

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM BAHASA INGGRIS & INDONESIA UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID

Mohammad Fauzil Adhim¹⁾, Nur Khoiri²⁾, Wijonarko³⁾

¹Universitas PGRI Semarang

[¹mohammadfauziladhim15@gmail.com](mailto:mohammadfauziladhim15@gmail.com)

²Universitas PGRI Semarang

[²nurkhoiri78@gmail.com](mailto:nurkhoiri78@gmail.com)

³Universitas PGRI Semarang

[³wijonarko@upgris.ac.id](mailto:wijonarko@upgris.ac.id)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya kemampuan siswa dalam mengenal nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti menciptakan sebuah aplikasi yang bertujuan untuk menghasilkan software construct 2 sebagai media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Penelitian ini dilakukan melalui 6 tahapan yaitu Concept (Konsep), Design (Perancangan), Material Collecting (Pengumpulan Material), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Distribution (Pendistribusian). Untuk menguji kelayakan aplikasi media pembelajaran pengenalan nama hewan dan habitatnya dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan respon pengguna yang dilakukan oleh siswa atau wali murid KB IT Permata Islami. Hasil dari validasi ahli media sebesar 95,8% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan validasi ahli materi sebesar 100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil dari uji pengguna sebesar 90,3% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga aplikasi pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya yang dihasilkan dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa.

Kata Kunci: Game Edukasi, Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya, Construct2, Android

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi Informasi saat ini sangat berkembang pesat seiring berkembangnya kehidupan masyarakat yang menuntut pengembangan pada potensi diri. Dalam perkembangan ilmu teknologi informasi diperlukan adanya

penguasaan Bahasa. Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi di seluruh dunia. Masyarakat dituntut untuk mengerti dan fasih berbahasa selain Bahasa Indonesia atau Bahasa nasional. Menurut Khair, (2018) Bahasa merupakan alat berinteraksi dengan orang lain serta dapat digunakan dalam berasumsi.

Bahasa erat hubungannya dengan budaya mengingat Bahasa sangat erat hubungannya dengan pola pikir masyarakat, yang artinya Bahasa sangat amat berarti didalam cara berpikir dan kreatifitas seseorang. Selain bahasa indonesia sebagai alat untuk komunikasi, bahasa asing juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran saat ini. Penggunaan bahasa asing di Indonesia umumnya adalah penggunaan Bahasa Inggris. Saat ini, penggunaan Bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun pada kehidupan sehari-hari karena Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional. Penggunaan Bahasa Inggris sudah mulai sejak anak usia dini. Bahasa Inggris prasekolah digunakan sebagai dasar bagi anak-anak untuk mengenali bendabenda di sekitar. Pada umumnya, anak-anak kecil sulit belajar bahasa Inggris karena terlalu sulit dan tidak menarik. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, khususnya pembelajaran kosakata, harus dioptimalkan. Selain itu, penggunaan bahasa sebagai media pembelajaran dapat mengoptimalkan penyampaian suatu pelajaran penting. Menurut Suryani, (2016) menjelaskan bahwa

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). Penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan. Media mengambil peran penting bagi 2 pendidik untuk menyampaikan suatu materi pada siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar peserta didik senantiasa antusias dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game tidak hanya digunakan sebagai media permainan, game juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Di Indonesia, pembelajaran berbasis permainan masih jarang digunakan, karena tidak semua sekolah memiliki fasilitas atau dukungan yang memadai. Kebanyakan orang masih menganggap bahwa game hanyalah sebuah cara untuk bermain. Untuk mengenalkan anak usia dini dengan konsep belajar yang baru yaitu menggunakan permainan edukatif sebagai alat bantu belajar. Game dapat

menjadi sumber belajar yang menyenangkan jika game tersebut memiliki tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Pramuditya et al., (2018) menjelaskan bahwa game edukasi adalah salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur pada akhirnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan. Oleh karena itu, diperlukan media berbasis game yang menarik serta mampu mendorong minat belajar anak. Game yang dirancang dengan semenarik mungkin agar anak tidak merasa bosan dan penat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis ingin merancang dan membuat bahan ajar berupa aplikasi game edukasi mengenai pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam Bahasa Inggris yang dapat dipelajari kapan saja, dimana saja dengan bermain di smartphone android dengan judul “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DAN HABITATNYA DALAM BAHASA INGGRIS & INDONESIA UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID”.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan atau Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2016). Untuk mendapatkan hasil produk yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifitasan produk, peneliti menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Luther-Sutopo atau yang lebih dikenal dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Dalam pengembangan yang menyangkut pendidikan. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari 6 tahap, yaitu sebagai berikut: 1. Concept (Konsep) Concept adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (audiens dentification). Konsep yang digunakan pada game edukasi pada penelitian ini adalah game yang dimana player dapat memilih yang benar dari soal yang sudah ditentukan. Konsep ini diambil agar peserta didik di KB IT Permata Islami mudah dalam

