

PENGEMBANGAN GAME MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN
MORAL TEMA LINGKUNGANKU PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA NURUL HIDAYAH KOTA JAMBI

Ajeng Octatya Dwiyani¹, Hendra Sofyan², Nyimas Muazzomi³

Universitas Jambi

ajengoctatya05@gmail.com; hendrapaud@yahoo.co.id

Abstract

This article aims to develop a learning medium in the form of an interactive multimedia game to stimulate the development of religious and moral values on the theme of my environment in children aged 5-6 years in RA Nurul Hidayah Jambi City. Development research (Research and Development/R&D) is this type of research. The development model used is ADDIE. The data collection method is a questionnaire. Data processing was carried out using quantitative data analysis and qualitative data. Research data was collected by distributing questionnaires to media experts, material experts, respondents, namely teachers at RA Nurul Hidayah Jambi city. The results of the research show that the media expert assessment obtained a percentage of 95.83% in the very good category and can be tested, the material expert assessment obtained a percentage of 83.3% in the very good category and suitable for use, and the results of the analysis of the respondent's perception questionnaire from 13 RA Nurul Hidayah teachers in Jambi City received a percentage of 95.6% in the very good category. From the results of this assessment, it shows that the interactive multimedia game learning media with the theme of my environment with the help of Microsoft PowerPoint is very effective in stimulating religious and moral values in children aged 5-6 years in RA Nurul Hidayah Jambi City and shows that this media is very suitable for use.

Keywords : *Interactive Multimedia Games; Religious and Moral Values; My Environmental theme; Microsoft Powerpoint; Children Aged 5-6 Years*

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa game multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral tema lingkunganku pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi. Penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) adalah jenis penelitian ini. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Metode pengumpulan data adalah kuesioner. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Data penelitian dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada ahli media, ahli materi, responden yaitu guru di RA Nurul Hidayah kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media diperoleh persentase sebesar

95,83% dengan kategori sangat baik dan dapat diujicobakan, penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 83,3% dengan termasuk kategori sangat baik dan layak untuk dapat digunakan, dan hasil analisis angket persepsi responden dari 13 guru RA Nurul Hidayah Kota Jambi mendapatkan jumlah persentase senilai 95,6% dengan kategori yang sangat baik. Dari hasil penilaian tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran game multimedia interaktif tema lingkunganku dengan bantuan Microsoft PowerPoint sangat efektif dalam menstimulasi nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi dan menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Game Multimedia Interaktif; Nilai Agama dan Moral; Tema Lingkunganku; Microsoft Powerpoint; Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Bab 1 Pasal 1 Butir 14 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan maupun perkembangan baik itu jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk ke tahap pendidikan selanjutnya". (Hakim & Dalli, 2016) berpendapat bahwa salah satu jenis pendidikan adalah pendidikan anak usia dini yang berfokus pada pertumbuhan fisik, kecerdasan, emosi, agama, dan juga bahasa. Ini disesuaikan dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak usia dini (Juniarti, Utoyo, and Ramadan 2021).

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD menyebutkan: "Pendidikan anak usia dini mengacu pada enam aspek perkembangan yang berbeda yang sesuai dengan kelompok usia anak tersebut". Aspek-aspek ini meliputi perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, perkembangan bahasa, perkembangan fisik-motorik, dan perkembangan seni. Perkembangan nilai agama dan moral adalah aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan dan diberikan stimulus. Perkembangan tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan jiwa keagamaan anak. Menanamkan nilai-nilai keagamaan mencakup pemahaman akan tentang Tuhan, praktik ibadah, dan nilai-nilai moral yang ada di lingkungan sekitar mereka (Zain A. A., 2021). Selaras dengan hal ini, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan pencapaian perkembangan agama dan moral anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun termasuk mengenal agama mereka, melaksanakan ibadah, bersikap jujur, menolong, sopan, menghormati,

sportif, dll., merawat kebersihan diri dan lingkungan sekitar, mengetahui hari-hari besar agama, dan menghormati dan menerima kepercayaan agama lain.

