaan penelitian ini.

7. Kepala sekolah RA Al-Marhamah Kota Langsa beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin, bantuan, serta fasilitas kepada penulis selama melaksanakan penelitian.
8. Bapak dan Ibu dosen serta seluruh tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa, yang telah memberikan ilmu, pelayanan, dan dukungan selama penulis menempuh studi.
9. Seluruh staf/karyawan akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah bersedia memberikan waktu, tenaga serta bantuan dalam proses kelengkapan tugas akhir ini.
10. Saudara-saudara kandung penulis, Yuni Karismawarni, S.Pd., Drh. Nevi Frilly Ulfah, dan Qory Oktaria, S.Pd., yang telah menjadi sumber semangat dalam setiap langkah, memberikan dukungan, doa dan cinta tanpa syarat.
11. Teman-teman seperjuangan dari jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan, doa serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan ke depannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, serta pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Langsa, 29 April 2025

Peneliti

Gipa Saphira

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **iii**
DAFTAR TABEL ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 6
C. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan Pengembangan 6
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan 6
F. Manfaat Pengembangan 7
G. Definisi Operasional 8
BAB II TINJAUAN TEORITIS **11**
A. Landasan Teori 11
B. Penelitian Relevan 27
BAB III METODE PENELITIAN **33**
A. Model Pengembangan 33
B. Prosedur Pengembangan 33
C. Desain Uji Coba Produk 36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN **45**
A. Hasil Pengembangan Produk Awal 45
B. Kajian Produk Akhir 71
C. Keterbatasan Penelitian 78
BAB V PENUTUP **79**
A. Simpulan tentang Produk 79
B. Saran Pemanfaatan Produk 79
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 80
DAFTAR PUSTAKA **82**

LAMPIRAN.....86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 106

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Instrumen Observasi 40

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi 42

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....42

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa 43

Tabel 3.5 Instrumen Respons Guru.....43

Tabel 3.6 Aturan Pemberian Skor 44

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran 45

Tabel 4.1 Jenis Permainan.....56

Tabel 4.2 Hasil Respons Guru.....67

Tabel 4.3 Hasil Instrumen Uji Coba Perorangan 68

Tabel 4.4 Hasil Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Ilustrasi Model ADDIE 35

Gambar 4.1 *Flowchart Games* Edukatif 49

Gambar 4.2 Tampilan Video Pembelajaran.....54

Gambar 4.3 Tampilan Slide 1-24 *Games Funn Symbol Funn*.....56

Gambar 4.4 Aplikasi Pembuatan Video Pembelajaran.....58

Gambar 4.5 Aplikasi Pengembangan *Games*.....58

Gambar 4.6 Perangkat Pengembangan *Games* 59

Gambar 4.7 Alat Menampilkan Media.....59

Gambar 4.8 Sebelum Revisi (Ahli Materi) 61

Gambar 4.9 Sesudah Revisi (Ahli Materi).....62

Gambar 4.10 Sebelum Revisi (Ahli Media).....63

Gambar 4.11 Sesudah Revisi (Ahli Media) 63

Gambar 4.12 Sebelum Revisi (Ahli Media).....63

Gambar 4.13 Sesudah Revisi (Ahli Media) 64

Gambar 4.14 Sebelum Revisi (Ahli Bahasa) 65

Gambar 4.15 Sesudah Revisi (Ahli Bahasa).....65

Gambar 4.16 Grafik Hasil Persentase Penelitian dan Pengembangan Media.....71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang Penunjukkan Pembimbing Skripsi Mahasiswa 88

Lampiran 2 Surat Izin Melaksanakan Penelitian 89

Lampiran 3 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian 90

Lampiran 4 Instrumen Observasi 91

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Uji Media 92

Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Uji Materi Sebelum Revisi 95

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Uji Materi Sesudah Revisi 98

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Uji Bahasa 101

Lampiran 9 Lembar Hasil Respons Guru Terhadap Media 104

Lampiran 10 Peneliti Melaksanakan Penelitian Uji Coba Perorangan 107

Lampiran 11 Peneliti Melaksanakan Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil 109

ABSTRAK

Gipa Saphira NIM 1062021006, Pengembangan *Games* Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pembimbing 1. Veryawan, M.Pd 2. Ade Tursina, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dihadapi anak usia dini dalam mengenali lambang bilangan serta membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk hamper serupa, seperti huruf *p* dan *q*, meskipun anak-anak mampu menyebutkan huruf A sampai Z secara berurutan, mereka masih mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk simbol huruf tersebut secara acak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan *Games* edukatif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation.* Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta uji coba media dilaksanakan melalui tahapan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 13 peserta didik usia 5-6 tahun. Hasil validasi menunjukkan persentase ahli materi sebesar 88% (Sangat Layak), ahli media 77% (Layak), dan ahli bahasa 90% (Sangat Layak). Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase 95,83% dan uji coba kelompok kecil mencapai 96,87%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Games* edukatif berbasis *PowerPoint* ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Kata Kunci : Perkembangan Kognitif, *Games* Edukatif, Anak Usia Dini

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, anak usia dini didefinisikan pada anak yang berusia 0 hingga 6 tahun. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB 1 pasal 1 Ayat 14 menegaskan pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dalam rentang usia tersebut melalui pemberian rangsangan pendidikan. Periode usia dini ini dianggap sebagai masa keemasan (*The Golden Age*) karena merupakan periode krusial di mana terjadi perkembangan otak yang pesat dan pembentukan dasar-dasar kemampuan yang akan mempengaruhi kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada masa ini sangat penting untuk mengoptimalkan potensi anak.[1]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki dua tujuan utama. Pertama, membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya sehingga memiliki kesiapan optimal dalam memasuki pendidikan dasar dan menjalani kehidupan di masa dewasa. Kedua, PAUD membantu anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 menggarisbawahi pentingnya

---

[1] Maria Dolorosa Deru, Efrida Ita, and Elisabeth Tantiana Ngura, 'Pengembangan Media Sempoa Aspek Kognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Negeri Harapan Bangsa Koeloda Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada', Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA), 1.1 (2022), 64–77 <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index >.

memperhatikan enam aspek perkembangan anak dalam pelaksanaan PAUD, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Semua aspek perkembangan ini memiliki tingkat kepentingan yang setara dan perlu dikembangkan secara optimal.[2]

Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir individu. Kemampuan ini memainkan peran penting dalam keberhasilan belajar anak, karena aktivitas belajar selalu melibatkan proses mengingat dan berpikir.[3] Perkembangan kemampuan kognitif anak sangat penting untuk memperluas pengetahuan mereka. Melalui penggunaan pancaindra, seperti melihat, meraba, dan mendengar, anak dapat belajar dan memahami dunia di sekitarnya. Proses belajar ini dapat dioptimalkan dengan permainan yang dirancang oleh pendidik, di mana anak dapat melatih kemampuan berpikir mereka sambil mematuhi aturan permainan. Dengan demikian, anak dapat memperoleh pengetahuan baru melalui pengalaman langsung yang melibatkan pancaindra.[4]

Ruang lingkup perkembangan kognitif meliputi tiga aspek: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Oleh karena itu,

---

[2] Katharina Serlinda Ngadha, Marsianus Meka, and Efrida Ita, 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia5-6 Tahun Di Tkk Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada', *Jurnal Citra Pendidikan*, 2.1 (2022), 130–43 <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v2i1.399>.

[3] Salsabila Arum Zahwa, Titin Faridatun Nisa', and Yulias Wulani Fajar, 'Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok B', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5.1 (2018), 30–38 <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3848>.