memainkan sehingga tidak membebani peserta didik. 2. Design (Perancangan) Design adalah tahap pembuatan spesifikasi meliputi arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci pada tahap berikutnya yaitu pengumpulan dan perakitan materi, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup biasanya menggunakan storyboard untuk menggambarkan setiap adegan dengan kemungkinan semua obyek multimedia. 3. Material Collecting (Pengumpulan Material) Material collecting adalah tahap dimana bahan-bahan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan untuk diolah. Pengumpulan bahan pembuatan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris & Indonesia yang terdiri dari gambar, text, sound opening, sound game dan sound dubing untuk penjelasan materi. 4. Assembly (Pembuatan) Tahap assembly adalah tahap pembuatan objek atau materi multimedia apa pun. Membuat aplikasi berdasarkan tahap design, seperti Storyboard, diagram alur, struktur navigasi. 5. Testing (Pengujian) Tahap pengujian (testing) dilakukan setelah menyelesaikan tahapan pembuatan (assembly) dan menjalankan aplikasi apakah ada kesalahan atau tidak. Pengimplementasian game ini dilakukan

dilingkungan peneliti yaitu anak-anak KB IT Permata Islami. 6. Distribution (Distribusi) Pada tahap ini aplikasi disimpan ke media penyimpanan. Setelah melakukan pengujian media pembelajaran dilakukan tahap distribusi, media pembelajaran didistribusikan kepada peserta didik untuk dijadikan alat bantu mengajar dan belajar peserta didik. Tahap ini juga dapat disebut sebagai tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi agar menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep produk selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan di KB IT Permata Islami sebagai subyek penelitian, penelitian ini dilakukan untuk mengukur respon siswa terhadap game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis android. Peneliti melakukan observasi di KB IT Permata Islami. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Oleh karena itu peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang menarik, melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan. Untuk mendapatkan data observasi yang dilakukan

yaitu dengan mengikuti pembelajaran luring dikelas.

Wawancara yaitu komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide, tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif yang dimiliki oleh responden bersangkutan. Peneliti menggunakan metode ini dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan pendidik di KB IT Permata Islami. Dalam metode wawancara ini peneliti memakai pedoman wawancara yang terstruktur. Semua pertanyaan telah dirumuskan sebelumnya dengan membuat daftar pertanyaan. Sehingga ketika proses wawancara berlangsung, pewawancara dapat menggunakan daftar pertanyaan tersebut agar wawancara lebih lancar

Instrumen angket validasi ahli media dan ahli materi meliputi: aspek antar muka, aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan aplikasi.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil

Studi Pendahuluan

Hasil Studi Pendahuluan Studi pendahuluan merupakan langkah awal peneliti dalam mengembangkan lingkungan belajar ini. Penelitian ini menggunakan penelitian sebelumnya sebagai acuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) untuk menghasilkan produk berupa game edukasi yang dibuat dengan software construct 2. Hasil penelitian yang menggunakan game edukasi berbasis android ini valid, praktis dan efektif, sehingga penggunaan sebagai media pembelajaran pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dapat dilihat dari hasil validitas ahli media, ahli materi dan angket respon siswa.

2. Desain Produk

Produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia pada anak usia dini sebagai media pembelajaran berbasis android. Adapun desain game edukasi sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama ini terdapat 7 tombol yaitu tombol profil, tentang, video materi, materi, game, suara, dan keluar.



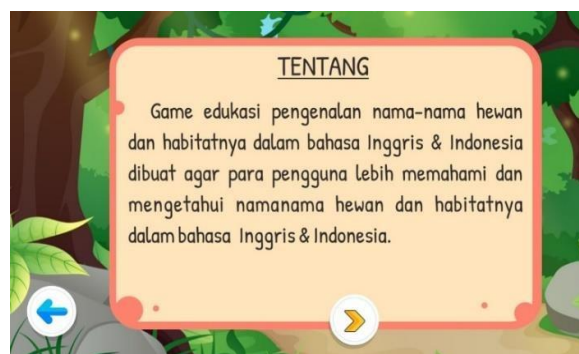
b. Tampilan Menu Profil

Menu profil berisi biodata dari pembuat aplikasi game edukasi ini.