Nurjanah (2018) menyatakan bahwa perkembangan nilai agama dan moral adalah perubahan psikologis yang dialami anak usia dini yang berkaitan dengan kemampuan mereka untuk memahami dan menunjukkan perilaku yang baik serta untuk memahami dan menghindari perilaku buruk berdasarkan ajaran agama yang mereka percaya. Sejalan dengan pendapat Syaodih dalam (Safitri, Kuswanto, and Alamsyah 2019), mengemukakan bahwa perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini ialah pertama, anak-anak mulai menunjukkan sikap imitasi dengan meniru perilaku, pemikiran, dan tingkah laku orang lain. Kedua, anak-anak mulai menginternalisasi nilai-nilai tersebut melalui interaksi dengan lingkungan sosial mereka dan dipengaruhi oleh situasi di sekitarnya. Ketiga, anak-anak menunjukkan sifat ekstrovert dan introvert, tergantung pada situasi yang mereka alami.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di RA Nurul Hidayah Kota Jambi kelompok B3 peneliti menemukan beberapa permasalahan. Ketika proses pembelajaran dalam materi doa sehari-hari, guru masih menggunakan cara pengajaran dengan metode konvensional, dimana guru menyampaikan materi dengan menggunakan media berupa tulisan di papan tulis yang ditulis oleh guru tersebut lalu anak membacakan dan menirukan bacaan dari guru. Dengan kondisi yang demikian menyebabkan kegiatan belajar mengajar untuk anak menjadi jenuh dan kurang menariknya perhatian anak secara keseluruhan. Hasil lain yang didapat yaitu untuk sarana dan prasarannya sangat mendukung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi, akan tetapi fasilitas yang tersedia tidak dipergunakan secara optimal. Guru lebih sering menerapkan pembelajaran dengan metode konvensional dibandingkan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah RA Nurul Hidayah Kota Jambi, terdapat kendala yang terjadi dalam perkembangan aspek nilai agama dan moral. Dalam perkembangan aspek nilai agama dan moral, kurangnya perhatian anak dengan apa yang diajarkan oleh guru terkhususnya dalam pembelajaran pengembangan nilai agama dan moral seperti contoh pada saat proses belajar berlangsung masih banyak anak-anak ramai dan bermain sendiri. Pada saat pembelajaran beribadah terdapat anak masih suka bermain-main dengan temannya ketika mau shalat, dan ketika muroja'ah surat pendek/bacaan sholat anak mengobrol dan bermain-main dengan temannya. Dari penjelasan tersebut, perilaku

anak dalam pencapaian perkembangan aspek nilai agama dan moral anak berperilaku tidak sopan dan tidak hormat ketika saat pembelajaran.

Sebagai salah satu alternatif dalam pemecahan masalah tersebut adalah dengan media pembelajaran yang menarik. Penerapan pembelajaran dengan cara bermain menjadi salah satu opsi yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Apalagi seiring dengan kemajuan teknologi, guru dapat menciptakan produk media pembelajaran interaktif yang bisa menyatukan unsur pembelajaran dengan unsur permainan (Dewi and Agung 2021). Media pembelajaran yang dianggap cocok adalah dengan teknologi multimedia. Multimedia dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif (Kosasih I. , 2015). Menurut Pangestu et al., (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dianggap cocok adalah multimedia interaktif karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan dapat memotivasi anak. Kombinasi yang sesuai untuk disertakan di dalam multimedia interaktif adalah *game* (Sanjani, D., & Samiha 2020).

Game merupakan solusi yang tepat dan efektif dalam dunia pendidikan di negeri ini. Hal ini berlaku bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam belajar atau terpengaruh oleh teknologi pada saat ini. Pada prinsipnya hal ini sangat wajar, karena psikologi anak adalah tentang bermain (Nasher and Ferdiansyah 2021). *Game* merupakan salah satu contoh multimedia yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran yang sering disebut dengan permainan dengan tujuan pembelajaran (*education game*). *Game* pada umumnya merupakan permainan yang bersifat menyenangkan dan menghibur. (Halidah, 2014) mengemukakan bahwa *game* dalam pendidikan diberikan melalui praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Dengan teknologi multimedia dapat mempermudah pembelajaran dan sangat cocok untuk perkembangan nilai moral dan agama anak, karena multimedia menggabungkan berbagai media teks, suara, gambar dan animasi Asrining dalam (Munzilin, 2022). Sejalan pendapat Karim dalam (Siregar, 2023) multimedia dan *game* merupakan media pembelajaran yang mudah dan menarik minat belajar anak, sehingga diharapkan media tersebut juga dapat membantu anak belajar mengenal, membedakan, dan mengklasifikasikan warna dan bentuk. Untuk itu perlu dirancang suatu aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang bertujuan untuk pembelajaran (*education game*) untuk anak usia dini yang diharapkan dapat mampu meningkatkan kualitas belajar anak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi aspek nilai agama dan moral dengan tema lingkungan yang dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi dengan mengajak anak belajar sambil bermain. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu anak dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar nilai-nilai agama dan moral. Serta selama proses pembelajaran diharapkan anak dapat belajar dengan menyenangkan yang berdampak meningkatnya minat belajar dan hasil belajar secara menyeluruh. Selain itu materi pelajaran yang diajarkan menjadi bermakna dan dapat mengingat lebih lama.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan daripada penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif berbantuan *Microsoft PowerPoint* dan pada proses pelaksanaannya dengan menggunakan laptop.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan *game* multimedia interaktif ini menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Subjek uji coba penelitian ini adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, 13 orang guru RA Nurul Hidayah Kota Jambi dengan kriteria yaitu paham akan pembelajaran tematik, dan peserta didik yang berjumlah 32 orang. Tahap validasi pengembangan berlangsung dari 21 Maret 2024 hingga 25 Maret 2024. Selanjutnya, uji coba produk berlangsung dari tanggal 17 April sampai dengan 31 April 2024.

