

## **GAME EDUKASI PENGENALAN HURUF ABJAD DI SD ISLAM ROHMANIYYAH DENGAN METODE MDLC**

**Annisa Pebriani<sup>(1)</sup>, Nur Khoiri<sup>(2)</sup>, Wijayanto<sup>(3)</sup>**

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang

Email : [anisapbrn@gmail.com](mailto:anisapbrn@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Semarang

Email : [nurkhoiri78@gmail.com](mailto:nurkhoiri78@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas PGRI Semarang

Email : [wijayanto@upgris.ac.id](mailto:wijayanto@upgris.ac.id)

### **ABSTRAK**

Anak usia dini berkisar umur 0 – 13 tahun berada dalam masa *Golden Periode* (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Oleh karena itu proses perkembangannya harus dimaksimalkan terutama pada pengenalan huruf abjad sebagai bekal utama dalam belajar membaca. Penulis membuat sebuah game edukasi dengan harapan mampu meningkatkan mutu belajar dan nilai, khususnya dalam hal belajar membaca huruf-huruf abjad. *Game* edukasi merupakan suatu permainan yang dirancang khusus agar dapat belajar dan bermain secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari *game* edukasi pengenalan huruf-huruf abjad untuk anak-anak usia 4-7 tahun atau setara maksimal Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar kelas 1. Metode penelitian yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), metode penelitian ini memiliki 6 tahapan yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Material (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), Distribusi (*distribution*). Hasil validasi ahli media adalah hasil keseluruhan validasi ahli media presentase sebanyak 91,87 %, sehingga dapat disimpulkan kriteria presentase skor game edukasi dikatankan "Sangat Layak". Pada uji coba responden mendapatkan hasil keseluruhan sebesar 90% yang artinya tingkat kelayakan "Sangat Layak". Hasil dari penelitian ini adalah game edukasi pengenalan huruf abjad di SD Islam Rohmaniyyah dengan metode MDCL menggunakan aplikasi *construct 2* yang telah layak untuk diuji cobakan pada anak-anak, dengan harapan dapat meningkatkan mutu belajar dan nilai khususnya dalam belajar membaca huruf-huruf abjad.

**Kata Kunci:** *Game* edukasi, *Abjad*, *Metode MDLC*, *Construct 2*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat seperti perkembangan teknologi untuk hiburan yang dapat dimanfaatkan masyarakat dengan bermacam-macam cara, salah satunya adalah bermain game. Game merupakan permainan yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi berupa *smartphone* terutama berbasis android. Penggunaan *smartphone*, *ipad*, *playbook*, *tablet*, dan sejenisnya lebih banyak digunakan saat ini karena berbagai alasan dan pilihan daripada *PC (Personal Computer)* yang ada dirumah. Selain itu, Terdapat banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh peserta didik.

Pada usia antara umur 0–13 tahun berada dalam masa *Golden Periode* (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Dalam usia ini, mereka berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Oleh karena itu ini merupakan sebuah keunggulan dari game

itu sendiri yang dapat dijadikan media pembelajaran karena prosesnya yang mudah dan menyenangkan pengguna yang memainkannya. Sekarang bermain game bukanlah hal yang asing lagi untuk setiap orang terutama anak – anak dan remaja. Oleh karena itu, seharusnya situasi ini dimanfaatkan untuk merancang sebuah game edukasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik untuk anak-anak yang pada zaman sekarang sudah kenal dengan namanya teknologi.

Pembelajaran pengenalan huruf abjad adalah kegiatan pembelajaran yang mengajarkan peserta didik mengenal huruf, cara melafalkan huruf yang benar, mengenal huruf, dan bernyanyi. Salah satu materi yang sulit diajarkan adalah cara melafal huruf yang benar, karena melafalkan huruf butuh latihan dan belajar yang rutin, tidak bisa hanya sebatas di sekolah saja, tetapi harus berlatih di rumah juga. Kenyataannya dalam lingkungan sekolah di SD Islam Rohmaniyyah Semarang peserta didik masih banyak yang belum bisa membaca sehingga malas dan merasa bosan dalam belajar dikarenakan juga metode pengajaran masih menggunakan media buku.