[4] Dewi Kartika and Ruqoyyah Fitri, 'Efektivitas Kegiatan Menggambar Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Warna Primer Pada Anak Kelompok A Di TK Gotong Royong Kecamatan Genteng Surabaya', *Jurnal PAUD Teratai*, 7.3 (2018), 1–5.

penelitian ini memfokuskan pada salah satu lingkup perkembangan kognitif, yaitu berpikir simbolik. Berpikir simbolik adalah kemampuan untuk mengingat dan berpikir menggunakan simbol-simbol, atau membayangkan objek yang tidak ada secara mental dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar.[5] Perkembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak mencakup pemahaman tentang konsep angka, pengenalan benda-benda, serta kemampuan menggunakan berbagai bentuk yang dikenali anak.[6]

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 13 menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun diharapkan mencapai tingkat perkembangan berpikir simbolik tertentu, seperti mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Mengingat pentingnya kemampuan berpikir simbolik dalam perkembangan kognitif anak usia dini, berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan ini. Namun, pengembangan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini masih menghadapi beberapa tantangan. Penelitian sebelumnya (Maria Dolorosa Deru, dkk.) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di Indonesia belum mencapai tingkat optimal. Hal ini terlihat dari kesulitan anak dalam membedakan dan mencocokkan lambang bilangan, serta menghubungkan bilangan dengan benda konkret. Padahal, kemampuan berpikir

---

[5] Zahwa, Nisa', and Fajar.

[6] Riska Maulia Aprilianti and Ruqoyyah Fitri, 'Pengaruh Permainan "Ikuti Jejakku" Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Punggul Sidoarjo.', *Jurnal PAUD Teratai*, 8.3 (2019), 1–6.

simbolik merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif anak selanjutnya, termasuk kemampuan berbahasa, membaca, menulis, dan matematika.[7]

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di RA Al-Marhamah Kota Langsa ditemukan beberapa kendala, khususnya terkait pengenalan lambang bilangan dan huruf. Anak-anak masih kesulitan dalam mengenali bilangan secara acak dan membedakan huruf yang hampir mirip, seperti b dan d atau p dan q. Meskipun mampu menyebutkan huruf a-z secara berurutan, mereka kesulitan mengenali bentuk simbol huruf tersebut secara acak. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga anak merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar. Pendidik cenderung hanya menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti kartu angka, poster angka, dan lembar kerja anak (LKA), yang kurang interaktif dan kurang menarik bagi anak usia 5-6 tahun. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti simbol angka dan huruf. Pendidik perlu mengemas pembelajaran yang menyenangkan dan menggunakan media yang sesuai untuk membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir simbolik ini. Media pembelajaran ini penting untuk memfasilitasi perkembangan anak yang masih

[7] Deru, Ita, and Ngura.

dalam tahap berpikir konkret. Pendidik harus menggunakan media yang dapat merangsang anak untuk mencapai indikator perkembangan yang telah ditetapkan. [8]

Salah satu pendekatan yang potensial untuk mengatasi tantangan ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *Games* edukatif. Microsoft *PowerPoint*, sebagai perangkat lunak presentasi yang populer, memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif, termasuk *Games* edukatif. *PowerPoint* menawarkan berbagai fitur multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk berpikir simbolik.[9]

Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan di RA Al-Marhamah Kota Langsa yang menunjukkan minimnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa *Games* edukatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan *Games* Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"

---

[8] Dian Pitaloka, 'Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolis Pada Anak Kelompok B Tk Aba Margomulyo Iii.', *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 10.1 (2021), 1–13.

[9] Imroatus Sholihah and M.Pd. Nur Ika Sari Rakhmawati, 'Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 8.1 (2019), 1–7.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan *Games* edukatif berbasis *PowerPoint* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini. Fokus ini dipilih untuk memastikan penelitian berjalan secara terarah dan mendalam, sehingga tetap konsisten dengan masalah utama yang telah diuraikan dalam latar belakang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimanakah efektivitas *Games* edukatif berbasis *PowerPoint* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia dini ?"

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk mengetahui keefektifan *Games* edukatif berbasis *PowerPoint* dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan mengkaji sejauh mana *Games* tersebut efektif dalam mendukung perkembangan berpikir simbolik anak-anak pada usia dini.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dirancang dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.
2. Menyajikan tampilan visual yang menarik dan ramah anak.
3. Mengintegrasikan elemen permainan (*Games*) dengan tujuan edukatif.
4. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan mudah dalam penyimpanan serta penggunaannya.
5. Memiliki ukuran file yang ringan dan mudah diakses di berbagai perangkat.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

a. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.
b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.
c. Dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang bisa berguna dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan pendidik dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini, khususnya dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan pengembangan *Games* edukatif berbasis *PowerPoint* ini dapat meningkatkan antusias para peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta merangsang mereka agar lebih aktif saat proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas, maka perlu disampaikan definisi operasional atau kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Games* Edukatif

Games edukatif adalah permainan yang dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif kepada pemainnya, sekaligus berfungsi sebagai sarana hiburan bagi anak. *Games* ini menggabungkan unsur hiburan dengan materi pendidikan, sehingga memotivasi anak-anak agar dapat belajar sambil bermain.[10]

2. *PowerPoint*

PowerPoint adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menyajikan program multimedia secara menarik, dengan kemudahan dalam pembuatan, pengoperasian, dan harga yang relatif terjangkau. Kemampuan *PowerPoint* untuk menggabungkan berbagai elemen seperti teks, warna, gambar, grafik, video, dan suara pada suatu *slide*, ditambah dengan animasi dan fitur estetika, menjadikannya alat yang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. [11]

3. Perkembangan Kognitif

Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing*, yang berarti "mengetahui". Dalam pengertian yang lebih luas, *cognition* mengacu pada proses memperoleh, mengorganisir, dan memanfaatkan pengetahuan. Selain itu, kognitif juga bisa diartikan sebagai kemampuan untuk belajar, berpikir, atau kecerdasan, yakni kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan

---

[10] Afista Galih Pradana, 'Rancang Bangun Game Edukasi "Amudra"Alat Musik Daerah Berbasis Android', *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2.1 (2019), 49–53.

[11] Pradana.

konsep baru, memahami peristiwa di sekitar, serta menggunakan ingatan dan menyelesaikan masalah sederhana. [12]

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Di mana anak mengalami perkembangan yang unik di berbagai aspek. Rasa ingin tahu yang tinggi pada usia ini menjadi peluang emas untuk memperkenalkan berbagai pengalaman baru yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Pada masa ini, anak-anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi sesuai dengan tahapan perkembangan anak. [13]

---

[12] Konstantinus Dua Dhiu and others, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, ed. by Konstantinus Dua Dhiu and Dek Ngurah Laba Laksana (Pekalongan, Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021).

[13] Widya Bancin, Marnita and Masitah, 'Implementasi Metode Bercerita Tentang Kisah Nabi Pada Anak Usia Dini', Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5.1 (2024), 203–215.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *games* edukatif berbasis *PowerPoint* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Pengembangan produk ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari tahapan-tahapan sistematis dalam pembuatan media pembelajaran.

Pada bagian ini, akan dijelaskan proses pengembangan produk awal yang mencakup tahap analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan *games* sebelum dilakukan uji coba. Tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa *games* yang dikembangkan sesuai dengan indikator perkembangan anak yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014.

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan *games* edukatif berbasis *PowerPoint* dengan menggunakan model ADDIE. Analisis ini dilakukan sebagai dasar dan acuan dalam mengembangkan *games* agar sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Dalam tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap masalah, potensi dan kebutuhan melalui kegiatan observasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali angka secara acak serta membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa, seperti b dan d atau p dan q. Meskipun mereka dapat menyebutkan huruf A sampai Z secara berurutan, mereka kesulitan mengenali bentuk simbol huruf tersebut jika tidak disajikan dalam urutan yang biasa mereka hafalkan. Hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak masih bergantung pada hafalan, bukan pada pemahaman simbolik yang lebih mendalam.

Hasil analisis potensi menunjukkan bahwa sekolah memiliki akses terhadap perangkat seperti laptop dan proyektor (infocus). Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik yang dapat mengatasi kejenuhan anak serta meningkatkan antusiasme dan kemandirian mereka dalam belajar.