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Subjek penelitian diamati secara langsung oleh peneliti. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengevaluasi kondisi sekolah, fasilitas yang tersedia, dan karakteristik siswa usia 5-6 tahun di RA Nurul Hidayah Kota Jambi. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi awal tentang kurikulum yang digunakan, media, dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3. Kuesioner

Kuesioner tertutup digunakan untuk mendapatkan validasi produk dari ahli media dan materi serta responden guru tentang pendapat mereka mengenai produk media *game* yang dibuat. Data yang dikumpulkan dari kuesioner ini nantinya digunakan sebagai evaluasi dari media pembelajaran yang dibuat.

Analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Data kuantitatif diperoleh dari angket untuk tim validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, serta uji coba yang diberikan kepada responden, yang menghasilkan skor penilaian. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari angket kombinasi tertutup dan terbuka yang diberikan oleh validator. Isi angket terdiri dari komentar dan saran untuk perbaikan produk *game* tersebut.

Penilaian kelayakan dilakukan dengan diberikan pilihan jawaban dengan menggunakan skala *likert*. Dengan skala *likert* ini maka variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator variabel. Sugiyono dalam (Jamilah, Sofyan, and Muazzomi 2021) memaparkan analisis perhitungannya, yaitu:

$$\text{Jumlah Skor Kriterion} = \frac{\text{Jumlah skor validasi keseluruhan responden}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{responden}}$$

Adapun skala *likert* atau skala empat yang diterapkan yaitu dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Skala *Likert*

Kriteria Responden	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Iftiana dalam Yamasari (2010), dikutip oleh (Jamilah N, Sofyan H, Muazzomi N, 2021) mengatakan bahwa untuk menghitung persentase skor dari setiap pertanyaan dapat menggunakan rumus:

$$RS = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

RS : Persentase respon responden

F : Jumlah skor tiap subvariabel

N : Jumlah skor maksimal

Data dari perhitungan tersebut maka presentasi responden terhadap *game* multimedia interaktif yang diuji cobakan dapat disimpulkan berdasarkan kriteria (sangat baik, baik, kurang baik, dan sangat kurang) yang memiliki presentasi tertinggi Ramadhan dalam (Sofyan, Anggereini, and Saadiah 2019). Menurut Khabibah dalam Yamasari (2010), yang dikutip oleh (Jamilah N, Sofyan H, Muazzomi N, 2021) beberapa kategori tanggapan yang diberikan oleh responden, yaitu:

Tabel 2 Persentasi Kriteria Penilaian

Persentase skor yang diperoleh (%)	Kriteria Nilai
$82\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
$63\% < P \leq 82$	Baik
$44\% < P \leq 63\%$	Cukup
$25\% \leq P \leq 44\%$	Kurang

HASIL

1. Analisis (*Analysis*)

Pada langkah ini, penganalisaan *game* multimedia interaktif ditingkatkan. Ini dimulai dengan mengidentifikasi kurikulum, program, RPPH dan RPPM, aspek perkembangan anak, tema dan produk *game* multimedia interaktif tema lingkunganku. Produk-produk ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, sasaran siswa, lingkungan belajar, materi pembelajaran, dan strategi penyampaian dalam belajar.

