

# **PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI *PUZZLE* BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENSTIMULASI KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK DHARMA SANTI I**

Oleh

**Putu Tasha Diah Faradisa, NIM 1811061042**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

## **ABSTRAK**

Penelitian dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga anak kesulitan dalam memahami pembelajaran dan cepat merasa bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan permainan edukasi *puzzle* berbasis multimedia untuk menstimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharma Santi I. Penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluasi*). Subjek pada penelitian ini adalah rancang bangun pengembangan permainan edukasi, ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan yang terdiri dari tiga orang anak dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari Sembilan orang anak. Data diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif. Hasil rancang bangun permainan edukasi *puzzle* berbasis multimedia interaktif yakni permainan edukasi, yang dibuat menggunakan aplikasi unity, yang mencakup audio, video, gambar-gambar mengenai alat komunikasi. Hasil uji kelayakan menurut ahli isi pembelajaran sebesar 96,6% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran sebesar 91,6% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 95% kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil 95% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan edukasi *puzzle* berbasis multimedia interaktif untuk menstimulasi kognitif anak kelompok B di TK Dharama Santi I dengan menggunakan rancang bangun *ADDIE* layak digunakan.

**Kata Kunci:** Permainan Edukasi *Puzzle*, Multimedia Interaktif, Stimulasi Kognitif

## ABSTRACT

*The research was motivated by the lack of learning media used by teachers in the learning process so that children had difficulty understanding learning and quickly felt bored. This study aims to describe the design and determine the feasibility of a multimedia-based puzzle educational game to stimulate the cognitive of group B children in Dharma Santi I Kindergarten. The study used the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were the design and development of educational games, learning content experts, learning design experts, learning media experts, individual trials consisting of three children and small group trials consisting of nine children. The data is processed using quantitative analysis techniques. The results of the design of an interactive multimedia-based puzzle educational game, namely an educational game, made using the Unity application, which includes audio, video, pictures of communication tools. The results of the feasibility test according to learning content experts are 96.6% with very good qualifications, learning design experts are 91.6% with very good qualifications, learning media experts are 90% with very good qualifications, individual trials are 95% very good qualifications, 95% small group trial with very good qualifications. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of interactive multimedia-based puzzle educational games to stimulate the cognitive of group B children in TK Dharama Santi I using the ADDIE design is feasible.*

*Keywords: Puzzle Educational Game, Interactive Multimedia, Cognitive Stimulation*

