

PENGEMBANGAN APLIKASI TEBAK GAMBAR (TEBAR) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Atha Arwanisa Dewi

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
atha.18092@mhs.unesa.ac.id

Eka Cahya Maulidiyah, S.Pd., M.Pd.

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
ekamaulidiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan mengetahui keefektifan aplikasi tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah kelompok B di TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan lembar instrumen penilaian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *wilcoxon match pairs*. Hasil penilaian para ahli memperoleh skor 95% dari ahli materi, dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 93,75% sedangkan dari uji coba guru mendapatkan nilai sebesar 100% dan 95.8%. Berdasarkan hasil efektivitas didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,001 sehingga $p < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$, karena hasil dari nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest yang mengalami kenaikan nilai skornya pada hasil posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi tebak gambar efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Berpikir Logis, Media Pembelajaran

Abstract

This research aims to produce a product and determine the effectiveness of the picture guessing application on the logical thinking abilities of children aged 5-6 years at Dharma Wanita Klitik 2 Kindergarten, Ngawi Regency. The research carried out is a type of research and development (R&D) with a development model using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this research were group B at Dharma Wanita Klitik 2 Kindergarten, Ngawi Regency. In this research, the data collection technique uses an assessment instrument sheet. The data analysis technique used in this research uses Wilcoxon match pairs. The results of the expert assessment obtained a score of 95% from material experts, from media experts a score of 93.75%, while from the trial the teacher got a score of 100% and 95.8%. Based on the effectiveness results, the significance value (2-tailed) is 0.001 so that $p < 0.05$ or $0.001 < 0.05$, because the results of the significance value are smaller than 0.05, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means there is an average difference. The average score between the pretest and posttest increased in the posttest results, so it can be concluded that the use of the picture guessing application is effectively used to improve the logical thinking abilities of children aged 5-6 years.

Keywords: Logical Thinking, Learning Media

PENDAHULUAN

Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan proses kognitif, seperti ingatan dan keterampilan berpikir kritis yang mendasar, yang terjadi sejak masa kecil sampai remaja dan dewasa. Beberapa metode yang digunakan dalam pertumbuhan kognitif, salah satunya adalah dengan bermain. Hal ini dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan daya ingat, serta menumbuhkan kapasitas mereka untuk berpikir secara temporal, termasuk masa lalu, sekarang, dan masa depan. Menurut Piaget, anak yang berusia antara 5 dan 6 tahun memiliki kemampuan kognitif seperti memahami konsep numerik,

mampu mengartikulasikan simbol angka, memecahkan masalah sehari-hari, memahami hubungan sebab dan akibat, dan terlibat dalam kegiatan eksplorasi dan investigasi. Pada aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menjeaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dengan indikator berpikir logis anak mampu mengelompokkan benda-benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukurannya.

Berpikir logis adalah proses kognitif yang menggabungkan penggunaan penalaran. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Bahfen (2018),

ditunjukkan bahwa berpikir logis adalah proses kognitif yang mencakup penggunaan logika dan penalaran yang masuk akal. Proses ini memerlukan kapasitas untuk terlibat dalam pemikiran logis dengan mensintesis informasi dan pertemuan masa lalu untuk sampai pada kesimpulan yang pasti. Menurut Irmada (2020), kemampuan berpikir logis adalah metode sistematis untuk menghubungkan berbagai sudut pandang dan informasi untuk mencapai suatu kesimpulan. Proses ini dilakukan secara konsisten. Anak akan menggunakan penalaran untuk mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru untuk sampai pada suatu kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh anak digunakan untuk menyelesaikan kesulitan yang sedang dihadapi. Menurut Irham (2013), kemampuan berpikir logis mengacu pada kemampuan anak dalam memahami hubungan sebab dan akibat dalam menyelesaikan suatu masalah. Ketika anak berusaha memahami pengertian sebab dan akibat, makna tersebut mengalami transformasi karena penggabungan informasi untuk mendapatkan solusi. Kemampuan berpikir logis ditunjukkan dengan tindakan seperti membandingkan, menghubungkan kejadian, mencocokkan, dan menciptakan pengetahuan untuk menjelaskan realitas objektif secara akurat (Samadovna, Narzullayevna, & Ergashevna, 2020). Anak-anak dapat menggunakan pengetahuan mereka untuk memahami dunia yang mereka temui dengan menggabungkan konsep dan informasi faktual. Selama masa awal pertumbuhan, anak-anak berjuang untuk memahami ide-ide mereka sendiri, sehingga membutuhkan stimulasi eksternal dari lingkungan sekitarnya. Menurut gagasan Piaget (Dista, 2019), pengetahuan anak akan berkembang ketika mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Anak melakukan sosialisasi dan komunikasi dengan lingkungan sekitar untuk memperoleh beragam pengalaman dan informasi baru yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logisnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, sehingga pengetahuan anak bertambah dan anak menjadi tertantang untuk mempelajarinya. Berpikir logis sebaiknya dilatih pada anak usia 5-6 tahun untuk menstimulasi otak anak. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak maka dibutuhkan aplikasi tebak gambar. Di TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak belum sesuai dengan perkembangan semestinya. Guru yang kurang inovatif dalam melakukan pembelajaran dan anak yang kurang paham dengan penjelasan guru dan mudah bosan. Selain itu media yang digunakan juga kurang menarik anak, guru hanya mengandalkan penjelasan saja dan terkesan monoton