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan ini untuk melihat apa yang diperlukan dari sumber belajar aktual dan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung pada media pembelajaran *game* tersebut. Penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian. Tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara kepada kepala RA Nurul Hidayah Kota Jambi.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilaksanakan untuk melihat dan memahami apakah kurikulum yang diterapkan di sekolah yang menjadi tempat penelitian dilakukan sesuai dengan isi perencanaan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara mengidentifikasi program, kurikulum, tema, aspek perkembangan anak, dan isi atau materi pembelajaran.

c. Analisis Teknologi

Pada analisis teknologi dilaksanakan dengan tujuan agar bisa mengidentifikasi kesiapan teknologi yang ada pada RA Nurul Hidayah Kota Jambi. Dalam hal ini yang dilihat yaitu apakah sekolah yang menjadi tempat penelitian dapat menunjang proses pembelajaran menggunakan *game* multimedia interaktif, seperti sarana dan prasarananya seperti laptop, speaker, dan infocus.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti akan merancang sebuah produk dan juga menyusunnya. Pada penelitian ini akan merancang produk berupa *game* multimedia interaktif tema lingkunganku dengan berbasis *microsoft powerpoint*. Materi yang dituangkan di dalam game tersebut yaitu materi berkaitan tentang perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun yaitu doa sehari-hari dan pengenalan perilaku baik dan buruk.

Perencanaan pengembangan media *game* multimedia interaktif melibatkan beberapa tahap desain, seperti berikut:

a. Jadwal Penelitian

Jadwal rancangan desain dan pengembangan adalah langkah untuk menghasilkan produk dengan kualitas sangat baik, maka dari itu peneliti hendaknya merancang jadwal secara terperinci sehingga langkah tersebut dapat mencapai tujuan ternilai secara efektif.

b. Tim Pengembangan

Dalam desain ada tahap pembentukan *team* pada pembuatan media berdasarkan fungsi masing-masing komponen tim yang berguna dalam melangsungkan kegiatan tahapan

pengembangan produk untuk meraih hasil yang optimal. Komponen yang membentuk tim pada pengembangan adalah:

- 1) Pengembang (Peneliti)
- 2) Validator Ahli (Ahli Media dan Ahli Materi)
- 3) Responden (Guru RA Nurul Hidayah Kota Jambi)

c. Pembuatan *Flowchart*

Tujuan dari *flowchart* pada penelitian ini adalah sebagai tuntutan utama untuk peneliti atau pengembang sehingga bermanfaat dan menjadi acuan pada komponen yang hendak ditampilkan pada *game* multimedia interaktif.

d. Pembuatan *Storyboard*

Pada tahap pembuatan *storyboard* ini merupakan tahapan lanjutan dari pembuatan *flowchart*. *Storyboard* berfungsi sebagai acuan dalam mengembangkan *game* multimedia interaktif dengan tema lingkungan. Pada langkah ini, tampilan produk media pembelajaran yang dikembangkan akan terlihat.

Berikut ini desain dari *game* multimedia interaktif yang dikembangkan, yaitu:



Gambar 1 Tampilan *Game* Multimedia Interaktif

3. Pengembangan (*Development*)

Terdapat beberapa hal yang harus dilakukan selama tahap pengembangan, yaitu membuat *game* multimedia interaktif yang disesuaikan dengan materi nilai-nilai agama dan

moral anak usia 5-6 tahun yaitu mengenalkan doa harian dan pengenalan perilaku baik dan buruk dalam menjaga lingkungan dengan tema lingkunganku.

Setelah *game* multimedia interaktif telah selesai dibuat, untuk tahap selanjutnya adalah tim validator melakukan validasi. Ketika validasi berlangsung, ahli media dan ahli materi diminta untuk menilai layak atau tidaknya dan menentukan kualitas materi nilai-nilai agama dan moral pada usia 5-6 tahun yaitu mengenalkan doa-doa harian dan pengenalan perilaku baik dan buruk dalam menjaga lingkungan dengan tema lingkunganku. Selain itu, ahli media juga diminta untuk meninjau kelayakan dan kualitas *game* tersebut. Pada saat validasi dari para ahli terdapat saran dan perbaikan untuk meningkatkan produk, maka peneliti dapat melakukan perbaikan hingga produk dikatakan layak digunakan.

a. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Multimedia Interaktif

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif bertema lingkunganku dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint*.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Peneliti memvalidasi media pembelajaran *game* multimedia interaktif kepada tim validator yaitu ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen angket validasi.

1) Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media untuk memastikan jika media dalam produk memenuhi unsur kriteria seperti kesederhanaan, penekanan, keseimbangan, bentuk dan warna.

