

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF
TEMA TANAMAN SUB TEMA SAYUR DAN BUAH
UNTUK ANAK KELOMPOK B TK WIDYA SANTHI
DENPASAR**

Oleh

Kompiang Sari, NIM 1711061014

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Pada pembelajaran tema tanaman sub tema sayur dan buah, anak usia dini tidak dapat menyerap dengan baik materi yang disampaikan guru dikarenakan kurang inovatifnya media yang digunakan, selain itu guru mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media permainan edukatif dengan berbantuan teknologi untuk anak usia dini. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan rancang bangun media permainan edukatif dan mendeskripsikan kelayakan media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah, menurut *review* para ahli dan uji coba perorangan. Subjek penelitian ini terdiri dari tiga orang anak usia dini. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode non tes dengan instrumen berupa angket/kuesioner. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Model ADDIE dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media ini. Hasil uji validitas media permainan edukatif dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 94,46% termasuk kualifikasi sangat baik dan dari uji coba perorangan yaitu 96,67% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif tema tanaman sub tema sayur dan buah layak digunakan untuk anak usia dini. Implikasi hasil penelitian ini yaitu media permainan edukatif dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal berbagai macam sayur dan buah dengan cara bermain, sehingga mampu menarik perhatian anak, membantu mengenalkan keaksaraan awal (bahasa), menstimulasi aspek kognitif anak dan meningkatkan minat belajar anak.

Kata-kata kunci: Media, Permainan Edukatif, Tema Tanaman

ABSTRACT

In learning the theme of plants, the sub-theme of vegetables and fruit, early childhood cannot absorb the material presented by the teacher because of the lack of innovative media used, besides that the teacher has limitations in developing educational game media with the help of technology for early childhood. The purpose of this study is to describe the design of educational games and to describe the media for educational games with the theme of plants, sub-themes of vegetables and fruits, according to expert reviews and individual trials. The subjects of this study consisted of three early childhood children. The data collection method used is a non-test method with an instrument in the form of a questionnaire/questionnaire. This research uses qualitative descriptive analysis method and quantitative descriptive analysis. The ADDIE model is used as a reference in the development of this media. The results of the validity test of educational game media from learning content experts, learning design experts, and learning media experts obtained an average score of 94.46% including very good qualifications and from individual trials, namely 96.67% with very good qualifications. So it can be said that the educational game media with the theme of plants, sub-themes of vegetables and fruit is suitable for use for early childhood. The implication of the results of this study is that educational game media can provide opportunities for children to get to know various kinds of vegetables and fruits by playing, so as to attract children's attention, help introduce early literacy (language), stimulate children's cognitive aspects and increase children's interest in learning.

Keywords: Media, Educational Game, Theme Plant Theme