c. Tampilan Menu Tentang

Dalam menu tentang terdapat tujuan dan petunjuk nilai dalam game.



d. Tampilan menu video

Dalam menu video terdapat video pembelajaran tentang pengenalan nama hewan dan habitatnya.



e. Tampilan menu materi

Dalam menu materi terdapat tombol nama hewan dan habitat hewan.



f. Tampilan materi nama hewan dalam

Bahasa Inggris dan Indonesia

Tampilan menu nama hewan dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia terdapat 6 tombol yaitu lanjut, pilih Bahasa, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia dan tombol mulai dan kembali.



g. Tampilan Materi Habitat Hewan

Tampilan menu habitat hewan terdapat 10 tombol yaitu tombol darat, udara, air, amphibi, pilih Bahasa, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, tombol lanjut, mulai dan kembali.



h. Tampilan Game

Tampilan menu game terdapat 6 tombol untuk masing-masing level yaitu level 1, 2, 3, dan 4 dan tombol mulai dan kembali.



3. Hasil

Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan setelah aplikasi Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia pada Anak Usia Dini sebagai Media Pembelajaran berbasis Android selesai dibuat yang bertujuan untuk menguji apakah aplikasi game edukasi ini layak untuk digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Ahli media berasal dari Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Semarang yaitu Ahli Media I Wijayanto, S.T., M.Kom. dan Ahli Media II Theodora Indriati Wardani, S.Kom., M.Pd., M.Kom.

Uji kelayakan dilakukan dengan pengisian angket oleh ahli media, kemudian dari data yang diperoleh dilakukan perhitungan dengan acuan pada skala penilaian kelayakan dengan nilai presentase 0%- 25% dinyatakan sangat tidak layak, 26%-50% dinyatakan tidak layak, 51%-75% dinyatakan layak, 51%-75% dinyatakan layak dan 76%-100% dinyatakan sangat layak (Sriwahyuni & Johan, 2019).

Hasil uji validasi ahli media ke 1 dalam perhitungan total seluruh aspek sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\Sigma \text{Jumlah skor}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{66}{72} \times 100\% = 91,6\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh ahli media I dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan presentase sebesar 91,6%, yang menunjukkan bahwa game edukasi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

Hasil uji validasi ahli media II dalam perhitungan total seluruh aspek sebagai berikut ;

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\Sigma \text{Jumlah skor}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{72}{72} \times 100\% = 100\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh ahli media II dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total seluruh aspek didapatkan presentase sebesar 100% menunjukkan bahwa game edukasi termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Selanjutnya dilakukan perhitungan hasil rekapitulasi tiap aspek yang diperoleh dari aspek umum dengan kelayakan 95,8%, aspek Kelayakan isi

93,7%, aspek Kelayakan Aplikasi 96,4% serta aspek kelayakan konten 96,8%, sehingga dilakukan perhitungan keseluruhan dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\Sigma \text{Jumlah skor}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{138}{144} \times 100\% = 95,8\%\end{aligned}$$

Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran berbasis android ini mempunyai tingkat kelayakan 95,8% sehingga dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan.

b. Validasi Ahli Materi

Uji validasi pada aplikasi game edukasi berbasis android ini dilakukan oleh validator ahli materi yaitu Weny Indriani selaku pendidik KB IT Permata Islami. Berdasarkan perhitungan total seluruh aspek menunjukkan hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase} &= \frac{\Sigma \text{Jumlah skor}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan total

seluruh aspek didapatkan presentase sebesar 100% menunjukkan bahwa game edukasi termasuk kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan.

4. Hasil Uji Coba Terbatas

a. Hasil uji kelayakan oleh siswa

Uji kelayakan dilakukan dengan pengisian angket oleh wali murid, kemudian dari data yang diperoleh tersebut dilakukan analisis. Hasil penilaian oleh 20 wali murid memiliki 12 pertanyaan. Data yang diperoleh dari angket koresponden dengan menggunakan skala likert yaitu “sangat setuju” dengan skor 4, “setuju” dengan skor 3, “tidak setuju” dengan skor 2, dan “sangat tidak setuju” dengan skor 1 kemudian di transformasikan kedalam kversi presentase interval. Selanjutnya menghitung skor masing-masing setiap aspek. Perhitungan total responden menghasilkan penilaian sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Jumlah skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{867}{960} \times 100\% = 90,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap responden didapatkan presentase sebesar 90,3% menunjukkan bahwa game edukasi termasuk kriteria “Sangat Layak”.