Angket validasi dinilai dengan skala *likert* dari 1 hingga 4 dan dilengkapi dengan kolom untuk komentar dan saran. Komentar dan saran dari ahli media digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pada produk sehingga media *game* multimedia interaktif dapat dianggap layak digunakan dan efektif dalam proses pembelajaran. Tabel berikut ini menunjukkan dua tahap validasi ahli media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Tahap Validasi	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Validasi I	46	48	95,8 %	Sangat baik
Validasi II	48	48	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel data diatas, hasil penilaian validasi tahap I diperoleh dengan jumlah hasil persentase sebesar 95,8% dengan dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi. Selanjutnya, untuk pada tahap ke II yaitu memperoleh hasil persentase tertinggi senilai 100% dengan kesimpulan kategori sangat baik. Sehingga hasil yang didapat peningkatan dari tahap I ke tahap II sebesar 4,39 %.

2) Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang ada di dalam media *game* sesuai dengan elemen penilaian, seperti format, isi, dan bahasa.

Angket ini disusun dalam skala 1 sampai dengan 4 dan memiliki kolom saran dan komentar. Pada bagian komentar dan saran dari seorang ahli materi dapat digunakan untuk merevisi media sehingga produk media pembelajaran *game* multimedia interaktif dapat dinilai secara cocok dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Tabel berikut menunjukkan dua tahap validasi ahli materi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap Validasi	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Validasi I	40	48	83,3 %	Sangat baik
Validasi II	48	48	100%	Sangat Baik

Berdasarkan data diatas, hasil penilaian validasi tahap I memperoleh hasil 83,3% dengan kesimpulan yang layak digunakan dengan sedikit revisi. Hasil penilaian tahap II, dimana materi yang telah diperbaiki dan dikembangkan diperoleh hasil tertinggi 100% dengan kategori sangat baik. Materi produk dinyatakan dapat diuji cobakan tanpa revisi oleh ahli materi. Dari hasil tahap I dan II dapat diambil kesimpulan perbedaan antara data yang diperoleh mengalami peningkatan sebesar 16,7%.

4. Implementasi (*Implementation*)

Di tahap ini, diadakan percobaan produk yang telah dibuat dan dikembangkan yaitu *game* multimedia interaktif bertema lingkunganku dengan menggunakan *PowerPoint*. Desain media ini yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan media akan diuji coba oleh pemakai produk. Percobaan media tersebut dilakukan untuk siswa dan guru di RA Nurul Hidayah Kota Jambi.

a. Uji Coba Produk

Setelah produk divalidasi oleh tim validator yaitu ahli media dan ahli materi dan produk dikatakan layak, maka media tersebut dapat diuji cobakan dan diaplikasikan langsung kepada peserta didik dan guru RA Nurul Hidayah Kota Jambi. Uji Coba produk dilakukan di Kelas B3 RA Nurul Hidayah Kota Jambi dengan jumlah 32 anak. Berdasarkan uji coba produk didapatkan bahwa anak tertarik, senang dan gembira dalam menggunakan media pembelajaran *game* multimedia interaktif tersebut.

b. Penyebaran Angket Responden

Penyebaran angket responden dilaksanakan ketika peneliti memperlihatkan *game* multimedia interaktif. Guru mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran *game* tersebut. Angket disebar dan diberikan ke 13 guru dengan jumlah 16 pernyataan yang akan diisi dengan jawaban berupa check list (√) dengan rentang skala penilaian 1-4.

Berikut ini data hasil angket responden dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Data Hasil Responden

Pernyataan	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik	Skor Total	Kelas Jawaban Tertinggi	%	Persentase Total	Kategori
Soal 1	-	-	6 (18)	7 (28)	46	50	100	92	Sangat Baik
Soal 2	-	-	6 (18)	7 (28)	46	50	100	92	Sangat Baik
Soal 3	-	-	3 (9)	10 (40)	49	50	100	98	Sangat Baik
Soal 4	-	-	6 (18)	7 (28)	46	50	100	92	Sangat Baik
Soal 5	-	-	4 (12)	9 (36)	48	50	100	96	Sangat Baik
Soal 6	-	-	5 (15)	8 (32)	47	50	100	94	Sangat Baik
Soal 7	-	-	4 (12)	9 (36)	48	50	100	96	Sangat Baik
Soal 8	-	-	3 (9)	10 (40)	49	50	100	98	Sangat Baik
Soal 9	-	-	5 (15)	8 (32)	47	50	100	94	Sangat Baik
Soal 10	-	-	4 (12)	9 (36)	48	50	100	96	Sangat Baik
Soal 11	-	-	4 (12)	9 (36)	48	50	100	96	Sangat Baik
Soal 12	-	-	2 (6)	11 (44)	50	50	100	100	Sangat Baik
Soal 13	-	-	5 (15)	8 (32)	47	50	100	94	Sangat Baik
Soal 14	-	-	4 (12)	9 (36)	48	50	100	96	Sangat Baik
Soal 15	-	-	2 (6)	11 (44)	50	50	100	100	Sangat Baik
Soal 16	-	-	4 (12)	9 (36)	48	50	100	96	Sangat Baik
Jumlah								1.530	
Persentase								95,6 %	
Kategori								Sangat Baik	

