

**PENGEMBANGAN KARTU KATA BERBASIS *GAME EDUCATION* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN PEMAHAMAN KOMUNIKASI
PADA ANAK USIA DINI**

Anik anifah¹, I Nyoman Sudana Degeng², Nurmida Catherine Sitompul³
Sekolah Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana
Surabaya

Alamat e-mail : anikanifah61@guru.paud.belajar.id,

ABSTRACT

This study aims to develop Game-Based Word Cards for Education to improve literacy skills and communication comprehension for early childhood at Al Falah Assalam Kindergarten in Tropodo Waru. The study used a Research and Development (R&D) approach with the Borg and Gall model, which consists of ten stages, including needs analysis, product design, prototype development, expert validation, limited trials, field trials, and product revision. Validation was conducted by three groups of experts: material experts, design experts, and media experts. The instrument, a questionnaire, assessed the feasibility of the material, visual appeal, and suitability of the use of learning media. The limited trial was conducted on nine respondents (children), and the field trial involved 21 respondents consisting of teachers and students. The aim was to thoroughly test the effectiveness and feasibility of the product in a real-life learning context. The validation results showed a score of 80% from the material experts, indicating that the content was in line with the curriculum. The design experts gave a score of 69–71%, indicating the need for visual improvements. Meanwhile, the media experts assessed the use of Canva as quite effective and appropriate for the characteristics of early childhood. Field trials demonstrated high feasibility with scores of 91–93%, accompanied by positive feedback from teachers and students. Children appeared more enthusiastic and demonstrated improvements in literacy and communication skills. Overall, the Game-Based Educational Word Cards were deemed feasible and effective for use, and have the potential for broader implementation with improvements to the visuals and materials to create fun and interactive learning.

Keywords: early childhood, educational games, word cards, literacy skills, communication skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Kartu Kata Berbasis Game Education* untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahap, meliputi analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan prototipe, validasi ahli, uji coba terbatas, uji coba lapangan, hingga revisi produk. Validasi dilakukan oleh tiga kelompok ahli, yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Instrumen berupa angket menilai kelayakan materi, daya tarik visual, dan kesesuaian penggunaan media pembelajaran. Uji coba terbatas dilakukan pada sembilan responden (anak-anak), dan uji coba lapangan melibatkan 21 responden yang terdiri dari guru dan siswa. Tujuannya untuk menguji efektivitas dan kelayakan produk secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran nyata. Hasil

validasi menunjukkan skor 80% dari ahli materi, menandakan bahwa konten sudah sesuai dengan kurikulum. Ahli desain memberikan skor 69–71%, yang mengindikasikan perlunya perbaikan visual. Sementara itu, ahli media menilai penggunaan Canva cukup efektif dan sesuai untuk karakteristik anak usia dini. Uji coba lapangan menunjukkan kelayakan tinggi dengan skor 91–93%, disertai tanggapan positif dari guru dan siswa. Anak-anak terlihat lebih antusias dan menunjukkan peningkatan dalam kemampuan literasi dan komunikasi. Secara keseluruhan, *Kartu Kata Berbasis Game Education* dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan, serta memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dengan penyempurnaan pada aspek visual dan materi guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Kata kunci: anak usia dini, *game education*, kartu kata, kemampuan literasi, pemahaman komunikasi

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pembelajaran di Indonesia saat ini mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Di TK, pembelajaran tematik-integratif diterapkan untuk mengembangkan teknologi, pengetahuan, karakter, dan kemampuan literasi pada anak usia dini. Kemampuan literasi di sini meliputi keterampilan berbahasa seperti menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Hal ini penting karena kemampuan literasi berperan besar dalam membantu siswa memahami informasi yang terkandung dalam bacaan yang mereka baca (Rosalina et al., 2023).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia, terutama di kalangan siswa, masih rendah. Data menunjukkan bahwa hanya sekitar 13,11% penduduk Indonesia yang membaca koran atau majalah, sementara lebih banyak yang memilih menonton televisi (Uswatun Hasanah et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun literasi memiliki peran penting dalam pembelajaran, banyak siswa yang kurang berminat untuk melakukannya. Padahal, kebiasaan membaca dapat membantu siswa memperoleh informasi dan meningkatkan pemahaman mereka.

Menurut hasil PISA (OECD, 2022), kemampuan literasi Indonesia masih

tergolong rendah, dengan skor 371, menempatkan Indonesia di posisi 72 dari 77 negara (Rauf et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi siswa, termasuk melalui pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan potensi siswa dan mendorong mereka untuk belajar dengan rasa tanggung jawab, termasuk dalam kegiatan literasi membaca (Nafisawati et al., 2023).