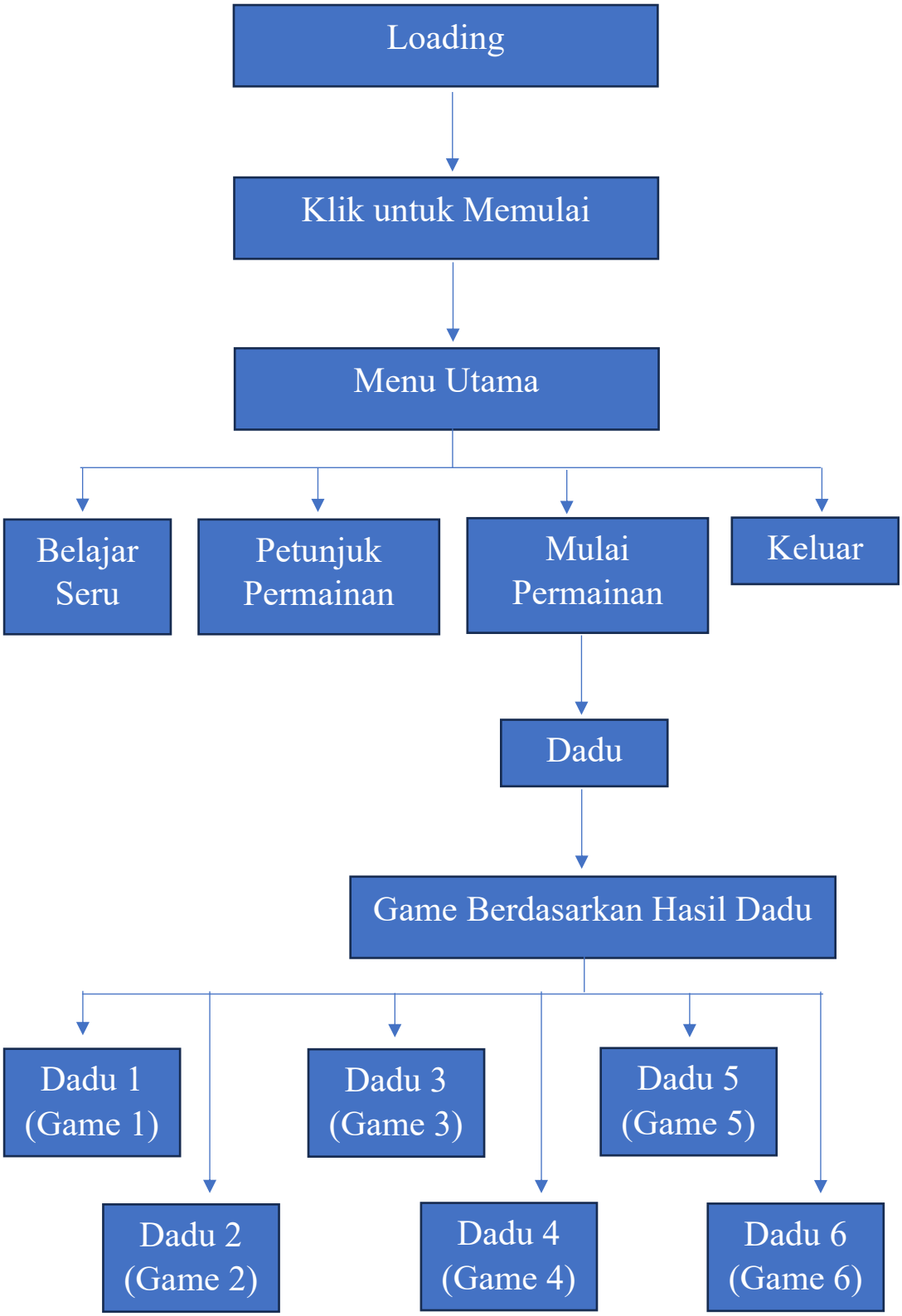
Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di RA Al-Marhamah, Kota Langsa, ditemukan bahwa minimnya media pembelajaran interaktif menjadi kendala dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Pendidik masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti kartu angka, poster angka dan lembar kerja anak (LKA) yang kurang interaktif. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *games* edukatif berbasis *PowerPoint* sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *Games* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi anak dalam mengenal konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan angka dan huruf.

2. *Desain* (Tahap Desain)

Tahap desain merupakan langkah awal dalam perancangan sebelum pengembangan *games* dilakukan. Pada tahap ini, peneliti menentukan konsep permainan, menyusun materi pembelajaran, merancang tampilan visual, memilih perangkat lunak yang digunakan serta menyusun instrumen penilaian untuk mengukur kelayakan media dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Penyusunan instrumen penelitian ini dilakukan melalui pembuatan kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru untuk memperoleh masukan mengenai kualitas dan efektivitas media yang dikembangkan. Perancangan *games* edukatif berbasis *PowerPoint* ini dilakukan dengan mengacu pada indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun sebagaimana tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014.

Desain media *games* ini diawali dengan pembuatan *flowchart*. *Flowchart* adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah[47]. *Flowchart* media *games* ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

[47] Ni Nyoman Emang Smrti and others, 'Flowgorithm Sebagai Penunjang Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman', *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12.1 (2023).



Gambar 4.1 *Flowchart Games* Edukatif

Gambar 4.1 menjelaskan alur dari desain operasi media *games* edukatif ini. Dalam *games* ini, terdapat empat menu utama, yaitu belajar seru, petunjuk permainan, mulai permainan dan keluar.

a. Menu belajar seru menyediakan dua pilihan, yaitu bernyanyi dan bermain kuis, yang dirancang sebagai sesi awal bagi anak-anak sebelum mereka masuk ke permainan utama. Melalui aktivitas ini, anak-anak ini dapat membangun kesiapan belajar dengan cara yang menyenangkan.
b. Menu petunjuk permainan berisi panduan penggunaan *games* edukatif ini agar anak-anak memahami aturan dan cara bermain dengan baik.
c. Menu mulai permainan membawa pemain ke permainan utama yang menggunakan dadu sebagai penentu jenis permainan. Terdapat enam dadu (dadu 1 hingga dadu 6), di mana setiap titik pada dadu akan mengarahkan pemain ke permainan tertentu. Setiap permainan dalam menu ini dilengkapi dengan *feedback* interaktif yaitu benar atau salah.
d. Menu keluar digunakan untuk mengakhiri permainan dan keluar dari *games* edukatif ini.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses realisasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *games* edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Proses pengembangan diawali dengan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, yang kemudian disematkan ke dalam *games* edukatif. Selanjutnya, desain *games* diwujudkan dalam aplikasi *PowerPoint* sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan pada tahap desain. Setelah *games* selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media untuk menilai aspek teknis dan tampilan *games,* ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, ahli bahasa untuk mengevaluasi penggunaan bahasa agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak.

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, langkah berikutnya adalah menyesuaikan dan menyempurnakan media berdasarkan masukan yang diberikan. Salah satu aspek penting dalam pengembangan *games* edukatif ini adalah menentukan materi yang digunakan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan berpikir simbolik anak.

a. Menentukan Materi dan Gambar yang Digunakan

Media *games* edukatif ini diberi nama *Funn Symbol World* dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan. Materi dalam *games* ini telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun berdasarkan indikator kognitif dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014, khususnya pada aspek berpikir simbolik. Empat indikator yang digunakan dalam pengembangan materi yaitu mengenal lambang bilangan, mencocokkan angka dengan jumlahnya, mengenal huruf, dan merepresentasikan benda melalui gambar atau tulisan.