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tujuan akhir evaluasi adalah untuk mengetahui apakah tujuan pengembangan telah tercapai, sehingga *game* tersebut dikatakan layak untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh guru di PAUD. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli materi dan media untuk menilai isi dan desain produk, sehingga peneliti bisa memperbaiki produk yang telah dikembangkan berdasarkan dengan saran dan perbaikan.

a. Hasil Analisis Data

Hasil analisis data yang akan dijelaskan yaitu, hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi, dan hasil analisis data responden. Berikut hasil analisis data tersebut dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Analisis Data

No	Subjek	Hasil (%)	
		Tahap I	Tahap II
1	Uji Validasi Ahli Media	95,8	100
2	Uji Validasi Ahli Materi	83,3	100
3	Responden	95,6	

Berdasarkan analisis data pada tabel 6 dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki rata-rata berada pada rentangan sebesar 75% - 100% dengan termasuk dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *game* multimedia interaktif dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut deskripsi mengenai secara detail hasil pengembangan media pembelajaran *game* ini, adalah:

1) Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan pada hasil uji validasi oleh ahli media, pada tahap I diperoleh jumlah skor 46 dengan hasil persentase 95,8% dengan dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya, untuk validasi pada tahap ke II yaitu memperoleh jumlah skor sebesar 48 dengan hasil persentase tertinggi 100% dengan kesimpulan kategori sangat baik. Sehingga hasil yang didapat peningkatan dari tahap I ke tahap II sebesar 4,39 %. Dari hasil keseluruhan data tersebut dapat dikatakan bahwa produk *game* dinyatakan layak untuk dapat digunakan berdasarkan uji validasi oleh ahli media.

2) Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian validasi tahap I memperoleh skor 40 dengan hasil 83,3% dengan kesimpulan yang layak digunakan dengan sedikit revisi. Hasil penilaian tahap II, dimana materi yang telah direvisi dan dikembangkan diperoleh skor 48 dengan hasil tertinggi 100% dengan kategori sangat baik. Materi produk dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi. Dari hasil tahap I dan II dapat diambil kesimpulan perbedaan antara data yang diperoleh mengalami peningkatan sebesar 16,7 %. Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *game* ini layak digunakan berdasarkan uji validasi oleh ahli materi.

3) Hasil Penilaian Responden

Berdasarkan hasil data yang didapat dari angket responden yang didapat dari 13 orang guru memperoleh skor total 1.530 dan jumlah persentase sebesar 95,6 % dengan kesimpulan dalam kategori sangat baik. Dijelaskan bahwa media pembelajaran *game* multimedia interaktif yang telah dinilai oleh guru dapat dilaksanakan atau diterapkan oleh guru.

PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Research And Development (R&D) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif. Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi adalah 5 tahap dalam model ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Model ADDIE adalah desain instruksional yang mengutamakan pembelajaran individu, model ini menggabungkan tahap sistematis yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu secara terstruktur dan menerapkan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat & Muhammad, 2021). (Kurnia et al. 2019) berpendapat bahwa model ADDIE adalah yang terbaik dan paling efisien untuk digunakan dalam penelitian. (Pawana, 2014) menyatakan bahwa penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE dapat menghasilkan bahan ajar interaktif yang dibuat dengan cara yang tepat, sehingga produk tersebut dapat digunakan oleh peserta didik.

Menurut Sugiyono dalam (Kurnia et al. 2019) model penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

evaluasi. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melakukan analisis dengan tujuan untuk menentukan langkah selanjutnya yang harus diambil dari masalah yang ada dilapangan, selanjutnya menganalisis kebutuhan sarana pembelajaran apakah *game* multimedia interaktif yang akan dikembangkan dapat berguna oleh sekolah tempat penelitian. Hasil informasi yang didapat dari kegiatan observasi yang telah dilakukan di RA Nurul Hidayah Kota Jambi tersebut memerlukan adanya media pembelajaran visual yang dapat menarik perhatian siswa dan keminatan mereka dalam memotivasi belajar. Kegiatan selanjutnya melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Kemudian, peneliti juga melakukan analisis teknologi yang ada disekolah, dimana RA Nurul Hidayah Kota Jambi sudah memiliki sarana yang memadai seperti adanya laptop, *sound* (alat penguat suara) dan *infocus* namun belum digunakan secara optimal.