Pentingnya sikap tanggung jawab dalam belajar terlihat jelas dalam pembelajaran literasi. Siswa yang memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan literasi, seperti membaca, akan lebih mudah memahami bacaan yang mereka pelajari. Dengan demikian, siswa perlu diberikan kebebasan dalam memilih bacaan yang sesuai dengan minat mereka, yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab mereka terhadap proses pembelajaran literasi (Khoirun Nisya & Mahsun, 2023).

Namun, banyak siswa TK yang belum terbiasa melakukan kegiatan literasi. Pada kenyataannya, mereka hanya membaca untuk memenuhi kewajiban tanpa memahami pesan yang ingin disampaikan dalam bacaan tersebut (Fatimah et al., 2023). Masalah ini juga ditemukan selama observasi yang dilakukan di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru pada September 2024. Banyak siswa yang kesulitan memahami

bacaan dan menceritakan kembali informasi penting dari bacaan yang telah mereka baca.

Tanggung jawab dalam pembelajaran literasi sangat penting untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Ketika siswa membaca, mereka harus dapat menemukan informasi penting dalam bacaan untuk membantu mereka memahami materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, literasi membaca dan pemahaman komunikasi menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh anak usia dini (Nabila & Ridwan, 2023). Kemampuan literasi tidak hanya mencakup membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk mendengarkan dan berinteraksi secara efektif (Aslik et al., 2022).

Namun, untuk meningkatkan literasi pada anak usia dini, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Game edukasi merupakan salah satu solusi yang dapat meningkatkan keterampilan literasi dan komunikasi anak. Game edukasi dapat merangsang minat belajar anak melalui desain yang menyenangkan dan memberi kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (Isral et al., 2023). Salah satu contoh game edukasi yang berpotensi adalah kartu kata berbasis game education, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi anak dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Imas Mastoah, Zulela MS, Mohamad Syarif Sumantri, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu kata berbasis game education sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan pemahaman komunikasi anak usia dini. Kartu kata yang dirancang dalam bentuk game education akan menyajikan kosakata dan kalimat dalam konteks yang menyenangkan sehingga anak-anak dapat lebih mudah mengingat dan memahami informasi. Dengan memanfaatkan prinsip desain game, diharapkan pembelajaran literasi dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif seperti game edukasi di TK menjadi jelas ketika melihat bagaimana siswa sudah terbiasa menggunakan teknologi, seperti smartphone dan komputer. Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, ditemukan bahwa 90% siswa telah dapat mengoperasikan gawai, dan sebagian besar guru sudah familiar dengan penggunaan software Microsoft Office (PowerPoint, Word, Excel). Dengan menggunakan media seperti game edukatif, diharapkan siswa dapat lebih bertanggung jawab dalam belajar dan meningkatkan keterampilan literasi mereka (Rohmatin, 2023).

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada guru dan siswa pada Oktober 2024, mayoritas siswa dan guru di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru menyatakan sangat setuju dengan penggunaan game edukatif untuk meningkatkan literasi membaca dan pemahaman komunikasi. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan keterampilan literasi pada anak usia dini.

Peneliti berharap dapat mengembangkan kartu kata berbasis game edukasi yang efektif dan menyenangkan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi mereka dan memperkuat pemahaman komunikasi, sekaligus memperkenalkan penggunaan teknologi secara positif dalam dunia pendidikan.

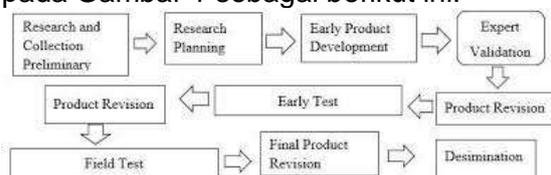
B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan Model Borg and Gall (Gall et al., 2014) yang berpendapat bahwa: "*Educational R&D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and*

refined until the meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”

Berdasarkan pengertian tersebut, menurut Borg & Gall langkah-langkah penelitian R&D sebagai berikut: (1) *Research and information collecting* (pencarian dan pengumpulan data), (2) *Planning* (perencanaan), (3) *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk produk awal), (4) *Preliminary field testing* (uji coba lapangan awal), (5) *Main product revision* (revisi hasil uji coba lapangan awal), (6) *Main field testing* (uji coba lapangan utama), (7) *Operational product revision* (revisi produk operasional), (8) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), (9) *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir), dan (10) *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi) (Gall et al., 2014).