Selain itu, pemilihan gambar dalam *games* ini juga mempertimbangkan kedekatannya dengan dunia anak. Oleh karena itu, gambar yang digunakan mengacu pada tema hewan berkaki empat, yang umumnya sudah dikenal oleh anak usia dini. Sedangkan pemilihan warna dalam *games* ini juga dibuat cerah dan menarik agar lebih disukai anak-anak.

b. Membuat Desain *Games* Edukatif *Funn Symbol World*

Dalam merancang *games* edukatif *Funn Symbol World,* peneliti menggunakan aplikasi *PowerPoint* sebagai media utama. Sebelum itu, peneliti terlebih dahulu membuat video pembelajaran tentang abjad menggunakan aplikasi Canva. Video tersebut kemudian disematkan ke dalam *games* sebagai bagian dari materi pembelajaran yang mendukung pemahaman anak.

Adapun desain video pembelajaran tentang abjad yang telah peneliti buat menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut:







7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



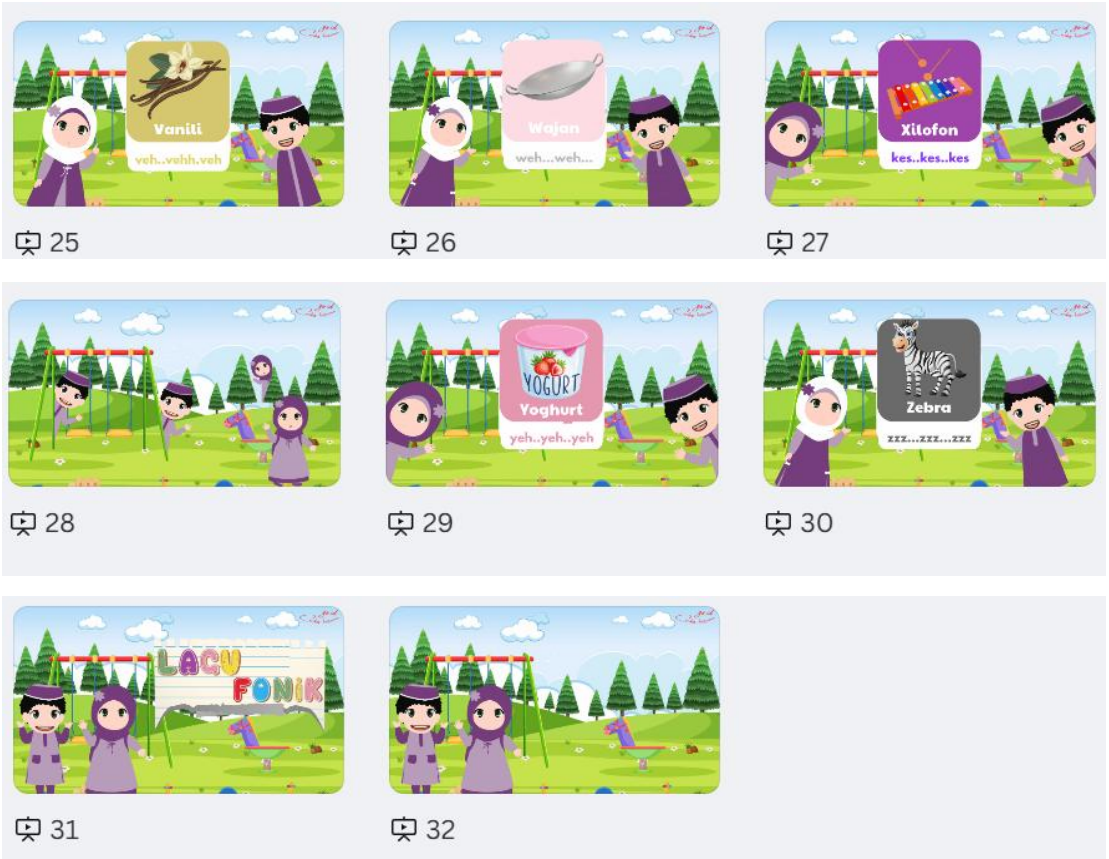
22



23



24



Gambar 4.2 *Tampilan Video Pembelajaran*

Selanjutnya peneliti juga telah menyusun desain utama dari media *games funn symbol world*, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun. Adapun rancangan desain *games* tersebut adalah sebagai berikut:





Gambar 4.3 *Tampilan Slide 1-24 Games Funn Symbol World*

Dari tampilan slide-slide di atas, dapat dilihat bahwa *games* ini menggunakan enam dadu, yang masing-masing mewakili enam jenis permainan berbeda. Setiap permainan dirancang untuk melatih kemampuan berpikir simbolik anak dengan berbagai aktivitas interaktif. Jenis permainannya bisa dilihat pada tabel 1.8.

Tabel 4.1 Jenis Permainan

Jenis Dadu	Deskripsi
Titik satu	Anak menyesuaikan angka dengan jumlah hewan yang ditampilkan
Titik dua	Anak menghitung jumlah hewan dan menekan angka yang sesuai
Titik tiga	Anak melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata
Titik empat	Anak memasangkan gambar dengan tulisan yang benar

Titik lima	Maze game, di mana anak harus berjalan untuk mencari pasangan hewan tersebut tanpa menyentuh garis dan mengklik huruf sesuai urutan nama hewan.
Titik enam	Anak menyusun *puzzle* dengan mendengarkan instruksi suara yang berisi petunjuk atau kisi-kisi tentang hewan yang harus disusun. Instruksi suara ini direkam secara khusus menggunakan suara peneliti sendiri.

Selain enam permainan utama, terdapat juga menu belajar seru yang menyediakan kuis yang mengajak anak untuk melengkapi huruf dan angka yang kosong. Dari segi tampilan visual, *games* ini dirancang dengan warna-warna cerah agar anak tetap fokus dan tertarik untuk bermain. Selain itu, dilengkapi juga dengan *feedback*, seperti tulisan benar atau salah, serta emoticon ekspresif seperti emoji sedih, bom dan bintang untuk memberikan respons terhadap jawaban anak.

Dalam pembuatan *games* ini, langkah pertama yang dilakukan adalah mencari dan memilih gambar-gambar berkualitas HD yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setelah itu, pengembangan *games* dilakukan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di *PowerPoint,* seperti *Shapes, Transitions, Animations,* dan *Trigger.* Lalu, *games* ini harus dijalankan dalam mode *Slide Show* agar seluruh fiturnya berfungsi secara optimal.

c. Menentukan Bahan dan Alat yang Diperlukan

Dalam pembuatan *games* edukatif *Funn Symbol World* ini, terdapat beberapa bahan dan alat yang digunakan. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat video pembelajaran tentang abjad, sedangkan *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai aplikasi utama dalam pengembangan *games.* Laptop

berperan sebagai perangkat utama dalam proses perancangan dan pengolahan *games.* Selain itu, proyektor digunakan untuk menampilkan media.



Gambar 4.4 *Aplikasi Pembuatan Video Pembelajaran*



Gambar 4.5 *Aplikasi Pengembangan Games*



Gambar 4.6 *Perangkat pengembangan Games*



Gambar 4.7 *Alat menampilkan Media*

d. Validasi Ahli

Sebelum *games* edukatif "*Funn Symbol World*" diuji coba dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa *games* yang dikembangkan layak digunakan serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masukan dari para ahli menjadi acuan dalam melakukan revisi produk sebelum *games* diuji coba di lapangan. Dengan adanya validasi ini, kualitas dan efektivitas *games* dapat dinilai berdasarkan tinjauan dari para ahli di bidangnya. Tinjauan dari para ahli selama proses validasi adalah sebagai berikut:

1) Ahli Materi

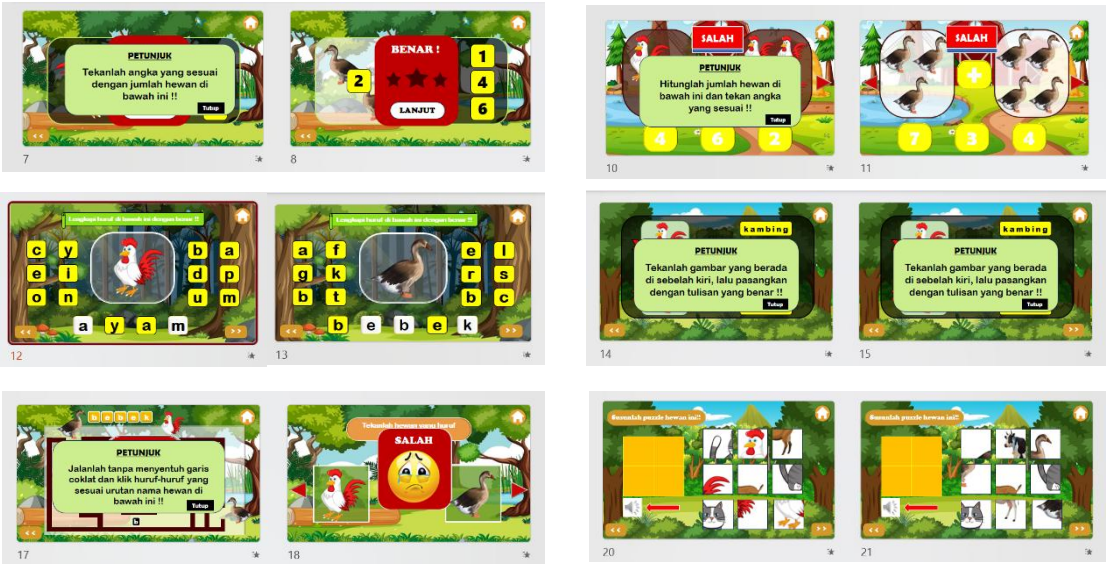
Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Ibu Saptiani, M.Pd.I., seorang dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang

memiliki keahlian dalam bidang materi PAUD. Proses validasi dilakukan sebanyak dua kali di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Langsa. Data validasi diperoleh melalui pemberian angket yang mencakup aspek materi pembelajaran anak usia dini. Angket ini disusun berdasarkan lima indikator yang mengacu pada perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun, yaitu: anak mampu mengenali simbol huruf dan angka, anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 dan mencocokkannya dengan jumlah benda, anak mampu memecahkan masalah sederhana menggunakan simbol, anak mampu merepresentasikan benda dalam bentuk gambar atau tulisan, materi yang disajikan dalam *games* relevan dengan indikator perkembangan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

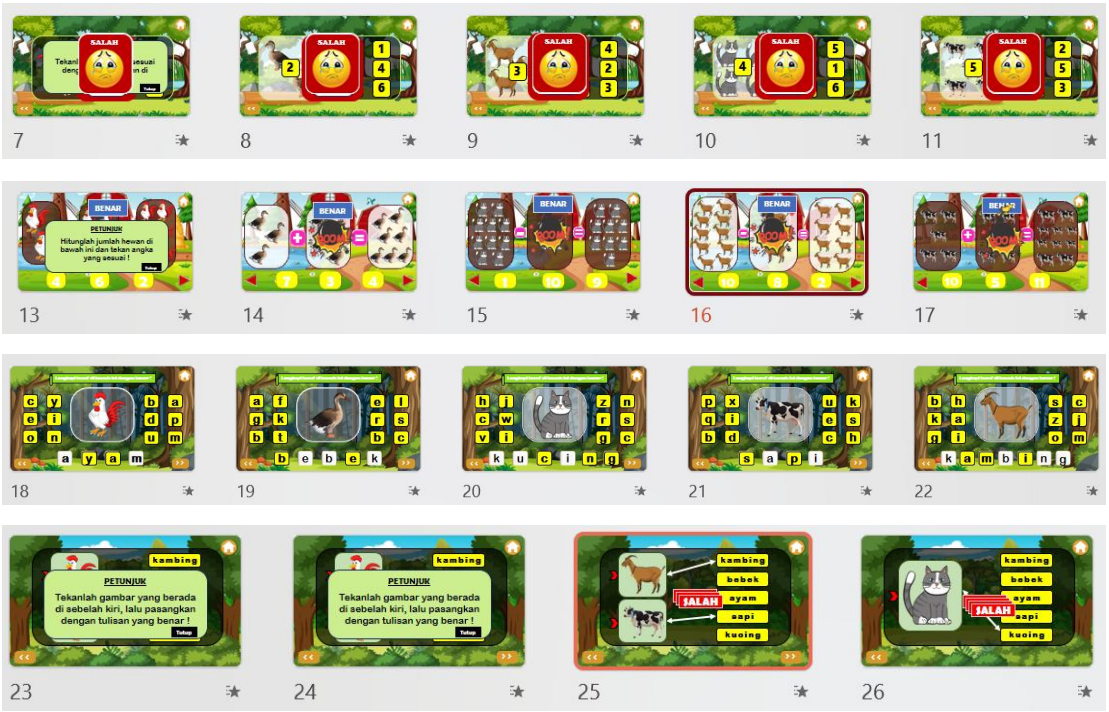
Berdasarkan kelima indikator yang telah ditetapkan, hasil penelitian ahli materi pada validasi pertama memperoleh skor 7, dengan persentase 28% yang diinterpretasikan dalam kriteria “kurang baik”. Pada tahap ini, ahli materi memberikan beberapa saran dan masukan untuk revisi, di antaranya menambahkan jenis hewan yang dekat dengan anak dari sebelumnya 2 jenis hewan menjadi 5 jenis hewan, serta mencantumkan jumlah hewan pada hasil penjumlahan dan pengurangan.

Berikut ini perubahan yang dilakukan peneliti setelah merevisi *games* sesuai dengan masukan yang diberikan yaitu jumlah hewan dalam permainan telah ditambahkan menjadi 5 jenis, serta hasil penjumlahan dan pengurangan kini mencantumkan jumlah hewan secara jelas. Setelah revisi,

validasi kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan skor 22 atau 88% yang diinterpretasikan dalam kriteria “sangat baik”.



Gambar 4.8 *Sebelum Revisi*





Gambar 4.9 *Sesudah Revisi*

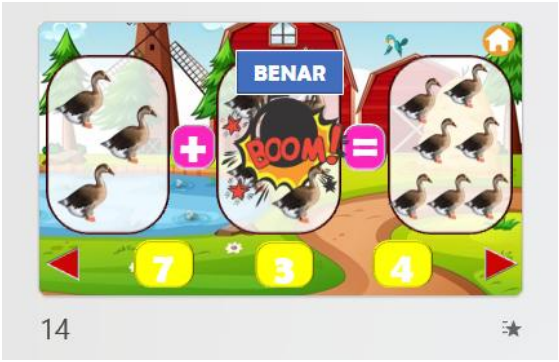
2) Ahli Media

Penilaian ahli media diperoleh melalui angket yang mencakup catatan komentar dan saran. Ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd., dosen IAIN Langsa. Validasi dengan ahli media dilakukan sebanyak satu kali di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Data validasi diperoleh melalui angket yang menilai media pembelajaran anak usia dini berdasarkan 6 indikator penilaian, yaitu desain dengan tampilan warna, gambar, dan animasi yang menarik perhatian anak usia dini, *games* memiliki elemen interaktif yang mendukung kemampuan berpikir simbolik, tombol navigasi mudah dipahami dan dapat digunakan anak usia dini, media dapat digunakan dalam jangka waktu lama tanpa pembaruan, media tidak mudah mengalami kerusakan, hematnya ruang penyimpanan media.

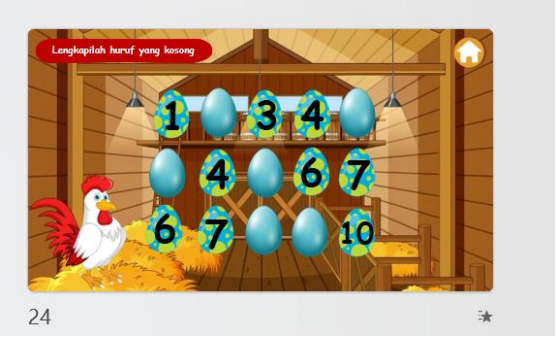
Berdasarkan keenam indikator tersebut, hasil penilaian dari ahli media secara keseluruhan memperoleh skor 23, dengan persentase 77%, yang diinterpretasikan dalam kriteria "baik". Pada tahap ini, ahli media memberikan beberapa saran dan komentar untuk revisi, di antaranya pada bagian lagu tentang abjad dan *games* susun puzzle itu fokus pada satu *sound* saja, warna pada tanda (+) (-) (=) dibedakan dengan jawaban, perhatikan kembali instruksi pada *games* dislide telur huruf.