untuk anak. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari kasus tersebut perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Upaya peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak usia dini dikemas dengan prinsip belajar sambil bermain, maka perlu adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini.

Menurut Nurrita(2018), media pembelajaran ialah alat bantu yang mempertinggi atau mempercepat proses pembelajaran dengan memperjelas informasi yang diberikan dan memudahkan pencapaian tujuan pendidikan secara efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pada proses pendidikan untuk merangsang kognisi, emosi, fokus, dan bakat peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Selain itu, media pembelajaran mencakup alat atau sumber apa pun yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan kognitif, emosi, dan persepsi peserta didik, sehingga mendorong proses pendidikan. Batasan ini mencakup berbagai faktor, seperti sumber, situasi, individu, dan teknik yang digunakan untuk tujuan pendidikan atau pelatihan (Luh & Ekayani, 2021). Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran mengacu pada alat bantu atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang diinginkan, sehingga dapat meningkatkan kejelasan pesan yang disampaikan selama proses belajar mengajar. Keuntungan memasukkan media ke dalam proses pembelajaran adalah meningkatkan hubungan antara pendidik dan peserta didik. Lebih lanjut, Azhar Arsyad (Karo-karo & Rohani, 2018) menyoroti keuntungan praktis dari memasukkan media ke dalam proses pembelajaran: media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, media pembelajaran dapat mempercepat penyampaian pesan dan informasi, media pembelajaran dapat meningkatkan dan memfokuskan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mengatasi keterbatasan indera, jarak, dan waktu.

Mobile learning adalah pendekatan pendidikan yang melibatkan penggunaan perangkat seluler untuk mengakses materi pembelajaran, panduan, dan aplikasi. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber daya ini kapan saja dan dari lokasi mana saja (Martha et al., 2018). Pembelajaran mobile adalah pendekatan inovatif yang sejalan dengan strategi pendidikan global tentang pembelajaran sepanjang hayat. Dengan menggunakan media pembelajaran mobile, pengalaman belajar siswa menjadi menarik dan menyenangkan (Surahman, 2019). Menurut Saroinsong

dkk. (2019), inovasi pendidikan dengan menggunakan teknologi digital dapat meningkatkan pembelajaran anak di era digital, sehingga lebih efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan bagi mereka. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan inovasi media pembelajaran yang menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran atau penyampaian informasi menjadi lebih menari, efisien, dan efektif.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Feby Ristyadewi, Nila Fitria (2020) dengan judul Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Game Power Point memiliki persamaan: mengembangkan media pembelajaran game edukasi sebagai media pembelajaran, media pembelajaran sama-sama ditujukan untuk anak usia dini, media pembelajaran sama-sama untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis pada anak. Dan memiliki perbedaan: media game nya berbeda, model pengembangannya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian yang dilakuksn Mariam, Heni Nafiqoh, Ayu Rissa Atika dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint memiliki persamaan : mengembangkan media pembelajaran game edukasi sebagai media pembelajaran, media pembelajaran sama-sama ditujukan untuk anak usia dini, media pembelajaran sama-sama untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis pada anak. Dan perbedaan: media game nya berbeda, model pengembangannya menggunakan Kualitatif Deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Rifka Toyba Humaida, Suyadi (2021) dengan judul Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT memiliki persamaan: mengembangkan media pembelajaran berupa game, media pembelajaran sama-sama ditujukan untuk anak usia dini. Dan perbedaan: model pengembangannya menggunakan Kualitatif Deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Nuning Dwi Puspaningrum, Minah, Ihda Hafnita (2023) dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Game Edukasi di TK Aisyiyah Bustanul Afthal VII Pekanbaru memiliki persamaan: mengembangkan media pembelajaran game edukasi sebagai media pembelajaran, media pembelajaran sama-sama ditujukan untuk anak usia dini, media pembelajaran sama-sama untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis pada anak. Dan perbedaan: media game nya berbeda, model pengembangannya menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian yang dilakukan oleh Desti Helfianti, Ria Novianti, Yeni Solfiah (2021) dengan judul Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun memiliki persamaan: mengembangkan media pembelajaran game edukasi sebagai media pembelajaran, media pembelajaran sama-sama ditujukan untuk anak usia dini, media pembelajaran sama-sama untuk menstimulasi kemampuan berpikir logis pada anak, model pengembangannya menggunakan R&D. dan perbedaan: media game nya berbeda, Game digunakan untuk anak usia 4-5 tahun.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut.