Kemudian dari adaptasi prosedur penelitian dan pengembangan tersebut peneliti melakukan langkah-langkah penelitian dan pengembangan disajikan pada Gambar 1 sebagai berikut ini:



Gambar 1 Langkah-Langkah Prosedur Penelitian Borg and Gall

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas *Kartu Kata Berbasis Game Education* melalui tahapan validasi dan uji coba secara bertahap. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media untuk mengevaluasi dan merevisi produk pada tahap awal. Selanjutnya, uji coba dilakukan secara bertingkat: dimulai dari uji coba perorangan, dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil, dan diakhiri dengan uji coba lapangan. Setiap tahap diikuti dengan analisis dan revisi untuk menyempurnakan produk. Subjek uji coba adalah siswa TK Al Falah Assalam Tropodo Waru yang dipilih karena telah menggunakan Kurikulum Merdeka dan

memiliki fasilitas pendukung seperti LCD dan proyektor di setiap kelas. Uji coba perorangan melibatkan 3 siswa, uji coba oleh guru atau teman sejawat, uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa, dan uji coba lapangan melibatkan 21 siswa. Semua tahapan validasi dan uji coba dilaksanakan pada bulan Maret 2025 di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan TK Al Falah Assalam Tropodo Waru.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket sebagai instrumen utama untuk menjangkau data secara tertulis dari responden, baik untuk keperluan deskriptif maupun pengukuran variabel, sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019). Selain angket, wawancara juga digunakan untuk menggali informasi, saran, dan masukan dari subjek uji coba. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan Skala Likert 1–5 untuk mengonversi hasil penilaian menjadi skor kelayakan. Hasil dari setiap tahap pengembangan menghasilkan produk akhir berupa *Kartu Kata Berbasis Game Education* yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak usia dini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Produk Pengembangan

Produk pengembangan adalah *Kartu Kata Berbasis game education* dengan menggunakan aplikasi Canva. Kartu ini ditujukan untuk anak usia dini dengan tujuan meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak usia dini melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Setiap kartu dilengkapi dengan gambar, kata-kata, dan elemen desain yang menarik, yang dapat digunakan dalam berbagai permainan edukatif. Tujuan utama dari produk ini adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi dasar dan keterampilan komunikasi mereka yang sangat penting di tahap perkembangan usia dini.

Penggunaan *game education* ini membantu anak-anak menghubungkan kata dengan gambar serta memahami makna kata dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, produk ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa, memperkaya kosa kata mereka, serta melatih kemampuan berbicara dan mendengarkan. Dengan pendekatan yang berbasis teknologi dan desain kreatif dari Canva, kartu kata ini dapat digunakan oleh orang tua, guru, dan pendidik sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Kartu kata ini juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi lainnya atau dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran dalam kelas.

b. Proses Pembuatan Media Pembelajaran

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Analisis Kebutuhan Pembelajaran: (a) Identifikasi Tujuan Pembelajaran adalah langkah pertama yang perlu dilakukan, yaitu dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak usia dini. (b) Selanjutnya, Target Pengguna yang menjadi sasaran utama adalah anak-anak usia dini, terutama anak-anak TK atau PAUD, yang sedang berada di tahap perkembangan kognitif dan Bahasa. (c) Terakhir, dalam memilih Konten yang Relevan, perlu dipilih kata-kata yang sesuai dengan usia dan konteks perkembangan anak, seperti nama benda, angka, warna, dan kata-kata sederhana yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Perencanaan Desain Media Pembelajaran

Perencanaan Desain Media Pembelajaran: (a) Langkah pertama adalah Pemilihan Jenis Kartu, yaitu memutuskan format dan desain kartu yang akan digunakan, apakah berupa kartu dengan gambar, kata-kata, atau kombinasi keduanya. Kartu ini harus dirancang untuk menarik perhatian anak-

anak dengan gambar yang berwarna-warni dan desain yang ramah anak. (b) Selanjutnya, Penentuan Elemen Game Education perlu dilakukan dengan memilih elemen game yang akan digunakan, seperti kartu berpasangan (matching cards), permainan tebak kata, atau permainan untuk menyusun kalimat. (c) Terakhir, Penyusunan Daftar Kata harus dilakukan dengan membuat daftar kata-kata yang akan digunakan dalam kartu. Kata-kata tersebut dipilih berdasarkan tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia anak-anak yang menjadi sasaran.

3. Desain Kartu Menggunakan Aplikasi Canva

Desain Kartu Menggunakan Aplikasi Canva: (a) Langkah pertama adalah Pembuatan Template Kartu, di mana aplikasi Canva digunakan untuk membuat template kartu yang sesuai dengan kebutuhan. Canva menawarkan berbagai pilihan template desain yang dapat disesuaikan untuk membuat kartu yang menarik. (b) Selanjutnya, Penyusunan Elemen Desain perlu dilakukan dengan memilih gambar yang relevan untuk menggambarkan kata-kata yang ada pada kartu, serta menambahkan teks yang jelas dan mudah dibaca. Warna-warna cerah dan font yang mudah dikenali oleh anak-anak digunakan untuk menarik perhatian. (c) Terakhir, Penggunaan Fitur Interaktif dapat ditambahkan, seperti QR code atau link ke materi belajar tambahan yang dapat diakses melalui perangkat digital jika diperlukan.