b. Hasil akhir kelayakan game edukasi

Penilaian

kelayakan media pembelajaran ini meliputi validasi ahli media dan ahli materi dengan hasil sebagai berikut:

No.	Validator	Kelayakan	Kategori
1.	Ahli Media	95,8%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Rata-rata presentase		97%	Sangat Layak

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini dilatar belakangi oleh permasalahan bahwa pembelajaran pengenalan nama hewan dan habitatnya di KB IT Permata Islami kurang menarik dan kreatif sehingga anak kurang tertarik untuk mengetahui nama hewan dan habitatnya. Sehingga untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini dibuat game edukasi berbentuk aplikasi *smartphone* dalam dua bahasa yaitu, bahasa Inggris dan bahasa Indonesia agar anak semangat belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi pada *smartphone* yang dibuat menggunakan aplikasi *construct 2*. Dalam perencanaan *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya, terdapat tahap

pembangunan *game* yaitu desain karakter hewan dan habitatnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan lingkungan belajar yang sesuai yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, serta bahan pembelajaran nama-nama hewan dan habitatnya.

Research and Development (R&D)

Penelitian pengembangan digunakan sebagai metode penelitian. Ada 6 tahap dalam proses pengembangan sumber daya ini, yaitu tahap pertama, yaitu tahap konsep (*concept*) yaitu fase dimana tujuan dan pengguna program ditentukan. Pada fase ini, tujuannya adalah membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, tergantung kebutuhan siswa. Tahap kedua adalah tahap desain adalah fase desain pertama sebelum fase implementasi dimana layar, tombol dan suara untuk digunakan atau biasa dikenal dengan *storyboard*. Tahap ketiga adalah pengumpulan bahan (*collection of material*). Pada fase ini, bahan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan yang diolah. Materi ini meliputi grafik, foto, animasi, video dan audio. Selain mengumpulkan informasi, Anda memerlukan perangkat lunak dan

perangkat keras. Perangkat lunak termasuk *Corel Draw X7*, *Construct 2*, *Android SDK*. Perangkat keras termasuk *laptop*, *prosesor VGA AMD A9- 9420* dengan kartu grafis *AMD Radeon R5*, memori *4GB 64-bit*, ponsel *Android*. Tahap keempat adalah *assembly* (pembuatan). Berdasarkan storyboard yang dibuat pada fase ini, fase penciptaan ini berlangsung melalui materi yang terkumpul seperti *audio*, gambar dan materi yang nantinya akan dimasukkan ke dalam aplikasi. Langkah kelima adalah pengujian, pada langkah ini dilakukan pengujian apakah terdapat kesalahan atau kekurangan pada aplikasi, langkah ini dilakukan oleh validasi ahli media, validasi ahli materi dan responden, validasi dilakukan oleh 2 orang ahli validasi media massa yaitu Wijayant, S.T. , M.Kom dan Theodora Indriati Wardani, S.Kom., M.Pd., M.Kom, Universitas PGRI Semarang selaku Lektor Kepala Pendidikan Teknologi Informasi, kemudian Validator Ahli Materi yaitu Weny Indriani IT Permata Islami KB Trainer. Langkah keenam adalah distribusi. Pada langkah ini, aplikasi disimpan dan didistribusikan atau dibagikan kepada guru agar dapat digunakan sebagai media belajar.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Pada pengujian *game* edukasi ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya oleh ahli materi, ahli media untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Dari para ahli akan memberikan saran apabila media dirasa belum layak dan untuk tahap uji coba dilakukan oleh siswa KB IT Permata Islami. Digunakan instrumen dengan menggunakan skor penilaian skala 1-4 untuk ahli materi dan ahli media sedangkan untuk siswa dengan menggunakan skala 1-4. Berdasarkan hasil penelitian kelayakan dari para ahli dan siswa dijabarkan sebagai berikut

Penilaian kelayakan media pembelajaran *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan Indonesia melewati tahap perbaikan atau revisi dari segi desain tampilan dan pemograman sehingga hasil akhir nantinya layak untuk digunakan. Dari hasil penelitian dari dua orang ahli media disimpulkan bahwa validator ahli media 1 diperoleh presentase sebesar 91,6% validator ahli media 2 diperoleh presentase sebesar 100%, hasil perhitungan ahli media yaitu sebesar 95,8%, validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 100%, sehingga termasuk dalam kategori

“Sangat Layak”. Kemudian untuk hasil perhitungan keseluruhan validasi ahli media dan validasi ahli materi mendapatkan presentase sebesar 97%, Sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia untuk anak usia dini sebagai media pembelajaran berbasis android melalui enam tahap pengembangan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Pada tahap *concept* merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Tahap *design* (desain) merupakan rancangan awal sebelum tahap implementasi. Tahap *material collecting* merupakan pengumpulan

bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap *assembly* (pembuatan) berdasarkan rancangan storyboard yang telah dibuat. Tahap *testing* (pengujian) dengan menguji aplikasi apakah terdapat kekurangan atau kesalahan. Tahap *distribution* (pendistribusian) merupakan tahap penyimpanan dan pendistribusikan pada guru sebagai media pembelajaran.