Model pengembangan aplikasi permainan ini menggunakan ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) diadaptasi dari Branch (2009:10) yang menyatakan bahwa “ADDIE adalah konsep pengembangan produk. Membuat produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat paling efektif saat ini. Karena ADDIE hanyalah sebagai proses yang berfungsi sebagai kerangka pemandu untuk situasi yang kompleks, tepat untuk mrngembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya” (Branch, 2009).

Model ADDIE penelitian dan pengembangan untuk merancang, system pembelajaran atau bahan ajar yang efektif bagi anak. model pengembanagan ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi, metode pembelajaran, media dan bahan ajar, yakni seperti membuat sebuah pengembangan aplikasi tebak gambar untuk anak kelompok B pada TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi.

Model prosedur pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*. Model pengembangan ini termasuk dalam salah satu model desain pembelajaran yang bersifat generic (Gumanti, 2013).

Berikut penjelasan model pengembangan ADDIE,

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini, kita harus menilai tidak hanya kebutuhan, tapi juga kelayakan dan syarat-syarat yang diperlukan untuk menciptakan media pembelajaran baru (Sugiyono, 2013). Para peneliti telah menemukan bahwa buku teks dan lembar kerja anak

(LKA) adalah satu-satunya bentuk media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan anak-anak untuk berpikir secara logis, menurut pemeriksaan data mereka. Hasilnya adalah anak-anak tidak begitu tertarik untuk mengikuti pelajaran di kelas. Oleh karena itu, sangat penting untuk membuat buku panduan yang dapat membantu anak-anak dalam mengasah kemampuan penalaran logis mereka dengan adanya permasalahan tersebut. Dengan data yang terkumpul, para peneliti akan merancang sebuah panduan yang menguraikan latihan-latihan yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak-anak. Dengan menggunakan aplikasi TeBar (Tebak Gambar), langkah-langkah untuk berbagai latihan pembelajaran diuraikan dalam manual.

2. *Design* (Rancangan)

Pada tahap ini dimulai dari membuat instrumen untuk para ahli dan guru PAUD kemudian membuat rancangan berupa *storyboard* dari perangkat pembelajaran untuk pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Pada tahap desain ini evaluasi dilakukan dengan mencocokkan instrumen yang dibuat dengan rancangan dari produk perangkat pembelajaran berupa media game edukasi yang diperuntukan untuk anak usia 5-6 tahun. Menurut Branch dalam (Hidayat & Muhamad, 2021) tahap desain ini menetapkan “garis pandang” untuk progres tahap ADDIE selanjutnya. Garis pandang ini menghadirkan sebuah pendekatan praktik untuk memelihara kesejajaran kebutuhan, tujuan, maksud, objektif, strategi dan penilaian melalui proses ADDIE. Tahap perancangan ini difokuskan pada proses pembuatan rancangan produk berupa game edukasi dan pada tahap ini desain dan kualitas produk didesain sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan didedikasikan untuk pembuatan kegiatan pendidikan yang dirancang untuk anak-anak berusia antara lima dan enam tahun. Tahap ini melibatkan pembuatan media, diikuti dengan validasi dan revisi. Mempertimbangkan pandangan para ahli yang dipilih, dan ini dilakukan untuk memastikan apakah produk yang dihasilkan layak untuk digunakan oleh siswa atau pendidik. Para ahli di bidang media dan materi akan menjadi validator yang menilai media yang dihasilkan. Uzunboylu dan Koşucu (2017) menyatakan bahwa untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan strategi yang akan datang, perlu dilakukan evaluasi terhadap proses pengembangan yang dimaksud selama tahap pengembangan materi dan tujuan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini mengimplementasikan produk pembelajaran berupa game edukasi yang diperuntukan untuk anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan teori Widyastuti & Susiana (2019) bahwa pada tahap ini hasil pengembangan diimplementasikan untuk mengetahui efektivitas. Implementasi diterapkan pada kelompok kecil untuk mendapatkan masukan dari guru sebagai masukan untuk revisi produk. Pada tahap implementasi ini dilakukannya uji coba media kepada 2 Guru dan anak usia 5-6 tahun sejumlah 14 anak di TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi yang nantinya digunakan untuk proses pengenalan dan hasil dari tahapan implementasi ini akan dilakukan perbaikan hasil akhir uji coba media untuk mendapatkan keefektifan produk yang telah terimplementasi kepada siswa dan guru.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur kualitas produk dan ketercapaian tujuan pengembangan. Tahap evaluasi berguna untuk mengidentifikasi respon dari pengguna terhadap media game yang telah di uji coba. Selain itu juga untuk mengetahui kelayakan media dengan menggunakan bukti-bukti atau data-data yang diperoleh pada saat implementasi di TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi.