Gambar 4.10 *Sebelum Revisi*



Gambar 4.11 *Sesudah Revisi*



Gambar 4.12 *Sebelum Revisi*



Gambar 4.13 *Sesudah Revisi*

3) Ahli Bahasa

Penilaian ahli bahasa diperoleh melalui angket yang mencakup catatan komentar dan saran. Ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini adalah Ibu Rita Mahriza, M.S., dosen IAIN Langsa. Validasi dengan ahli bahasa dilakukan sebanyak satu kali di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa. Data validasi diperoleh melalui angket yang menilai media pembelajaran anak usia dini berdasarkan 6 indikator penilaian, yaitu instruksi permainan disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan jelas, instruksi menggunakan kalimat yang tidak terlalu panjang, bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, media menggunakan gaya bahasa yang komunikatif, bahasa yang digunakan menarik perhatian anak dan memotivasi untuk bermain, penggunaan tanda baca dan huruf kapital sesuai kaidah bahasa Indonesia.

Berdasarkan keenam indikator tersebut, hasil penilaian dari ahli bahasa secara keseluruhan memperoleh skor 27, dengan persentase 90% yang diinterpretasikan dalam kriteria "sangat baik". Namun, validator ahli bahasa tetap memberikan beberapa saran dan komentar untuk revisi, di antaranya judul permainan harap disesuaikan dengan ejaan yang benar, perhatikan penggunaan tanda baca dan penggunaan kata sambung.



Gambar 4.14 *Sebelum Revisi*



Gambar 4.15 *Sesudah Revisi*

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli bahasa, *games* edukatif dinyatakan layak untuk uji coba lapangan. Perbaikan ini dilakukan agar bahasa yang digunakan dalam *games* semakin sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta mudah dipahami.

4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Tahap *implementation* dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap uji coba media yang telah dikembangkan. Tahap uji coba produk dilakukan setelah media *games* edukatif " *Funn Symbol World* " dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, *games* ini diuji coba kepada pendidik dan peserta didik di RA Al-Marhamah, Kota Langsa.

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik sebagai pengguna media *games* yang dikembangkan. Uji coba ini juga dilakukan untuk melihat sejauh mana *games* edukatif ini dapat diterapkan dalam pembelajaran serta bagaimana efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Berikut adalah penyajian data hasil uji coba produk kepada pendidik dan peserta didik terhadap media *games* edukatif yang telah dikembangkan.

a. Hasil Respon Guru

Guru yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah guru TK B di RA Al-Marhamah Kota Langsa. Respon guru terhadap *games* edukatif ini dikumpulkan melalui angket yang mencakup beberapa aspek, yaitu media ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, instruksi permainan dalam media mudah dipahami oleh anak tanpa perlu banyak penjelasan, media ini menarik perhatian anak dan membuat mereka antusias dalam bermain, media ini dapat digunakan secara berulang tanpa mengurangi daya tariknya, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak, media ini memuat animasi dan gambar yang menarik untuk anak usia dini, media ini memuat materi yang relevan dengan tema pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil penilaian dari guru RA Al-Marhamah, Kota Langsa, *games* edukatif ini memperoleh total skor 37 dari 8 indikator, dengan

persentase 92,5%. Skor tersebut diinterpretasikan dalam kriteria “sangat baik”.

Berikut adalah tabel hasil respons guru terhadap *games* edukatif:

Tabel 4.2 *Hasil Respons Guru*

No.	Isi Materi	Skor	Keterangan
1.	Media ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
2.	Media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak	5	Sangat Baik
3.	Instruksi permainan dalam media mudah dipahami oleh anak tanpa perlu banyak penjelasan	4	Baik
4.	Media ini menarik perhatian anak dan membuat mereka antusias dalam bermain	5	Sangat Baik
5.	Media ini dapat digunakan secara berulang tanpa mengurangi daya tariknya	4	Baik
6.	Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak	4	Baik
7.	Media ini memuat animasi dan gambar yang menarik untuk anak usia dini	5	Sangat Baik
8.	Media ini memuat materi yang relevan dengan tema pembelajaran anak usia dini	5	Sangat Baik
Total skor yang diperoleh			37
Skor maksimal yang dapat dicapai			40
Persentase hasil yang diperoleh			$\frac{37}{40}$ X 100% = 92,5%
Kategori kelayakan			**Sangat Layak**

b. Hasil Uji Coba Perorangan

Setelah melakukan uji coba perorangan terhadap media *games* edukatif "*Funn Symbol World*", yang melibatkan 3 peserta didik kelompok B di RA Al-Marhamah Kota Langsa, dilakukan pengamatan dan pencatatan skor menggunakan lembar penilaian. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan bantuan peneliti melalui metode observasi. Berikut adalah hasil uji coba perorangan yang menunjukkan tingkat pencapaian peserta didik berdasarkan indikator yang telah ditetapkan:

Tabel 4.3 *Hasil Instrumen Uji Coba Perorangan*

No.	Responden	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kriteria Keberhasilan
1.	R1	15	16	93,75%	Sangat Mampu
2.	R2	16	16	100%	Sangat Mampu
3.	R3	15	16	93,75%	Sangat Mampu
Jumlah Skor Maksimum		46	48	95,83%	Sangat Mampu
Rata-rata		15,33	16		

Tabel 4.3 menunjukkan hasil dari uji coba perorangan terhadap media *games* edukatif, yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 95,83%. Persentase ini dihitung menggunakan rumus berikut:

$$x = \frac{46}{48} \times 100\%$$

$$x = 95{,}83\%$$

Hasil ini didasarkan pada capaian berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun saat menggunakan *games* edukatif, yang diukur menggunakan skala Likert. Dari hasil tersebut, rata-rata skor maksimum yang seharusnya dicapai adalah 16, sedangkan rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 15,33 dengan 4 indikator penilaian. Dengan hasil ini, media *games* edukatif dapat dikategorikan sebagai "Sangat Mampu", yang menunjukkan bahwa *games* ini efektif dalam membantu anak mengenali simbol dan konsep yang diajarkan oleh karena itu, media *games* edukatif ini sangat layak untuk diuji coba kepada 10 peserta didik kelompok B RA Al-Marhamah Kota Langsa.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba *games* edukatif ini melibatkan 10 peserta didik dari RA Al-Marhamah Kota Langsa. Berikut adalah hasil uji coba pada kelompok kecil:

Tabel 4.4 *Hasil Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil*

No.	Responden	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kriteria Keberhasilan
1.	R1	16	16	100%	Sangat Mampu
2.	R2	16	16	100%	Sangat Mampu
3.	R3	15	16	93,75%	Sangat Mampu
4.	R4	15	16	93,75%	Sangat Mampu
5.	R5	16	16	100%	Sangat Mampu
6.	R6	16	16	100%	Sangat Mampu
7.	R7	15	16	93,75%	Sangat Mampu
8.	R8	15	16	93,75%	Sangat Mampu

9.	R9	16	16	100%	Sangat Mampu
10.	R10	15	16	93,75%	Sangat Mampu
Jumlah Skor Maksimum		155	160	96,87%	Sangat Mampu
Rata-rata		15,5	16		