Media pembelajaran dengan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sering digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan adanya media pembelajaran dalam bentuk aplikasi, peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan mudah selama ada *smartphone android*.

### KERANGKA BERPIKIR

Game edukasi Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai disini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah huruf, aturan maupun tantangannya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi ialah salah satu permainan yang dapat dilakukan guna menunjang sarana pembelajaran sebab permainan ini tidak hanya untuk menyelesaikan misi sebagaimana game pada umumnya namun juga terdapat informasi pembelajaran didalamnya. Menurut griffith dalam Afif Fathur Rahman menerangkan beberapa manfaat video games edukasi diantaranya yaitu:

a. Video games dapat memberikan kesempatan peserta untuk memperoleh pengalaman baru, rasa ingin tahu, serta tantangan yang dapat merangsang pembelajaran.

b. Video games membekali anak dengan teknologi termukhtahir.

c. Video games dapat membantu perkembangan dalam mentransfer kemampuan IT.

d. Video games dapat digunakan sebagai simulasi.

e. Video games dapat memberikan hiburan seperti masa kanak-kanak. Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan prilaku.

*Edukasi* sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar. Secara umum game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien dengan Smartphone Android. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Agar mendapatkan hasil produk peneliti menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk, maka dari itu peneliti menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Peneliti dapat menghasilkan aplikasi game edukasi pengenalan huruf abjad sebagai media belajar dengan metode MDLC di buat menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Dalam pembuatan game edukasi ini menggunakan *software construct*
2. Aplikasi ini untuk siswa sekolah dasar kelas 1 agar siswa dapat belajar huruf abjad dengan mudah dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar huruf abjad menambah media pendukung untuk proses belajar mengajar. Dapat dilihat dari hasil penelitian aplikasi ini sudah berjalan sesuai dengan rancangannya yaitu menampilkan gambar, audio, teks dengan baik. Berdasarkan hasil validasi ahli media dimana ahli media mendapatkan nilai kelayakan 91,87 % yang mana masuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Maka aplikasi *game* edukasi pengenalan huruf abjad dinyatakan valid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Baiq Olatul, Khaerunnisa Cantika Ayu, and Siswati Siswati, „Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD“, *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3.1 (2019), 74
- Ansari, Kenny Dzulfikor, and Rika Rosnelly, „Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah–Buahan Berbasis Multimedia“, *Jurnal Mahasiswa Fakultas*

- Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1.1 (2020), 915–26
- Arsyad, A, „Media Pembelajaran“, 2015
- Basyiroh, Iis, „Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini“, *Tunas Siliwangi*, 3.2 (2017), 120–34
- Borman, Rohmat Indra, and Yogi Purwanto, Impelementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah Pada Anak“, *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5.2 (2019), 119
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, „Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini“, *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1.1 (2016), 46–58
- Fithri, Diana Laily, and Dave Andre Setiawan, „Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini“, *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8.1 (2017), 225–30
- Maryuliana, Imam Much Ibnu Subroto, and Sam Farisa Chairul Haviana, „Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert“, *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika*, 1.2 (2016), 1–12
- Muhson, Ali, „Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi“, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8.2 (2010)
- Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, „Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle“, *Jurnal Online Informatika*, 2.2 (2018), 121
- Nuqisari, Rina, and Endah Sudarmilah, Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android“, *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19.2 (2019), 86–92
- Rivaldi, Muhammad Fikri, and Yogiek Indra Kurniawan, „Game Edukasi Pengenalan Dan Pembelajaran Berhitung Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar“, *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11.1 (2021), 47–5)
- Utami, Dina Salsabella, and Agustina Tyas Asri Hardini, „Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD“, *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5.2 (2021), 218–25
- Vitianingsih, Anik Vega, „Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini“, *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1.1 (2017)
- Wafda Adita Rifai, „Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android“, *Fitzpatrick’s Dermatology*, 53.9 (2019), 1779–9