Menurut Wulandari et al. (2018) tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Data data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Uji kelayakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu para satu ahli media dan satu ahli materi yang bertujuan untuk mendapatkan validasi produk dan saran dari para ahli dengan menggunakan instrumen atau angket. Kemudian untuk menghitung validasi dari para ahli menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi nilai yang di dapat

N = Nilai ideal

100 = Konstanta

Data yang telah dihitung kemudian diinterpretasikan sebagai berikut :

Tabel 1. Konversi Skor Penilaian

Nilai	Kriteria	Keterangan
76-100%	Sangat Baik	Sangat Valid
51-75%	Baik	Valid
26-50%	Cukup	Kurang Valid
0-25%	Kurang	Tidak Valid

Sumber : Sugiyono (2014)

Uji validitas dan reliabilitas perlu diadakan yang berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi pada kuisioner yang akan digunakan dalam penelitian. Uji ini dilakukan pada tempat yang berbeda dengan ciri yang sama dengan lokasi penelitian. Adapun TK yang dipilih oleh peneliti adalah TK Dharma Wanita Karangasri, Ngawi. Pengujian instrumen menggunakan sampel sebanyak 14 anak. Pengujian validitas dan reliabilitas dari indikator-indikator dalam penelitian ini menggunakan alat bantu program SPSS 22. Kuesioner valid jika nilai korelasi R hitung > R tabel. Dasar keputusan uji reliabilitas pada penelitian ini mengacu pada Alpha Cronbach's dimana variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha > dari 0,6 (Priyatno, 2013).

Uji efektivitas produk dengan subjek 14 anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Klitik 2 Kabupaten Ngawi dengan menggunakan penelitian *Pre-Experimental design jenis one Group pretest-posttest design*. Dapat dilihat dengan desain dibawah ini :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

x : Pemberian media pembelajaran tebak gambar

O₁ : Hasil *pre-test*

O₂ : Hasil *post-test*

Analisis data hasil pretest dan posttest anak bertujuan untuk mengetahui keefektifan dari media game yang dikembangkan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Konversi Skor Penilaian

Nilai	Kriteria
76-100%	Sangat Efektif
51-75%	Efektif
26-50%	Kurang Efektif
0-25%	Tidak Efektif

Sumber : Ridwan & Sunarto (2013)

Data dianalisis menggunakan analisis statistik nonparametrik yaitu dengan uji *Wilcoxon Match Pairs Test* karena penelitian ini menggunakan *Pre-*

Experimental Design dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* (Riadi, 2015). Pengujian dilakukan dengan mentransformasi data kualitatif ke dalam data kuantitatif yang nantinya penarikan Kesimpulan analisisnya dilakukan dengan menggunakan SPSS 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan aplikasi tebak gambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun sesuai dengan jenis pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan penjelasan tahapan pengembangan ADDIE :

1. Analysis (Analisis)

Permasalahan yang teridentifikasi melalui observasi adalah kemampuan penalaran logis anak di TK masih di bawah standar. Ketidakmampuan anak dalam berpikir logis merupakan akibat dari kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran yang sering dianggap membosankan oleh anak. Semua ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya media yang dimiliki oleh panti yang dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan keberadaan pengajar yang tidak linier dalam disiplin ilmu. Oleh karena itu, media tebak gambar dipilih sebagai sumber belajar pengantar. Sumber daya ini mencakup kegiatan dan konten yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pada anak-anak berusia antara 5--6 tahun. Kumpulan gambar pengenalan untuk anak-anak berusia antara 5 smpe 6 tahun disertakan dalam media tebak gambar ini. Diharapkan permainan tebak gambar akan mendorong para pendidik untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dalam mempelajari penalaran logis anak-anak.

