

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6

by Achmad Buchori

Submission date: 31-Aug-2023 11:08AM (UTC+0700)

Submission ID: 2154753855

File name: 5.pdf (239.66K)

Word count: 2863

Character count: 18300



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6

Nur Aini¹, Achmad Buchori², Joko Suliarto³

^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang

Email : nuraeni0527@gmail.com¹, achmadbuchori@upgris.ac.id², jokosuliarto@upgris.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kebutuhan media anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan peningkatan literasi. (2) Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif permainan wordwall cocok untuk meningkatkan literasi anak usia 5-6 tahun. (3) Implementasi penggunaan Media Pembelajaran Interaktif permainan Wordwall dalam meningkatkan literasi anak usia 5-6 tahun. (4) Keefektifan media pembelajaran interaktif wordwall dalam meningkatkan literasi pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan prosedur pengembangan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Subjek penelitian adalah anak-anak TK Negeri Pembina Kecamatan Warungasem kelompok B yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket validasi dari ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data menggunakan validitas instrumen analisis data, uji normalitas, uji efektivitas uji t, perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game wordwall layak digunakan dengan hasil uji validasi menggunakan Aiken V dalam kategori sangat tinggi dan uji reliabilitas dalam kategori sangat tinggi, game wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran diketahui berdasarkan pembelajaran hasil dengan selisih rata-rata melalui uji t sebesar -4,302 dan rata-rata kenaikan (gain) sebesar 0,4306 yang berdasarkan interpretasi indeks gain tergolong sedang. Media permainan wordwall tepat dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi literasi.

Kata Kunci: Pengembangan, permainan, literasi

Abstract

This study aims to determine (1) media needs for children aged 5-6 years in activities to increase literacy. (2) The procedure for developing Interactive Learning Media for wordwall games is suitable for increasing the literacy of children aged 5-6 years. (3) The implementation of the use of Wordwall game Interactive Learning Media in increasing the literacy of children aged 5-6 years. (4) The effectiveness of wordwall interactive learning media in increasing literacy in children aged 5-6 years. This type of research is development research using the ADDIE model development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were the children of Pembina State Kindergarten, Warungasem District, group B totaling 18 children. Data collection techniques used interviews, observation and validation questionnaires from material experts and media experts. Data analysis techniques using data analysis instrument validity, normality test, effectiveness test t test, calculation of N-Gain. The results showed that wordwall game media was feasible to use with the results of the validation test using Aiken V in the very high category and the reliability test in the very high category, wordwall games were effectively used in learning, it was known based on learning outcomes with an average difference through the t test of -4.302 and an average increase (gain) of 0.4306 which, based on the interpretation of the gain index, is classified as moderate. Wordwall game media is appropriate and effective for use in learning, especially in literacy material.

Keywords: Development, games, literacy

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2018 Pasal 1 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Baynam (dalam Sukerti, 2016: 10), menyatakan bahwa literasi merupakan integrasi keterampilan menyimak, berbicara, menulis, membaca dan berfikir kritis. Sedangkan Resmini (dalam Maryam, 2013: 213), menyatakan bahwa secara sederhana literasi berarti kemampuan membaca dan menulis, atau melek aksara. Menurut (Biddle, Nevarez, Henderson, Kerrick; 2014). Literasi yang berkembang secara optimal berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan menulis pada tingkat selanjutnya, dari pendapat beberapa tokoh diatas dapat diketahui bahwa literasi adalah kemampuan dan keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Apabila literasi yang berkembang optimal maka anak dapat menguasai kemampuan membaca dan menulis pada tingkat selanjutnya.

Menurut Harlock (dalam Basyiroh, 2017) terdapat dua unsur penting dalam berkomunikasi pada anak usia dini. Pertama, anak harus menggunakan bentuk bahasa yang bermakna bagi orang yang mereka ajak komunikasi. Kedua, dalam berkomunikasi anak harus memahami bahasa yang digunakan orang lain, sehingga kemampuan berbicara mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi anak. Kemampuan literasi atau kemampuan berkomunikasi pada anak akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosi dan perkembangan kognitifnya. Jika anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitar maka akan tumbuh kepercayaan diri dan mampu bersosialisasi atau bisa diterima di lingkungannya.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Warungasem Kabupaten Batang belum berkembang sesuai harapan dan pembelajaran literasi yang berlangsung selama ini belum berjalan optimal. Hal ini dapat diketahui dari metode yang digunakan dalam pembelajaran literasi belum bervariasi. Metode yang banyak digunakan adalah metode tanya jawab, bercerita dan pemberian tugas. Metode tersebut sering digunakan sehingga banyak anak yang kurang tertantang dengan pembelajaran literasi yang terjadi. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran literasi masih monoton. dan belum di kemas dalam bentuk permainan. Pendidik banyak menggunakan media kartu huruf dalam pembelajaran literasi. Media kartu huruf yang sering digunakan akan membuat anak bosan dalam pembelajaran literasi, pada waktu proses pembelajaran dimulai mereka sibuk dengan kesibukan mereka sendiri-sendiri. Disamping itu belum adanya media interaktif berupa permainan game untuk anak.