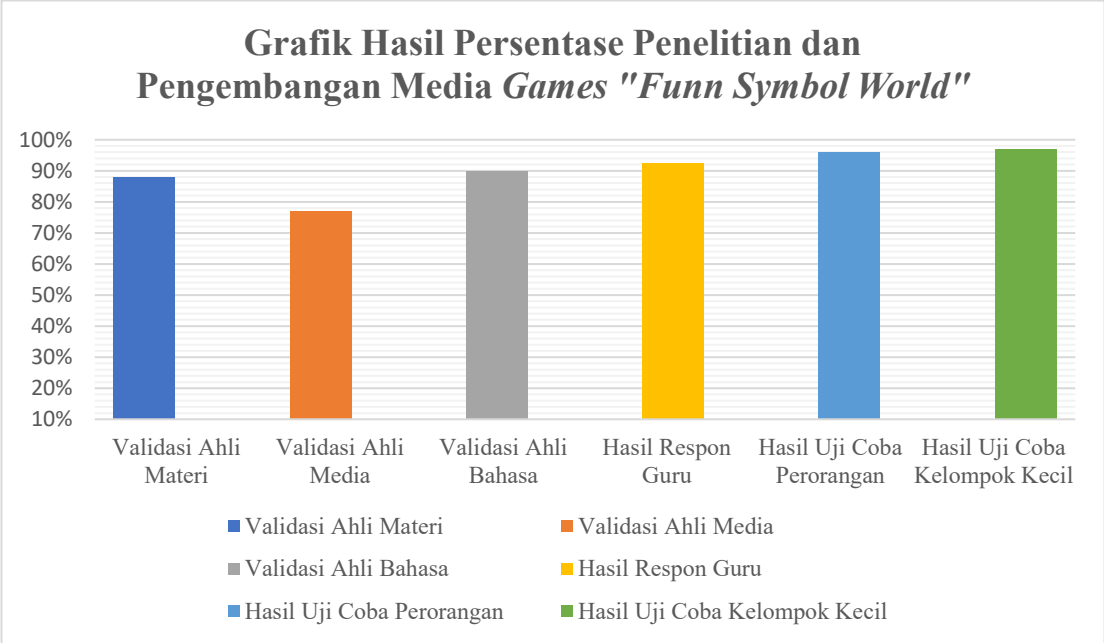
Hasil yang diperoleh pada tabel di atas menunjukkan persentase 96,87% yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{155}{160} \times 100\%$$

$$x = 96{,}87\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan selama uji coba, peserta didik menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi terhadap *games* tersebut. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain dianggap sebagai pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran di taman kanak-kanak. Bermain tidak hanya menjadi aktivitas menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilan anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uji coba ini mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik. Berikut ini adalah grafik hasil persentase penelitian dan pengembangan media *games* tersebut yaitu sebagai berikut :

Gambar 4.16 *Grafik Hasil Persentase Penelitian dan Pengembangan Media Games "Funn Symbol World"*



5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media *games* edukatif "*Funn Symbol World*" dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Evaluasi ini didasarkan pada hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil yang telah dilakukan.

Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa *games* edukatif ini memperoleh persentase rata-rata 95,83% yang dikategorikan sebagai "Sangat Mampu" dalam membantu anak mengenali simbol dan konsep yang diajarkan. Pada tahap uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik dari RA Al-Marhamah Kota Langsa, hasil yang diperoleh juga menunjukkan efektivitas yang tinggi, dengan capaian rata-rata yang mendekati hasil uji coba

perorangan. Hal ini menunjukkan bahwa *games* dapat digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran anak usia dini.

Selain itu umpan balik dari guru dan peserta didik menunjukkan bahwa *games* ini menarik dan mudah digunakan. Anak-anak terlihat antusias dalam memainkan setiap tantangan yang ada, sementara guru menilai *games* ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran simbol dan konsep dasar. Dengan demikian, media *games* edukatif "*Funn Symbol World*" dapat dikategorikan sebagai "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. *Games* ini juga telah sesuai dengan indikator perkembangan berpikir simbolik berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014.

B. Kajian Produk Akhir

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *games* edukatif berbasis *PowerPoint* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA Al-Marhamah Kota Langsa. *Games* edukatif ini dirancang dengan tampilan yang menarik, menggunakan warna-warna cerah, animasi interaktif, serta pemilihan gambar yang dekat dengan dunia anak. Selain itu, *games* ini juga dilengkapi dengan instruksi yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga memudahkan anak dalam mengikuti permainan. Permainan ini dirancang agar anak dapat mengenali dan memahami konsep simbolik, seperti angka dan huruf, melalui aktivitas yang menyenangkan.

Selain itu, media *games* ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan anak usia 5-6 tahun. Salah satu fitur yang disertakan adalah tampilan

video pembelajaran dan quiz sebagai stimulasi awal bagi anak sebelum memulai permainan. Desain utama dari *games Funn Symbol World* dibuat secara interaktif, di mana saat pertama kali dibuka, *games* akan menampilkan proses *loading*, diikuti dengan tulisan "Klik untuk Memulai". Setelah itu, anak akan disajikan empat pilihan utama. Jika anak mengklik "Mulai Permainan", maka akan muncul slide yang berisi dadu virtual. Anak harus mengklik dadu tersebut, dan jumlah yang muncul akan menentukan permainan yang akan dimainkan.

Terdapat enam jenis permainan yang berbeda dalam media *games* ini, yaitu:

1. Dadu pertama: anak menyesuaikan angka dengan jumlah hewan yang ditampilkan
2. Dadu kedua: anak menghitung jumlah hewan dan menekan angka yang sesuai
3. Dadu ketiga: anak melengkapi huruf yang hilang dalam sebuah kata
4. Dadu keempat: anak memasangkan gambar dengan tulisan yang benar
5. Dadu kelima: anak memainkan *maze*, di mana mereka harus mencari pasangan hewan tanpa menyentuh garis, lalu mengklik huruf sesuai urutan nama hewan
6. Dadu keenam: anak menyusun puzzle dengan mendengarkan instruksi suara yang memberikan petunjuk tentang gambar yang harus disusun.

Setelah selesai bermain, anak dapat kembali ke menu utama atau memilih keluar dari permainan. Dalam pengembangannya, media *games* ini menggunakan peralatan yang tidak memerlukan biaya besar, mudah diperoleh, serta dapat

digunakan dalam jangka waktu yang lama tanpa mengalami kerusakan. Selain itu, media *games* juga hemat ruang penyimpanan.

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisis)*, Design* (Desain)*, Development* (Pengembangan)*, Implementation* (Implementasi)*, Evaluation* (Evaluasi). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D).

Tahap pertama dalam pengembangan ini adalah tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah, potensi, dan kebutuhan yang ada. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali angka secara acak, membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk serupa, serta mengenali bentuk simbol huruf. Selain itu, peneliti juga menemukan potensi disekolah tersebut, yaitu adanya akses terhadap perangkat seperti laptop dan proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, dari hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Para pendidik disekolah tersebut masih memakai media konvensional, seperti kartu angka, poster angka, dan lembar kerja anak yang kurang interaktif dan menarik bagi anak.

Selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini merupakan proses perancangan awal sebelum media *games* dikembangkan. Pada tahap desain, peneliti membuat gambaran umum produk serta menentukan konsep permainan yang akan dibuat. Dalam penelitian ini, desain produk dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan

Microsoft PowerPoint. Peneliti mulai dengan menyusun materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam permainan yang disesuaikan dengan indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Permendikbud 137 tahun 2014. Selanjutnya, peneliti merancang tampilan visual media dengan menggunakan warna-warna cerah agar dapat menarik perhatian. Selain itu, media dilengkapi dengan *feedback* berupa tulisan "Benar" atau "Salah", emoji ekspresi, serta bintang sebagai bentuk respon terhadap jawaban anak. Gambar-gambar yang digunakan pun merupakan gambar berkualitas tinggi (HD) agar tampil lebih menarik. Setelah merancang konsep dan tampilan media, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kisi-kisi angket yang bertujuan untuk menilai efektivitas media yang dikembangkan.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat media *games* edukatif dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat video pembelajaran, serta *Microsoft PowerPoint* untuk menyusun permainan sesuai dengan konsep yang telah dirancang. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dalam penelitian ini, yang menjadi ahli materi adalah Ibu Saptiani, M.Pd.I (Dosen IAIN Langsa), ahli media adalah Ibu Nur Balqis Mutia, M.Pd (Dosen IAIN Langsa), dan ahli bahasa adalah Ibu Rita Mahriza, M.S. (Dosen IAIN Langsa).

