

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu cara dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Anak usia dini dipandang mempunyai karakteristik yang berbeda berdasarkan usia hingga pendidikannya yang perlu di khususkan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya untuk memfasilitaskan perkembangan yang sedang berjalan pada diri anak. Perkembangan pada anak usia dini yakni peningkatan kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialami. Hal ini telah ditegaskan Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal.

Menurut Mansur (dalam Azwarna, 2019), Pendidikan anak usia dini yaitu proses pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga enam tahun secara menyeluruh. Proses ini mencakup semua aspek perkembangan, termasuk fisik dan motorik, kecerdasan, aspek sosial-emosional, dan bahasa yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada masa ini, anak usia dini identik dengan keceriaan, kesenangan, dan kegembiraan. Hal ini terjadi karena masa anak usia dini adalah waktu di mana anak-anak cenderung lebih terbuka terhadap pembelajaran dan eksplorasi dunia sekitar mereka. Pada masa ini juga sering disebut dengan kata *Golden Age* atau masa keemasan yang dimana 80% otak anak sudah bekerja dan ditandai pada perubahan dalam setiap perkembangan secara cepat baik pada fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, moral agama dan seni (Huliyah, 2017). Oleh karena itu, penting bagi pendidikan anak usia dini untuk memberikan rangsangan yang tepat guna membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal selama masa ini.

Bahasa merupakan bagian dari aspek perkembangan anak yang harus distimulus secara optimal. Bahasa yaitu suatu alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa sangat penting dalam rangka pembentukan informasi, konsep dan pemecahan masalah. Serta melalui bahasa dapat memahami komunikasi perasaan dan pikiran. Jadi dengan bahasa manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain baik itu secara lisan, tulisan, simbol, bahasa tubuh, dan lain sebagainya. Kemudian dengan bahasa manusia dapat memahami dirinya sendiri, memahami orang lain, alam semesta, sang maha pencipta, serta dapat memposisikan dirinya sebagai makhluk yang memiliki budaya. Bahasa sangat berkaitan dengan setiap perkembangan individu.

Perkembangan bahasa juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan yang lain seperti perkembangan kognitif. Selain itu, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Vygotsky (dalam Suardipa, 2020) menyatakan bahwa anak menggunakan pembicaraan bukan hanya untuk komunikasi sosial saja, tetapi juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas. Maka dari itu, Pendidikan anak usia dini menjadi sasaran yang tepat dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak secara optimal.

Bahasa tentunya adalah salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting karena merupakan suatu ukuran untuk mengukur (parameter) dalam perkembangan, hal ini seperti yang dikatakan oleh Marrison (dalam Saudale, 2022), bahwa bahasa adalah ketrampilan persiapan yang paling penting, karena anak membutuhkan ketrampilan bahasa untuk dapat berhasil disekolah dan dalam hidup. Pada usia anak 5-6 tahun capaian perkembangan bahasa yang dialami anak yaitu anak mampu memahami bahasa (reseptif), menyampaikan bahasa (ekspresif), serta keaksaraan awal melalui bermain. Kemampuan tersebut tentunya mendukung proses belajar anak pada jenjang sekolah berikutnya. Jika kebutuhan anak ini diabaikan, anak dikhawatirkan mengalami tumbuh kembang yang kurang optimal. Maka dari itu belajar bahasa sangat krusial terjadi pada anak usia dini. Dan disinilah PAUD berperan penting untuk mengembangkan serta mendorong perkembangan bahasa anak usia dini.

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2001), kosakata adalah kumpulan dari beberapa huruf yang diucapkan dan mengandung makna sebagai ungkapan perasaan. Kosakata merupakan hal penting agar dapat menggunakan bahasa kedua (*second language*). Tanpa kosakata yang luas, seseorang tidak dapat

menggunakan struktur dan fungsi bahasa dalam komunikasi secara konfrensif. Makin kaya kosakata yang dimiliki maka makin banyak besar kemungkinan keterampilan bahasa. Berdasarkan uraian pendapat yang ada diatas dapat dinyatakan bahwa kosakata merupakan kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh seseorang atau kelompok anak yang bersangkutan. Kosakata juga bisa diartikan sebagai himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.

Pada proses perkembangan bahasa pada anak usia dini perlu adanya bahan pembelajaran yang dapat diterapkan pada perkembangan bahasa anak. Media pembelajaran adalah alat (perantara) dalam memberikan materi untuk anak didik selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan di PAUD biasanya meliputi bahan cetak (majalah, buku cerita), alat permainan edukatif (APE), bahan audiovisual, poster, dan papan flanel. Namun kenyataannya penerapan media dalam pembelajaran belum sepenuhnya dilaksanakan oleh pendidik untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.

Adanya kesulitan anak dalam pengembangan bahasa dikarenakan, pada proses pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru dan ditemuinya anak yang tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, sehingga kurangnya antusias anak pada guru saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan media berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), maupun buku anak dalam proses pembelajaran, kemudian proses belajar mengajar yang masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional (ceramah, maupun melalui tugas). Sebagian besar anak diminta untuk mendengarkan sehingga anak menjadi pasif.