Menurut Hapsari, S. A. & Pamungkas (2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa). Puspaardini (2019), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game komputer.

Mencermati kondisi pembelajaran literasi khususnya membaca dan menulis huruf di Taman kanak-kanak sangat diperlukan proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran dengan motivasi yang tinggi sehingga menimbulkan prestasi dalam belajar, maka didesain sebuah metode pembelajaran dengan memunculkan dan modifikasi game online yang disebut *game wordwall*. Dengan serangkaian itu diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran bermain sambil belajar ke arah yang lebih memungkinkan anak untuk kegiatan yang menyenangkan dan pengetahuan yang bermakna.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (RnD). Sugiyono (2020:396) Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (software) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll (Sukmadinata, 2012:164- 165). Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada melalui tahap uji keefektifan produk tersebut dan dapat dipertanggungjawabkan.

Adapun Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2015: 200). Tempat penelitian di TK Negeri Pembina Kecamatan Warungasem yang beralamat Dukuh Sudimoro RT.4 RW.8 Desa Pandansari. Waktu Penelitian Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data adalah sebuah teknik atau metode yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi yang berguna sebagai fakta pendukung dalam memaparkan penelitiannya (Arikunto, 2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab

2. Tes

Tes merupakan beberapa pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok

3. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang berupa catatan transkrip buku dan lain-lain. Dalam penelitian ini digunakan foto-foto saat anak mengikuti proses pembelajaran menggunakan media.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapang, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data yang digunakan adalah

1. Analisis Data Validasi

Analisis data validasi untuk menghitung reliabilitas dan validitas instrumen. Sebelum digunakan untuk menilai kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa pada Pembelajaran Nyata (ujicoba II), instrumen pengamatan dan hasil karya siswa yang akan dipakai terlebih dahulu dianalisis realibilitas dan validitasnya.

2. Analisis Data Tanggapan Guru dan Peserta Didik Untuk menguji kepraktisan media
3. Analisis Keefektifan Media, data yang dipakai dalam analisis ini adalah data nilai tes awal kemampuan literasi dan tes akhir, menggunakan uji normalitas, Uji sample tes, uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan media game *wordwall* di validasi oleh validator media, materi. Penilaian kelayakan Media game *wordwall* di uji dengan menggunakan uji aiken V untuk mengetahui kevalidan tiap instrumen. Pada Dari hasil analisis didapat validitas media adalah 0,9625 dan katagori sangat tinggi, jadi angket validasi media tersebut dapat digunakan pada kelas sampel. Dan hasil analisis validitas materi adalah 0,9375 dan katagori sangat tinggi. Setelah dilakukan uji kevalidan menggunakan aiken V, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan menggunakan SPSS versi 19. Berdasarkan data, diperoleh reliabilitas pada instrument diperoleh reliabilitas pada instrumen validasi media yakni sebesar 0,877 dan termasuk pada katagori sangat tinggi. Dari data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa instrumen validasi media yang digunakan reliabel. Sedangkan diperoleh reliabilitas pada instrumen validasi materi yakni sebesar 0,941 dan termasuk pada katagori sangat tinggi. Dari data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa instrument validasi materi yang digunakan reliabel. Berdasarkan penilaian tersebut, media game *wordwall* dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media game *wordwall* dapat dilihat melalui hasil angket tanggapan peserta didik dan guru setelah menggunakan media game *wordwall* dalam pembelajaran. Angket tanggapan peserta didik yakni instrumen penilaian yang diberikan kepada peserta didik untuk meminta tanggapan peserta didik sesuai dengan media game *wordwall*. Hasil yang diperoleh yakni dari 10 indikator tersebut 9 indikator mendapatkan respon positif dari sembilan peserta didik yakni 85%.

Angket tanggapan guru yakni instrumen penilaian yang diberikan kepada guru untuk meminta tanggapan tentang media game *wordwall*. Angket terdiri atas 13 butir pertanyaan dan disertai dengan kolom catatan. Catatan yang diberikan oleh guru digunakan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan media game *wordwall*. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan media game *wordwall* dalam tahap uji coba produk. Hasil yang diperoleh yakni dari 13 indikator tersebut 12 indikator mendapatkan respon positif yakni 92%. Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik dan guru dalam uji coba menunjukkan bahwa media game *wordwall* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan media game *wordwall* dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar literasi awal peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum menggunakan media game *wordwall*, dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media game *wordwall*. Berdasarkan rata-rata nilai tes awal yakni 50,000 dan tes akhir yakni 73,333 terdapat peningkatan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir sebesar 23,333. Selain itu, jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes awal dengan persentase 44,44%, dan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes akhir dengan persentase 83,25 %.