4. Pembuatan Prototipe dan Uji Coba

Pembuatan Prototipe dan Uji Coba: (a) Langkah pertama adalah Mencetak Kartu, yaitu mencetak prototipe kartu pada kertas berkualitas tinggi atau menggunakan bahan yang lebih tahan lama, seperti karton. (b) Selanjutnya, dilakukan Uji Coba Penggunaan dengan melibatkan anak-anak usia dini untuk melihat bagaimana mereka berinteraksi dengan kartu kata tersebut. Pengamatan dilakukan untuk menilai sejauh mana kartu membantu dalam meningkatkan

pemahaman kata dan kemampuan komunikasi mereka. (c) Terakhir, dilakukan Pengumpulan Masukan dari orang tua, guru, dan anak-anak mengenai desain dan efektivitas kartu dalam proses pembelajaran.

5. Perbaikan dan Penyempurnaan Media

Perbaikan dan Penyempurnaan Media: (a) Langkah pertama adalah Evaluasi dan Revisi, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba. Jika diperlukan, desain kartu diperbaiki, misalnya dengan mengubah gambar atau kata yang kurang jelas, atau menambah variasi permainan untuk menjaga minat anak-anak. (b) Selanjutnya, dilakukan Penambahan Elemen Pembelajaran Lainnya, seperti menambahkan instruksi permainan, tips untuk orang tua atau guru, atau fitur yang mendukung pembelajaran lebih lanjut, seperti permainan lanjutan berbasis aplikasi atau platform online.

6. Produksi dan Implementasi

Produksi dan Implementasi: (a) Langkah pertama adalah Produksi Massal, yang dilakukan setelah prototipe disetujui. Produksi massal kartu dilakukan untuk distribusi ke berbagai lembaga pendidikan atau untuk dijual sebagai produk pembelajaran. (b) Selanjutnya, dilakukan Pelatihan Pengguna dengan menyediakan pelatihan atau panduan untuk orang tua dan pendidik tentang cara menggunakan kartu dalam kegiatan belajar mengajar, baik di rumah maupun di sekolah.

7. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan

Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan: (a) Langkah pertama adalah Monitoring Efektivitas, yaitu melakukan pemantauan jangka panjang untuk mengevaluasi dampak kartu kata terhadap peningkatan kemampuan literasi dan komunikasi anak-anak usia dini. (b) Selanjutnya, dilakukan Pembaruan Berkala berdasarkan masukan dari pengguna, untuk

melakukan pembaruan dan peningkatan desain atau konten kartu, agar tetap relevan dan efektif dalam membantu proses pembelajaran.

8. Tampilan Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran Kartu Kata Berbasis *game education* ini dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan format kartu yang sesuai untuk anak-anak usia dini. Setiap kartu dirancang dengan proporsi yang mudah digenggam dan digunakan oleh anak-anak, dengan ukuran yang disesuaikan dalam format persegi atau 4:3 dengan desain portrait. Untuk menciptakan suasana yang ramah anak, desain kartu menggunakan warna dasar krem dan coklat, yang memberikan kesan lembut dan menarik. Warna-warna cerah ini tidak hanya membuat kartu lebih menarik, tetapi juga membantu menjaga perhatian anak-anak selama sesi pembelajaran.

Pada setiap kartu terdapat gambar yang relevan dengan kata yang tertera, yang bertujuan untuk membantu anak-anak mengasosiasikan kata dengan gambar, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi mereka. Selain itu, kartu ini dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif, seperti permainan edukatif yang melibatkan pencocokan kata, tebak kata, atau permainan susun kalimat. Permainan ini dirancang untuk memperkaya pemahaman komunikasi dan kemampuan berbicara anak-anak melalui aktivitas yang menyenangkan.

c. Tampilan Awal dan Selamat Datang

Tampilan awal media pembelajaran Kartu Kata Berbasis *game education* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva akan muncul begitu kartu dicetak dan siap digunakan oleh anak-anak. Desain kartu ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan menarik, sehingga mudah dipahami oleh anak-anak usia dini. Pada kartu pertama, terdapat tampilan pembukaan yang menyambut anak-anak dengan gambar dan kata-kata selamat datang, yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Setelah anak-anak memilih kartu yang ingin dipelajari, mereka akan disambut dengan halaman selamat datang yang menampilkan ucapan selamat datang serta nama anak yang sudah diisi sebelumnya. Halaman ini memberikan pengalaman yang lebih personal dan menyenangkan. Setelah itu, mereka dapat melanjutkan ke menu utama yang berisi berbagai permainan edukatif dan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan literasi dan komunikasi mereka.

Desain ini memungkinkan anak-anak untuk merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memberikan semangat untuk memulai permainan edukasi yang mendidik.