2. Kelayakan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dapat dilihat dalam penilaian kelayakan pada ahli media dan ahli materi dimana dalam penilaian tersebut game edukasi dikategorikan sangat layak.

B. Saran Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dapat ditambahkan lebih banyak materi dan animasi yang lebih inovatif.
2. Pihak sekolah khususnya guru sebaiknya perlu dilakukan

peningkatan kemampuan dalam media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses penyampaian materi dapat berlangsung dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, M., & Tanjung, P. (2016). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu- Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*.
- Arpriansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 88.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Asmarani, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi Berbasis Android. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Abdilah, A., Mardiyani, E., & Nawawi, I. (2018). Aplikasi Komputer dan Smartphone Berbasis Android untuk Menangani Reservasi Hotel pada Citi Smart Hotel-BSD. *Jurnal Teknik Komputer*, IV(2), 64–70.

- <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2.3597>
- El Fazza, F. (2022). *PENGEMBANGAN CERITA INTERAKTIF DAN GAME EDUKASI SEJARAH KERAJAAN FENA LAISELA DI PULAU BURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID*. <http://jtek.ft-uim.ac.id/index.php/jtek>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Jenis, P., Anak, M. U., Dini, U., Arifitama, B., & Syahputra, A. (2016). Aplikasi Mobile Edutainment Pengenalan Hewan Berdasarkan. In *Jurnal Integrasi* / (Vol. 106, Issue 2).
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 1). <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>
- Latifah, A., Satria, E., & Kamaludin, A. (2022). *Pengembangan Game Classic Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Mubin, F., & Budiyanto, N. E. (2020). Game Edukasi “Foodin” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan tidak Sehat Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v2i1.3192>
- Muflih, M., Hamzah, H., & Puniawan, W. A. (2017). PENGGUNAAN SMARTPHONE DAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 KALASAN SLEMAN YOGYAKARTA Students’ Use Of Smartphones and Social Interaction in SMAN 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *Idea Nursing Journal*, 1.
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, 19(02).
- Pramuditya, S. A., Noto, S., & Purwono, H. (2018). *Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika*. 2(2), 165–179.
- Prasetyaningtyas SMP, S. N. (2020). PENERAPAN METODE PERMAINAN KARTU KWARTET UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR DAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATERI

KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP KELAS VII SMP N 1
SEMIN APPLICATION
QUARTER-CARDS GAME
OF METHODS TO IMPROVE
LEARNING
ACHIEVEMENT AND
LEARNING ACTIVITIES IN
CLASSIFICATION OF
LIVING THINGS AT CLASS
VII C SMP N 1 SEMIN. In
JURNAL IDEGURU (Vol. 5,
Issue 1).

PERANCANGAN GAME
EDUKASI BELAJAR
MUDAH BAHASA
INGGRIS UNTUK
ANAK USIA DINI BERBASIS
ANDROID. *Jurnal Informatika
Dan Teknik Elektro Terapan*,
10(3).
[https://doi.org/10.23960/jitet.v10i
3.2673](https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2673)

Rahman, R. A., & Tresnawati, D.
(2016). *PENGEMBANGAN
GAME EDUKASI
PENGENALAN NAMA
HEWAN DAN HABITATNYA
DALAM 3 BAHASA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA*.

<http://jurnal.sttgarut.ac.id>

Rozi, F., Khomsatun, K., &
Teknologi Informasi STKIP
PGRI Tulungagung Jl Mayor
Sujadi Timur No, P. (2019).
*RANCANG BANGUN GAME
EDUKASI PENGENALAN
WARNA UNTUK
PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH BERBASIS
ANDROID*.

Sugiyono. (2016). *Metode
Penelitian & Pengembangan
Research and Development*.
Alfabeta.

Suryani, N. (2016).
*PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH
BERBASIS IT*.

Sutono, S., & Rustandi, D. (2022).
METODE PIECES DALAM