2. Design (Perancangan)

Design produk merupakan tahap selanjutnya. Tujuan dari perancangan/desain media tebak gambar yang berbasis ini adalah untuk membekali anak usia 5-6 tahun dengan pengetahuan baru yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan penalaran logis.

Design materi merupakan langkah awal dalam pembuatan media tebak gambar. Selanjutnya, materi dipilih sesuai dengan analisis kebutuhan di lapangan. Materi yang dipilih untuk media tebak gambar ditentukan oleh sumber-sumber yang terpercaya. Media TeBar disusun dan didesain dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memudahkan pemahaman isi media tebak gambar oleh pendidik. Pada tahap ini, pengembang

membuat konten media tebak gambar yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, yang ditunjukkan dengan indikator berpikir logis, dan kompetensi dasar (KD) 3.6 dan 4.6 pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini untuk memastikan bahwa pengalaman belajar sesuai dengan instruksi guru.

Pada tahap ini adalah merancangan media tebak gambar yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan di lapangan. Analisis media tebak gambar diperoleh dari hasil observasi. Setelah menganalisis kebutuhan tahap selanjutnya adalah menentukan rancangan konsep media tebak gambar. Media tebak gambar dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang lucu, Konsep media tebak gambar dirancang secara runtut dan bahasa yang digunakan adalah bahasa yg mudah dipahami oleh anak-anak, instruktur, dan konsumen media. *Storyboard* adalah format yang digunakan untuk membuat rancangan konsep media tebak gambar. Pada media tebak gambar terdapat bermacam-macam gambar yang akan ditebak oleh anak. Selain itu terdapat bagian untuk menggambar agar anak bisa bermain tebak-tebakan gambar dan berimajinasi bersama teman-temannya.

PENUTUP

Simpulan Saran

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Asmariansi, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Bahfen, N. (2018). The individual and the ummah: The use of social media by Muslim minority communities in Australia and the United States. *Journal of Muslim Minority Affairs*, 38(1), 119-131.
- Duwi Priyatno. (2013). *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Mediakom.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widaiswara*, 1(4), 104-117.
- Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran sains. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 133-140.
- Gumanti, T. A. (2013). *Kebijakan dividen: Teori, empiris dan implikasi*.
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan media permainan game geo bus (GGS) untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19-26.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan kognitif anak usia dini melalui penggunaan media game edukasi digital berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78-87.
- Iftitah, S. L. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Duta Media Publishing.
- Juniarti, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Dalam Membentuk Karakter Anak. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 26-34.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago. Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285-303.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March, 1-16.
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis Mobile learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Milala, H. F., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
- Mirananda, V. R., & Ningrum, A. (2018). Dampak Bermain Smartphone pada Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 7(3), 1-5. 69
- Nadia, K. K. (2016). Pengembangan Game Edukasi Untuk Pembelajaran Persamaan Dasar Akuntansi Bagi Siswa Kelas X Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Puspaningrum, N. D., Minah, M., & Hafnita, I. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Game Edukasi di TK Aisyiyah Bustanul Afthal VII Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 222-227.
- Riadi, E. (2015). *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Rianingtias, O. (2019). Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas xi di sma/ma (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Riduwan & Sunarto. 2013. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Ristyadewi, F., & Fitria, N. (2023). Peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan game powerpoint. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 5(2), 82-95.
- Rohayah, S., Sasmito, G. W., & Somantri, O. (2015). Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan. *Jurnal Informatika Ahmad Dahlan*, 9(1), 102820.
- Saroinsong, W. P., Imara, F. U., Simatupang, N. D., & Maulidiyah, E. C. (2021). The Effectiveness Of M-Puzzle Toward Preschooler Spatial Skill. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal)*, 6(2).
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada (Rajawali Press).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E. (2019). Integrated mobile learning system (imoles) sebagai upaya mewujudkan masyarakat pebelajar unggul era digital. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 50-56.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Uzunboylu, H., & Koşucu, E. (2017). Comparison and Evaluation of Seels & Glasgow and Addie Instructional Design Model. *International Journal of Sciences and Research*, 73(6), 98.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1).
- Wulandari, A. D., Sumarni, S., & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 81-92.