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan Menu



Gambar 4. Tampilan Isi (Content)



Gambar 5. Tampilan Terakhir

2. Penyajian Data dan Analisis Data

Bagian ini memaparkan hasil analisis data yaitu kelayakan produk pengembangan dan disajikan secara berurutan. Penilaian kelayakan ini melibatkan beberapa aspek, yang pertama adalah tinjauan ahli isi. Peninjauan ini dilakukan oleh seorang ahli untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dalam kartu kata edukasi benar dan sesuai dengan tujuan utama, yaitu untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi pada anak usia dini. Penilaian materi ini sangat penting untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan adalah benar dan sesuai untuk anak-anak dalam kelompok usia dini.

Langkah selanjutnya adalah tinjauan ahli desain pembelajaran. Dalam tahap ini, ahli desain pembelajaran akan mengevaluasi elemen-elemen visual dalam kartu kata serta antarmuka dari *game education* tersebut. Penilaian dari pakar desain pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa kartu kata tersebut menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak usia dini. Hal ini mencakup penggunaan warna, gambar, dan tata letak yang bisa memudahkan anak-anak dalam belajar dan berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut.

Kemudian, ada tinjauan ahli media pembelajaran difokuskan pada aplikasi *game education* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk menilai apakah media yang dipilih dan ditetapkan sudah sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Sebuah aplikasi *game education* harus mampu menyediakan

pengalaman belajar yang menarik dan mudah digunakan, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan literasi dan komunikasi anak-anak secara optimal.

Setelah itu, dilakukan uji coba perorangan. Pada tahap ini, produk diuji oleh individu untuk mendapatkan umpan balik langsung terkait dengan kenyamanan dan efektivitas penggunaannya. Melalui pengujian ini, diharapkan dapat diperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai seberapa baik produk ini dapat digunakan secara pribadi oleh anak-anak, serta apakah mereka merasa nyaman dan tertarik saat menggunakan *game education* tersebut.

Selanjutnya, uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat bagaimana produk berfungsi ketika digunakan oleh sekelompok kecil anak-anak. Uji coba ini penting untuk menilai apakah produk dapat meningkatkan keterampilan literasi dan komunikasi anak-anak dalam skala yang lebih besar, serta untuk melihat apakah ada tantangan yang muncul dalam interaksi kelompok. Ini juga memberikan kesempatan untuk melihat pengaruh dari produk terhadap pemahaman anak-anak terhadap materi yang diajarkan.

Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan. Pada tahap ini, produk diuji dalam lingkungan yang lebih besar, yaitu di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, tempat produk ini dirancang untuk diterapkan. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengukur efektivitas produk dalam konteks dunia nyata, di mana produk akan digunakan oleh banyak anak secara langsung. Hasil dari uji coba lapangan ini akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak keseluruhan produk terhadap proses belajar anak-anak.

Tahap terakhir dalam analisis ini adalah uji coba teman sejawat. Pada tahap ini, rekan sejawat di bidang pendidikan diminta untuk memberikan umpan balik tentang kelayakan produk serta potensi pengembangan lebih lanjut. Penilaian oleh teman sejawat ini sangat berharga karena mereka dapat

memberikan perspektif yang lebih luas mengenai bagaimana produk ini dapat diterima dan digunakan dalam berbagai setting pendidikan.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan yang diperoleh dari berbagai tahapan di atas, analisis akan dilakukan untuk mengetahui apakah ada kekurangan atau ketidaklayakan dalam aspek isi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media yang telah disusun. Dengan menggunakan rumus penilaian yang sudah ditetapkan, langkah berikutnya adalah melakukan perbaikan atau revisi produk sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para penilai. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk ini benar-benar layak digunakan oleh guru-guru di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru dalam meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak-anak.

Revisi produk ini mencakup perubahan-perubahan yang diperlukan berdasarkan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli dan penilai, guna meningkatkan kualitas produk tersebut. Dengan perbaikan yang dilakukan, diharapkan produk ini akan lebih sesuai dengan kebutuhan pendidikan di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, serta mampu memberikan manfaat yang lebih besar bagi perkembangan literasi dan komunikasi anak-anak usia dini yang menggunakannya.

1. Hasil Penilaian Para Pakar

a. Hasil Penilaian Ahli Isi atau Konten

Hasil penilaian ahli isi atau konten di deskripsikan pada Tabel 4.1 sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Analisis Penilaian Ahli Isi

No.	Deskripsi	Hasil Skor Total	Persentase
	Tampilan	57	71%
	Kemernarikan Materi Sajian	16	80%

Hasil penilaian ahli isi terhadap produk Kartu Kata Berbasis *game education* menunjukkan dua aspek utama yang dievaluasi, yaitu tampilan dan kemenarikan materi sajian. Dalam aspek tampilan, produk mendapatkan skor 57 dengan persentase 71%, yang berarti desain visualnya masuk dalam kategori

layak. Meskipun sudah memenuhi kriteria kelayakan, ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaannya, khususnya bagi anak usia dini. Sedangkan untuk kemenarikan materi sajian, produk memperoleh skor 16 dengan persentase 80%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan sangat menarik dan sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi anak-anak.