Setelah melakukan tahap analisis, adapun tahap selanjutnya yaitu tahap desain dimana pengembang merancang media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tahap awal yaitu membuat *flowchart* dilanjutkan dengan membuat *storyboard*.

Setelah tahap desain selesai, selanjutnya peneliti memulai tahap ketiga yaitu pengembangan. Peneliti mulai membuat *game* multimedia interaktif berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Produk media yang selesai dirancang selanjutnya dikembangkan dan dievaluasi oleh tim ahli validasi yang terdiri dari ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan masukan tentang pengembangan dengan instrumen untuk penilaian kelayakan media pembelajaran *game* multimedia interaktif.

Langkah tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, produk *game* diuji coba dan divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli materi dan media. Jika produk dianggap layak untuk digunakan, maka produk *game* tersebut dapat untuk diaplikasikan oleh guru dan peserta didik RA Nurul Hidayah Kota Jambi.

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dari proses pengembangan produk ini, dimana langkah ini dilakukannya evaluasi pengembangan produk media yang dibuat dan kelayakannya. Evaluasi pengembangan produk media tersebut dilakukan oleh tim ahli validator yang terdiri dari seorang ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan produk tersebut apakah layak digunakan atau tidaknya. Hasil dari evaluasi ini memberikan gambaran tentang kualitas produk media pembelajaran dan apakah layak digunakan atau tidak layak digunakan.

2. Kelayakan Hasil Pengembangan Media *Game* Multimedia Interaktif

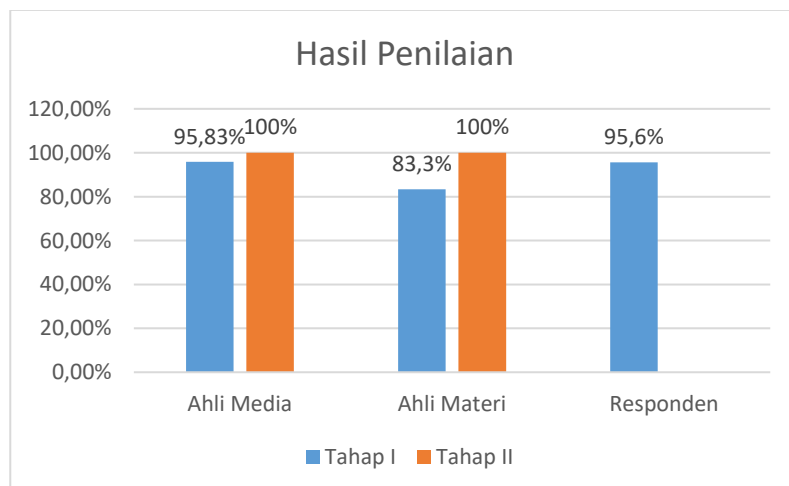
Untuk menilai apakah produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan untuk diuji cobakan pada pembelajaran maka dapat dilakukan validasi produk. (Kosasih, 2021) mengemukakan bahwa tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan pendapat tim validator yaitu ahli media dan ahli materi sehingga produk tersebut dapat dikatakan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan data yang diperoleh selama proses pembuatan media pembelajaran *game*, diketahui bahwa produk yang dikembangkan dinilai layak untuk diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran tema lingkunganku. Hal ini dibuktikan dengan data yang telah diperoleh pada saat validasi *game* oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil pengujian oleh validasi ahli media memperoleh jumlah skor 46 dengan persentase 95,83% , dengan kategori hasil sangat baik yang dapat dikatakan bahwa media yang dibuat siap diuji cobakan. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh data bahwa media *game* multimedia interaktif yang dikembangkan mendapatkan skor 40 dengan persentase 83,3% dan mengkategorikan sangat baik dari nilai maksimal 100%. Hal ini didasarkan pada rentang kriteria, dimana produk *game* termasuk dalam kategori sangat baik dan dinilai untuk layak digunakan pada peserta didik dalam pembelajaran.

Setelah produk dianggap siap untuk diujicobakan oleh para ahli, maka produk akan diaplikasikan kepada responden guru di RA Nurul Hidayah Kota Jambi. Penilaian responden guru RA Nurul Hidayah Kota Jambi berjumlah 13 orang memperoleh skor 1.530 dengan persentase sebesar 95,6% mengkategorikan hasil yang sangat baik.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh secara keseluruhan, hasil penilaian media pembelajaran *game* multimedia interaktif dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2 Diagram Hasil Penilaian

Berdasarkan hasil analisis data diatas, menunjukkan bahwa *game* multimedia interaktif dapat dikatakan layak digunakan dan diaplikasikan oleh pengguna baik pendidik atau peserta didik. Dengan pembelajaran menggunakan *game* multimedia interaktif dengan menggunakan animasi menarik untuk anak usia dini dengan tema lingkunganku berbantuan *PowerPoint*, didalamnya mengenalkan kepada anak terkait dengan materi pembelajaran mengenai nilai agama dan moral anak yang didesain menyenangkan melalui multimedia sehingga anak senang dan mudah mendapatkan informasi. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa (Widyatmojo and Muhtadi 2017).