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama diperoleh skor 7 dengan persentase 28% yang termasuk dalam kriteria "Tidak Layak". Setelah dilakukan revisi, validasi kedua memperoleh skor 22

dengan persentase 88% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Selanjutnya, validasi oleh ahli media dilakukan satu kali dan memperoleh skor 23 dengan persentase 77% yang tergolong “Layak”. Sementara itu, validasi oleh ahli bahasa juga dilakukan satu kali dan memperoleh skor 27 dengan persentase 90% yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dalam proses validasi ini, para ahli memberikan beberapa saran dan masukan. Peneliti kemudian melakukan revisi berdasarkan saran tersebut, sehingga media *games* siap diimplementasikan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, media *games* edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Marhamah Kota Langsa dinyatakan layak digunakan. Dengan demikian, penelitian ini dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap implementasi.

Tahap implementasi merupakan tahapan di mana media *games* edukatif yang telah dikembangkan diujicobakan kepada pendidik dan peserta didik kelompok B di RA Al-Marhamah Kota Langsa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat sejauh mana media *games* edukatif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran serta menilai efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Jumlah subjek pada tahap implementasi terdiri dari 3 peserta didik untuk uji coba perorangan dan 10 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil. Pada tahap ini, peneliti secara langsung memperkenalkan media *games* kepada guru dan peserta didik, kemudian memberikan angket kepada guru kelompok B guna mengetahui respons terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Hasil respons guru kelompok B pada tahap uji coba menunjukkan

perolehan skor sebesar 37 dengan persentase 92,5% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Respons peserta didik pada uji coba perorangan memperoleh skor sebesar 46 dengan persentase 95,83%, sedangkan uji coba kelompok kecil memperoleh skor 155 dengan persentase 96,87%. Keduanya juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media *games* edukatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Saran dan masukan dari ketiga validator menjadi bahan pertimbangan penting dalam mengevaluasi media yang dikembangkan sebelum media tersebut diujicobakan kepada pendidik dan peserta didik. Evaluasi ini juga didasarkan pada hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang telah dilaksanakan sebelumnya. Melalui proses evaluasi ini, peneliti dapat menilai sejauh mana media telah memenuhi tujuan pembelajaran.

Pada pengembangan media *games* edukatif ini, ditemukan bahwa terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang turut terstimulasi melalui aktivitas bermain. Media ini secara khusus mampu meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Anak-anak dilatih untuk mengenaal, membedakan dan menghubungkan simbol angka, huruf dan gambar. Proses berpikir, mengingat serta memecahkan masalah pun sangat digunakan selama bermain. Selain itu, media ini juga membantu perkembangan bahasa anak. Melalui instruksi yang harus dipahami dan diikuti, anak belajar memahami bahasa. Anak-anak juga dikenalkan dengan huruf, menyusun kata, serta mengaitkan gambar dengan kata yang semuanya mendukung kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif. Aspek fisik motorik halus

anak pun ikut berkembang karena anak menggunakan tangan dan jari untuk mengklik, menyeret dan mengarahkan kursor pada permainan. Selanjutnya, aspek sosial emosional juga ikut terstimulasi melalui *games* ini. Anak-anak belajar menunggu giliran serta belajar mengelola emosinya ketika mengalami kemenangan atau kekalahan, juga merasakan rasa senang dan percaya diri saat berhasil menyelesaikan permainan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *games* edukatif *Funn Symbol World* terdiri dari pengembangan desain, materi dan bahasa yang telah divalidasi oleh tiga tim ahli, yaitu: ahli materi dengan persentase 88%, ahli media 77% dan ahli bahasa 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *games* edukatif sangat layak untuk diuji coba. Respons terhadap media ini juga diperoleh dari pendidik dengan hasil observasi keseluruhan yang menyatakan media sangat layak dengan perolehan persentase sebesar 92,5%. Sementara itu, respons dari peserta didik kelompok B menunjukkan hasil yang sangat baik, yaitu pada uji coba perorangan sebesar 95,83% dan uji coba kelompok kecil sebesar 96,87%. Respons dari pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa *games* ini menarik, mudah digunakan dan mampu meningkatkan antusias dan keaktifan anak dalam menyelesaikan setiap tantangan yang ada. Selain itu, pendidik menilai bahwa media *games* ini juga efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan simbol dan konsep dasar. Oleh karena itu, media *games* edukatif *Funn Symbol World* dapat dikategorikan sebagai media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media *games* edukatif *Funn Symbol World*, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan. Meskipun demikian, keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk perbaikan dalam penelitian selanjutnya. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Media

   Media yang dikembangkan berbasis *PowerPoint,* bukan berupa aplikasi *games* sehingga hanya dapat dijalankan melalui perangkat tertentu seperti laptop atau komputer.

2. Pendampingan Anak

   Penggunaan media ini tetap memerlukan pendampingan dari guru atau orang tua. Anak usia 5-6 tahun masih membutuhkan bantuan dalam mengoperasikan perangkat digital.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *games* edukatif *Funn Symbol World*, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Marhamah Kota Langsa. Efektivitas media ini terlihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi dengan persentase 88% (Sangat Layak), ahli media 77% (Layak) dan ahli bahasa 90% (Sangat Layak). Selain itu, hasil uji coba juga menunjukkan respons yang sangat baik dengan perolehan skor dari guru sebesar 92,5%, uji coba perorangan sebesar 95,83%, dan uji coba kelompok kecil sebesar 96,87%.

Dengan demikian, media *games* edukatif *Funn Symbol World* terbukti efektif dan sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak, serta mendukung aspek perkembangan lain seperti kognitif, bahasa, motorik halus dan sosial emosional.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *games* edukatif *Funn Symbol World,* berikut beberapa saran pemanfaatan produk:

1. Untuk Guru

   Guru dapat memanfaatkan media *games* edukatif ini sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperkenalkan simbol angka dan huruf kepada anak usia dini secara lebih menyenangkan dan interaktif. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta kemampuan berpikir simbolik anak.

2. Untuk Sekolah

   Sekolah dapat mengintegrasikan media ini ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama jika memiliki fasilitas seperti laptop dan proyektor. Media ini juga menjadi alternatif inovatif untuk memperkaya metode pembelajaran berbasis digital di PAUD / RA.

3. Untuk Penelitian Selanjutnya

   Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran digital lainnya dengan cakupan materi yang lebih luas atau berbasis platform yang lebih fleksibel seperti aplikasi Android/IOS agar dapat diakses mudah oleh anak-anak.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media *games* edukatif *Funn Symbol World* yang telah dinyatakan layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun memiliki potensi untuk dikembangkan dan dimanfaatkan secara luas.

1. Diseminasi Produk

   Produk ini dapat disebarluaskan melalui berbagai forum pendidikan seperti pelatihan guru PAUD, seminar atau melalui platform digital seperti media sosial. Dengan demikian, lebih banyak guru dan orang tua dapat mengetahui serta menggunakan media ini sebagai alat bantu pembelajaran.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

   Media ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi versi yang lebih interaktif dan fleksibel, seperti berbasis aplikasi Android/IOS agar mudah diakses melalui *smartphone* atau tablet. Selain itu, materi pembelajaran dalam media juga dapat diperluas, misalnya dengan menambahkan permainan yang berfokus pada pengenalan bentuk, warna atau konsep sains dasar yang sesuai dengan kurikulum anak usia dini.