Secara keseluruhan, produk ini layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, terutama di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru. Dengan nilai 71% pada tampilan yang termasuk dalam kategori layak dan 80% pada kemenarikan materi yang sangat layak, produk ini memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran anak-anak. Meski demikian, perbaikan pada desain visual tetap diperlukan untuk lebih meningkatkan kenyamanan dan daya tarik bagi anak-anak. Revisi lebih lanjut akan dilakukan berdasarkan rekomendasi dari ahli isi untuk memastikan produk ini lebih efektif dan berkualitas.

b. Hasil Penelitian Ahli desain Pembelajaran

Tabel 1 Hasil Analisis Penilaian Desain Pembelajaran

No.	Deskripsi	Hasil Skor Total	Persentase
	Materi Sajian	45	69%
	Kemenarikan	17	68%

Berdasarkan hasil analisis dari uji ahli desain pada produk Kartu Kata Berbasis *game education* untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Pemahaman Komunikasi pada Anak Usia Dini Kelas TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, hasil skor yang diperoleh menunjukkan bahwa produk ini secara keseluruhan berada dalam kategori layak, dengan persentase pada materi sajian sebesar 69% dan kemenarikan sebesar 68%. Menurut kriteria kelayakan yang diterapkan (Sugiyono, 2019), hasil ini menempatkan produk pada kategori layak, meskipun masih ada beberapa area yang perlu diperbaiki untuk lebih

meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran anak-anak usia dini.

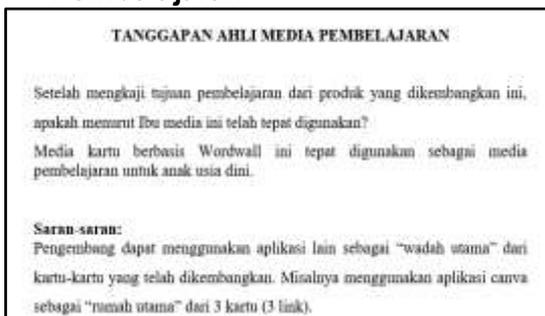
Tanggapan dari ahli desain memberikan beberapa saran konstruktif untuk meningkatkan kualitas produk ini. Pertama, pada game KATA, saran diberikan terkait dengan penempatan ikon yang menunjukkan perintah. Ikon ini saat ini terletak di pojok kiri dengan ukuran yang kecil, yang menyebabkan anak-anak kesulitan dalam menemukannya. Ahli desain menyarankan agar ikon tersebut dipindahkan ke tempat yang lebih mudah terlihat dan menggunakan warna yang lebih cerah agar dapat menarik perhatian anak-anak. Selain itu, instruksi yang digunakan dalam game juga dianggap tidak mudah dipahami oleh anak-anak usia TK, yang masih berada pada tahap awal pembelajaran membaca. Oleh karena itu, instruksi harus disusun dengan kata-kata yang lebih sederhana, singkat, dan jelas. Contohnya, instruksi seperti “tariklah gambar yang terlihat dan letakkan di kotak dengan kata yang sesuai” akan lebih mudah dimengerti oleh anak-anak dan langsung mengarah pada tindakan yang diinginkan.

Selain itu, pada game Kalimat Bergambar, ahli desain mengungkapkan bahwa gambar yang digunakan sangat kecil, yang mengurangi daya tarik visual dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, dalam gambar yang menggambarkan “adik bermain boneka,” ukuran boneka yang sangat kecil dan warna yang serupa dengan pakaian anak menyulitkan anak untuk membedakan gambar tersebut. Demikian pula, pada gambar yang menggambarkan “nila makan apel,” warna apel yang hampir sama dengan warna baju anak membuat apel tersebut sulit terlihat dengan jelas. Hal ini bisa mengurangi pengalaman belajar anak-anak dan mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi. Oleh karena itu, ahli desain menyarankan agar ukuran gambar diperbesar dan kontras warna diperbaiki, sehingga objek yang ingin

diajarkan lebih mudah dikenali oleh anak-anak.

Secara keseluruhan, meskipun produk ini mendapat penilaian layak, masukan dari ahli desain menunjukkan bahwa ada beberapa perbaikan yang dapat dilakukan pada aspek tampilan dan materi sajian untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Perbaikan pada elemen-elemen ini diharapkan dapat membuat *game education* ini lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, sehingga dapat lebih maksimal dalam meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi mereka.

c. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran



Berdasarkan tanggapan dari ahli media pembelajaran, yang dilakukan oleh Dr. Putu Dian Danayanti, S.S., M.Pd, dosen seorang Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas Brawijaya, Malang, media yang digunakan dalam pengembangan produk Kartu Kata Berbasis *game education* untuk anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru telah dinilai tepat. Menurut ahli tersebut, media berbasis canva yang digunakan dalam produk ini sudah sangat sesuai untuk pembelajaran anak usia dini. Hal ini dikarenakan aplikasi tersebut memungkinkan interaktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada usia dini, yang menekankan pada aspek visual dan kesederhanaan dalam penyampaian materi.