Pentingnya guru memahami pengelolaan kelas sangat diperlukan sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan mampu meningkatkan aktivitas belajar anak. Selain itu untuk penggunaan media masih tergolong rendah dan tingkat ketuntasan pada aspek perkembangan bahasa terutama dalam kosakata anak pada kategori cukup, hanya memahami pembelajaran secara pas-pasan dan pemahaman anak masih sangat kurang.

Berdasarkan hasil pelaksanaan wawancara di TK Negeri Pembina Denpasar pada 14 April hingga 2 Mei 2023, yang ditemukan di sekolah tersebut memiliki anak-anak di usia yang seharusnya sudah mampu menguasai akan kosakata dan membaca permulaan seperti pada usia 5-6 tahun. Namun pada saat melakukan wawancara dengan guru di kelompok B yang menyatakan bahwa kenyataannya anak-anak tersebut belum dapat mengingat maupun menghafal kosakata yang ada terutama untuk pengenalan huruf anak sangat minim. Mereka tampak kesulitan dan terlihat bingung ketika melengkapi huruf maupun menebak huruf. Ditambah lagi didalam pelaksanaan pembelajaran anak kurang memperhatikan guru. Media yang digunakan oleh guru-guru kelompok B pada saat proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan buku paket yang sudah tersedia di sekolah.

Dari hasil observasi yang telah saya lakukan, terlihat strategi guru dalam proses pembelajaran yang kurang membangun suasana belajar, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Dalam penyampaian materi guru terlihat kewalahan karena hanya berpatokan pada buku dan anak-anak sangat ribut, namun guru berusaha untuk menarik perhatian anak menggunakan media pembelajaran konkret, tetapi hanya bertahan sebentar karena anak-anak sudah merasa bosan. Media ajar tersebut dirasa guru sebenarnya kurang tepat karena belum dapat

membangkitkan rasa ingin tahu anak terhadap materi yang ingin disampaikan oleh guru. Oleh karena itu sekolah harus bisa mengatasi masalah tersebut dengan mengubah media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media ajar ini harus disertai dengan penggunaan media pembelajaran elektronik sehingga dapat menarik minat dan rasa ingin tahu anak terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dari masalah yang terjadi maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang bisa menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar.

Melalui observasi terhadap anak-anak di kelompok B yang telah dilakukan selama dua minggu tentu perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengurangi tingkat rendahnya perkembangan kosakata pada anak yang dipengaruhi oleh proses belajar sehingga tidak terlewatkan begitu saja. Untuk itu melalui tahap analisis maka dilakukannya solusi dari permasalahan yang ditemukan saat pelaksanaan observasi yaitu melalui tahap desain (perancangan) dengan pengembangan media. Menurut Daryanto (2013), media tentunya merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian serta minat anak pada kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Media yang dimaksudkan yaitu berupa *game* edukasi. *Game* edukasi ini sangat menarik untuk dikembangkan karena memiliki keunggulan yang signifikan pada visualisasinya yaitu adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pembelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (ceramah, maupun melalui tugas).

Kemudian dengan pola yang dimiliki oleh *game* ini pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan juga status *game*, instruksi dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anik Vitianingsihh (2016), dengan judul *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajarann AUD, Massachussets Istitusi of Technology (MIT) yang berhasil membuktikan bahwa *game* edukasi ini sangat berguna menunjang pendidikan.

Media *game* edukasi yang digunakan tentunya melalui aplikasi *power point*. *Power point* yang digunakan bersifat interaktif sehingga sangat memudahkan guru untuk dimanfaatkan sebagai media belajar anak. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2016), bahwa media yang dapat menarik minat anak agar anak dapat berpartisipasi aktif dan dapat termotivasi dalam pembelajaran pengembangan kosa kata seperti dengan memanfaatkan salah satu *software* pada teknologi komputer yaitu *Microsoft power point*.

Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Hasjihandito, Wulan dan Wantoro dalam Jurnal Penelitian Pendidikan tahun 2016 yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang, hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa media pembelajaran berbasis *power point* valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran KB-TK Assalamah Ungaran. Hal ini diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka perlunya upaya pemecahan masalah, salah

satu cara alternatif masalah yaitu guru dapat merancang media pembelajaran yang mengaitkan dengan lingkungan kehidupan anak yang ditempuh dengan pengoptimalan proses pembelajaran melalui *game* edukasi pada pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* yang berfokus pada peningkatan kemampuan kosakata anak. Merchant (dalam Saudale, 2022) mengatakan bahwa anak usia dini dapat menggunakan media digital untuk mengenal huruf ataupun literasi dan pemanfaatannya sangat produktif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap literasi. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi kedepannya bagi permasalahan yang ditemui TK Negeri Pembina Denpasar. Untuk itu perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media *Game Education* Berbasis *Powerpoint* Interaktif Pada Tema Binatang Sub Tema Serangga untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Denpasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan menggunakan teknologi.
- 2) Pada saat ini dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berupa *game education* berbasis *power point* interaktif pada proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- 3) Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga proses pembelajaran kurang menarik minat belajar anak.