Setelah peneliti mendapatkan nilai tes awal dan tes akhir, kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui teknik analisis data yang akan digunakan selanjutnya dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji Liliefors. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila nilai $sig > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. H_0 ditolak apabila nilai $sig < 0,05$ baik itu nilai tes awal maupun tes akhir. Nilai tes awal mempunyai nilai sig sebesar 0.071 dan nilai tes akhir mempunyai nilai sig sebesar 0,144. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tes awal dan tes akhir berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametrik.

Setelah mengetahui bahwa nilai tes awal dan tes akhir berdistribusi normal, selanjutnya peneliti

melakukan uji perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir dengan melakukan uji t dua pihak (*paired sampel t test*). Keefektifan bahan ajar pada muatan pembelajaran literasi awal menggali pengetahuan baru yang terdapat pada media game dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara tes awal dan tes akhir. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dari uji t diperoleh t_{hitung} yaitu -8,192 dan t_{tabel} yang diperoleh dari perhitungan dk kemudian dikonfirmasi pada tabel nilai distribusi t yaitu 2,101. Diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil tes awal dan tes akhir. Adanya perbedaan hasil belajar pada tes awal dan tes akhir menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media game *wordwall*. Hal ini berarti media *game wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Setelah uji t dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data nilai tes awal dan tes akhir sebesar 0,4306 dengan selisih rata-rata 23,333. Keefektifan media *game wordwall* telah diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar peserta didik. Media *game wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan media kepada peserta didik. Media *game wordwall* ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih memahami mengenai media yang disampaikan sehingga mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

2 Berdasarkan capaian ketuntasan klasikal peserta didik dapat diartikan bahwa anak usia 5-6 tahun sangat cocok apabila dalam pembelajaran dilakukan dengan kegiatan yang optimal yang bertumpu pada penggunaan media pembelajaran interaktif karena akan sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi kemampuan yang dimiliki, ketercapaian tujuan pembelajaran, adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian Sambedo (2014) dan Setyawan (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bertumpu pada multimedia pembelajaran interaktif mampu memotivasi pengguna pada saat proses pembelajaran, memberikan kesan realisme atau pengalaman nyata, integrasi antara program dan user memberikan penguatan pemahaman siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Media *game wordwall* untuk peserta didik kelompok B yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian oleh validator media dan materi, hasil dari validitas media diperoleh hasil 0,9625 kriteria sangat tinggi dan hasil validitas materi diperoleh hasil 0,9375 kriteria sangat tinggi sehingga media *game wordwall* valid untuk digunakan sebagai media pengembangan kemampuan literasi peserta didik kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Warungsem.

Kepraktisan *game wordwall* untuk peserta didik kelompok B praktis digunakan berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket tanggapan yang diberikan oleh peserta didik pada uji coba produk mencapai 85% dan angket tanggapan guru dalam uji coba mencapai 92%, berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game wordwall* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Media *game wordwall* dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar literasi awal peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum menggunakan media *game wordwall*, dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran menggunakan media *game wordwall*. Adapun hasil uji normalitas nilai tes awal sig pada kolom Kolmogorov-smirnov mempunyai nilai 0,071, tes akhir mempunyai nilai sig 0,144. Hasil uji sample T-Test diperoleh t_{hitung} yaitu -4,302 dan t_{tabel} 2,101. Hasil uji *N-Gain* sebesar 0,4306.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Basyiroh, I. 2017. *Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini*. Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 3(2), 121.
- Hapsari, S. A. & Pamungkas, H. 2019. *Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online*. *Wacana*, 18(2).
- Maryam, Siti. 2013. *Literasi Sastra pada Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*. Cianjur: Unsur.
- Puspaardini. 2019. *Media Realita Dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A Di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo*. JPP PAUD FKIP Untirta, 6(1), 63–80.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. alfabeta.
- Sukerti, Niwayan. 2016. *Analisis Literasi Matematika Konsep Bentuk Bangunan Datar Pada Siswa Tunagrahita*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Program Sarjana.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi Game Edukatif Worwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak usia 5-6

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	3%
2	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	2%
3	repository.unugiri.ac.id Internet Source	2%
4	core.ac.uk Internet Source	2%
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	2%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On