Namun, ahli media pembelajaran memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut. Salah satu

saran utama adalah penggunaan aplikasi lain sebagai platform utama untuk menampung kartu-kartu yang telah dikembangkan, seperti aplikasi Canva. Dengan menggunakan Canva sebagai "rumah utama," kartu-kartu yang ada akan lebih mudah diakses, disesuaikan, dan dikembangkan lebih lanjut. Penggunaan platform seperti Canva diharapkan dapat menambah fleksibilitas dan memperkaya pengalaman belajar anak-anak, sehingga dapat lebih meningkatkan efektivitas media dalam mendukung perkembangan literasi dan pemahaman komunikasi mereka.

1. Hasil Uji Coba Produk Pengembangan

a. Hasil Uji Coba Perorangan

Tabel 2 Hasil Analisis Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Deskripsi	Hasil Skor total		
		R1	R2	R3
1	Aspek 1: Materi	24	23	20
2	Aspek 2: Manfaat	25	22	23
3	Aspek 3: Penggunaan	24	23	24
4	Aspek 4: Kesesuaian Media	23	24	23
5	Aspek 5: Visual	21	23	24
6	Aspek 6: Audio	24	22	20
Total		141	137	134
Rata-Rata		84%	81%	89%
Persentase		92%		

Berdasarkan hasil uji coba perorangan terhadap produk Kartu Kata Berbasis *game education* yang dilakukan di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, data yang diperoleh menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Uji coba ini melibatkan tiga responden yang memberikan penilaian terhadap enam aspek penting produk ini, yaitu materi, manfaat, penggunaan, kesesuaian media, visual, dan audio. Masing-masing aspek dinilai dengan memberikan skor, yang kemudian dijumlahkan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk secara keseluruhan.

Dari hasil skor yang diperoleh, responden 1 memberikan skor total 141, responden 2 memberikan skor total 137, dan responden 3 memberikan skor total 134. Dengan rata-rata persentase skor 92% untuk keseluruhan produk, hasil ini menunjukkan bahwa produk tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Skor yang diperoleh pada setiap aspek juga menunjukkan bahwa

mayoritas responden menilai produk ini sangat efektif, baik dari segi materi yang disajikan, manfaat yang didapatkan oleh anak-anak, hingga penggunaan media yang cukup mudah dipahami.

Jika ditinjau berdasarkan aspek-aspek penilaian yang telah dilakukan, hasil uji coba ini menggambarkan bahwa produk Kartu Kata Berbasis *game education* ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Beberapa aspek yang mendapatkan nilai tertinggi adalah manfaat, penggunaan, dan kesesuaian media, yang menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak-anak. Namun, meskipun nilai yang diperoleh pada aspek visual dan audio sedikit lebih rendah, secara keseluruhan produk ini masih memenuhi standar kelayakan yang sangat tinggi.

Secara keseluruhan, data dari uji coba perorangan ini memberikan gambaran yang positif mengenai kualitas produk. Dengan persentase rata-rata 92%, produk Kartu Kata Berbasis *game education* ini dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru. Hasil ini memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan pengembangan dan penyempurnaan produk, dengan fokus pada perbaikan kecil yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, seperti aspek visual dan audio, guna semakin menarik perhatian anak-anak dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

b. Hasil angket uji coba Kelompok Kecil

Tabel 4. Hasil Angket Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Deskripsi	Hasil Skor Total								
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9
1	Aspek 1 Materi	25	20	22	21	20	23	20	24	21
2	Aspek 2 Manfaat	22	23	22	22	23	22	25	22	23
3	Aspek 3 Penggunaan	23	24	24	23	24	24	24	23	24
4	Aspek 4 Kesesuaian Media	24	23	23	24	23	23	23	24	23
5	Aspek 5 Visual	23	24	21	22	24	22	23	23	24
6	Aspek 6 Audio	22	20	24	22	20	24	24	22	20
Total		137	134	138	137	134	140	137	138	135
Rata-Rata		91%	89%	92%	91%	89%	92%	91%	92%	90%
Persentase		91%								

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk Kartu Kata Berbasis

game education untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi pada anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru menunjukkan hasil yang sangat positif. Uji coba ini melibatkan sembilan responden yang menilai enam aspek penting dari produk ini, yaitu materi, manfaat, penggunaan, kesesuaian media, visual, dan audio. Setiap responden memberikan penilaian dengan skor yang kemudian dijumlahkan untuk memperoleh total nilai dan persentase kelayakan produk.