- 4) Kurangnya media pembelajaran permainan edukasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak khususnya mengenal kosakata.
- 5) Kurangnya kemampuan bahasa anak dan stimulasi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media *game education* berbasis *Power Point* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B (5-6 tahun) di TK Negeri Pembina Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal – hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil pengembangan media dapat memberikan manfaat serta sumbangan positif dalam berkontribusi di bidang Pendidikan khususnya menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media *game education* berbasis *Power Point* interaktif serta memberikan sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain memberikan manfaat secara teoritis, penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis praktis bagi anak, guru, dan peneliti lainnya.

a. Bagi Anak

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi anak yaitu anak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran menggunakan media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga serta mampu menstimulasi perkembangan bahasa anak dengan baik dan maksimal sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru yaitu guru dapat menjadi masukan untuk membantu pembelajaran di sekolah dan memotivasi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kepala sekolah sebagai dasar pertimbangan untuk menentukan sebuah kebijakan dalam membina guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi serta karakteristik peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga untuk kedepannya dapat memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan serta meningkatkan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya yaitu dapat memberikan pengetahuan tentang pembelajaran di kelas, yang suatu saat nanti akan menjadi bekal sebagai seorang calon pendidik dan memberikan pengetahuan tentang memilih serta menyiapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif pada tema binatang sub tema serangga untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina

Denpasar. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai salah satu media alternatif untuk membantu guru yang kesulitan membimbing anak dalam menangkap dan menerima materi yang disampaikan oleh guru serta mempermudah dalam penyampaian materi. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif ini sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran disajikan dalam bentuk *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif dapat membuat anak lebih tertarik dan berminat dalam proses pembelajaran dan dapat menstimulasi kemampuan bahasa anak.
- 2) *Game education* berbasis *PowerPoint* interaktif didesain dengan gambar dan warna serta suara yang disesuaikan dengan tema atau suasana pada gambar sehingga terlihat lebih menarik.
- 3) Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan anak baik saat pembelajaran langsung, maupun digunakan secara mandiri saat pembelajaran daring dengan mengoprasikannya menggunakan handphone atau laptop dan tetap diawasi oleh orang tua.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis di lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tentu perlu dikembangkan untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar anak di sekolah maupun di rumah. Tidak hanya itu namun juga dapat membantu serta memudahkan guru dalam proses mengajar. Pengembangan media tersebut berupa *PowerPoint* Interaktif. Pengembangan bahasa berupa *game education* yang dimana bertujuan untuk mengenalkan huruf ataupun abjad kepada anak serta mempermudah untuk memahami serta menambah dan mengembangkan

kosa kata. Penggunaan media *game education* ini mampu meningkatkan minat belajar anak karena dapat memberikan pembelajaran yang menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- a. Pembelajaran pada saat ini mengharapkan anak dapat lebih banyak belajar secara mandiri serta membangun pengetahuannya sendiri. Hal itu sesuai dengan *PowerPoint* interaktif sebagai salah satu sumber untuk pembelajaran yang di buat khusus, karena dikembangkan untuk mempermudah anak memahami isi materi dengan cara mengeluarkan animasi, suara, melihatkan objek dua dimensi pada gambar yang tertera pada *slide PowerPoint* yang diharapkan dapat membantu anak dalam memahami materi ajar secara mandiri karena dikaitkan dengan situasi nyata.
- b. Penggunaan media pembelajaran *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif di dalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar yang baru bagi anak dan juga guru dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak.

Kemudian keterbatasan pengembangan media dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media *game education* berbasis *PowerPoint* interaktif ini dikembangkan sesuai dengan hasil wawancara serta observasi di TK Negeri Pembina Denpasar, sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan

karakteristik dan kebutuhan anak di sekolah tersebut, khususnya anak kelompok B1.

- b. Pengembangan media ini menggunakan situs *PowerPoint* sehingga dapat diakses ataupun dimainkan melalui *PowerPoint* saja.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas dan dibuat pada tema binatang sub tema serangga untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak kelompok B di TK Negeri Pembina Denpasar.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang berupa menghasilkan seperti pada produk berupa media, bahan, maupun alat dan strategi pembelajaran yang dimana dapat digunakan untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar dan tidak berupa pengujian teori.
- 2) Media merupakan sarana belajar berupa alat bantu atau benda konkrit yang dimana dapat dijadikan sebagai penyalur pesan sehingga tujuan pengajaran dapat dicapai.
- 3) *Game Education* merupakan salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing* yang dapat menunjang proses pendidikan melalui salah satu keunggulan yang signifikan seperti adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

- 4) *Power Point* Interaktif merupakan media pembelajaran yang dimana dapat memberikan *feedback* kepada anak melalui emotikon maupun melalui animasi sebagai respon benar atau salah dari setiap jawaban dari peserta didik.
- 5) Pengembangan bahasa merupakan suatu usaha yang dapat mengembangkan atau menambah maupun memperkaya bahasa anak melalui berbagai kosa kata yang belum diketahui anak melalui berbagai media yang yang dikembangkan sesuai dengan karakter anak.
- 6) Stimulasi merupakan kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal khususnya dalam perkembangan bahasa karena merupakan indikator dari seluruh perkembangan anak.