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Nurul Hidayah Kota Jambi mengenai pengembangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi diperoleh persentase sebesar 95,83% dari ahli media dan 83,3% oleh ahli materi dengan kesimpulan termasuk kategori sangat baik. Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh responden yaitu guru di RA Nurul Hidayah Kota Jambi memperoleh persentase senilai 95,6% dengan kategori sangat baik. Dari penilaian tim validator dan responden dapat disimpulkan bahwa produk *game* multimedia interaktif dapat dikatakan layak untuk digunakan dan diaplikasikan oleh pendidik di PAUD. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti juga menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran

berlangsung, aktivitas anak-anak ketika diperlihatkan *game* multimedia interaktif menunjukkan bahwa terdapat keantusiasan anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak tertarik terhadap tampilan permainan *game* tersebut, anak fokus saat memainkan *game*, anak tidak mengantuk, tidak mengganggu teman sebaya, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, serta merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ni Putu Ary Pratama, and Anak Agung Gede Agung. (2021). Game Education Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(2). doi: 10.23887/paud.v9i2.35439.
- Hakim, L., & Dalli, C. (2016). To be professional is a never-ending journey? Indonesian early childhood practitioners' views about the attitudes and behaviours of a professional teacher. *Early Years*, 5146 (Desember), 1-14. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1256275>
- Halidah, I. (2014). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 3(1).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI:J. Inov. Pendidik*, 1(1).
- Jamilah, Nur, Hendra Sofyan, and Nyimas Muazzomi. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Daring Pada Era Covid-19 Berbasis Sentra Persiapan. *Jurnal PAUD Emas* 1(1).
- Juniarti, Yenti, Setiyo Utoyo, and Gilang Ramadan. (2021). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Dalam Membentuk Karakter Anak*. Vol. 16. <http://ejurnal.unisri.ac.id?index.php/widyawacana/article/view/5099>
- Kosasih, I. (2015). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, 2(1), 43–52. Retrieved from <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/283>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Kurnia, Tia Dwi, Cica Lati, Habibah Fauziah, and Agus Trihanton. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 1(1).
- Munzilin, Ika A. (2022). Pengembangan Game Animasi Untuk Meningkatkan Aspek Nilai Agama dan Moral TK Muslimat NU 01 Gresik. *JIEEC: Journal of Islamic Education for Early Childhood*, 4(2), 47-54.
- Nasher, Fuad, and Muh Irfan Ferdiansyah. (2021). Game Edukasi Mengenal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis Mobile (Studi Kasus : Dta Nurul Muttaqien). *Media Jurnal Informatika* 13(2). doi: 10.35194/mji.v13i2.1917.

- Nurjanah, Siti. (2018). PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL (STTPA TERCAPAI). *PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* 1(1). doi: 10.32699/paramurobi.v1i1.177.
- Pangestu, I., Habisukan, U. H., Hapida, Y., Handayani, T., & Oktiansyah, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping pada Materi Eubacteria Kelas X. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2019*, 76-81.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., dan Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman WEB Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol. 4(1), 1-10.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Safitri, Novia, Cahniyo Wijaya Kuswanto, and Yosep Aspat Alamsyah. (2019). METODE PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA DINI. *Journal of Early Childhood Education (JECE)* 1(2). doi: 10.15408/jece.v1i2.13312
- Sanjani, D., & Samiha, Y. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Education Game. *Proceedings.Radenfatah.Ac.Id* 1.
- Siregar, Epi S. (2023). *Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia*. Medan:UMSU PRESS.
- Sofyan, Hendra, Evita Anggereini, and Jamiatul Saadiah. (2019). Development of E-Modules Based on Local Wisdom in Central Learning Model at Kindergartens in Jambi City. *European Journal of Educational Research* 8(4). doi: 10.12973/eu-jer.8.4.1139.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Depdiknas.
- Widyatmojo, Galih, and Ali Muhtadi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4(1). doi: 10.21831/jitp.v4i1.10194.
- Zain, A. Anwar. (2021). *Strategi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini*. Cirebon:Insania.