Secara keseluruhan, hasil uji coba menunjukkan skor yang sangat baik pada setiap aspek yang dinilai. Total skor yang diperoleh masing-masing responden bervariasi antara 134 hingga 140, dengan rata-rata persentase kelayakan 91%. Dengan demikian, produk ini secara keseluruhan tergolong dalam kategori "Sangat Layak" menurut kriteria kelayakan yang telah ditentukan. Rata-rata persentase kelayakan ini menunjukkan bahwa produk ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini dan layak digunakan untuk meningkatkan literasi serta pemahaman komunikasi anak-anak di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru.

Pada aspek materi, manfaat, dan penggunaan, mayoritas responden memberikan nilai tinggi, yang menunjukkan bahwa produk ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran anak usia dini. Kesesuaian media juga mendapat penilaian yang sangat baik, yang menunjukkan bahwa media ini cocok digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas. Meskipun ada sedikit variasi pada penilaian aspek visual dan audio, nilai yang diperoleh masih menunjukkan bahwa produk ini cukup menarik dan mendukung proses pembelajaran. Pada aspek audio, beberapa responden memberikan penilaian sedikit lebih rendah, yang mengindikasikan adanya ruang untuk perbaikan, terutama dalam hal kualitas suara atau kejelasan instruksi audio.

Secara keseluruhan, hasil uji coba kelompok kecil ini memberikan gambaran

yang sangat positif tentang kualitas produk Kartu Kata Berbasis *game education*. Produk ini telah terbukti efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mendukung perkembangan kemampuan literasi serta pemahaman komunikasi anak usia dini. Hasil yang diperoleh juga memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan pengembangan dan penyempurnaan produk, dengan fokus pada peningkatan aspek visual dan audio agar dapat lebih menarik dan efektif dalam menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

c. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Tabel 3 Hasil Angket Siswa Uji Lapangan

No.	Deskripsi	Hasil Skor total
1	Aspek 1: Materi	23
2	Aspek 2: Manfaat	24
3	Aspek 3: Penggunaan	24
4	Aspek 4: Kesejukan Media	23
5	Aspek 5: Visual	22
6	Aspek 6: Audio	24
Total		140
Persentase		93%

Hasil uji coba lapangan terhadap produk Kartu Kata Berbasis *game education* menunjukkan bahwa secara keseluruhan, produk ini menerima tanggapan yang sangat positif dari para pengguna yang terlibat dalam proses pembelajaran di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru. Uji coba ini melibatkan 21 responden yang berasal dari berbagai pihak yang memiliki peran dalam kegiatan pembelajaran anak-anak di sekolah tersebut. Berdasarkan data yang terkumpul, produk ini memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 92%, yang menempatkannya dalam kategori "layak" menurut kriteria kelayakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kriteria kelayakan ini merujuk pada nilai persentase yang mencapai lebih dari 80%, yang menandakan bahwa produk ini telah memenuhi standar yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

d. Hasil Penilaian Teman Sejawat

Tabel 4 Hasil Angket teman sejawat

No.	Deskripsi	Hasil Skor total
1	Aspek 1: Materi	23
2	Aspek 2: Manfaat	24
3	Aspek 3: Penggunaan	24
4	Aspek 4: Kesejukan Media	23
5	Aspek 5: Visual	22
6	Aspek 6: Audio	24
Total		140
Persentase		93%

Hasil uji coba yang dilakukan oleh teman sejawat terhadap produk Kartu Kata Berbasis *game education* menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan tabel yang telah disediakan, produk ini mendapat persentase kelayakan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Persentase ini diperoleh setelah

Pembahasan

Pengembangan Kartu Kata Berbasis *game education* untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi pada anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru menunjukkan hasil yang menggembirakan dalam berbagai aspek evaluasi. Berdasarkan uji coba yang dilakukan oleh para ahli dan responden, produk ini dinilai "layak" hingga "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, dengan beberapa area yang masih memerlukan perbaikan untuk mencapai tingkat efektivitas yang lebih optimal.

Hasil uji dari ahli isi menunjukkan bahwa aspek tampilan produk mendapatkan skor 57 dengan persentase 71%, yang menunjukkan bahwa desain visual produk sudah memenuhi kriteria kelayakan meskipun masih ada ruang untuk perbaikan guna meningkatkan daya tarik visual untuk anak usia dini. Sebaliknya, kemenarikan materi mendapat skor 16 dengan persentase 80%, yang menandakan bahwa materi sangat menarik dan sesuai untuk tujuan meningkatkan literasi dan komunikasi anak-anak (Sugiyono, 2019). Penelitian oleh Hadi et al. (2024) mendukung hal ini, yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik berperan penting dalam keberhasilan media pembelajaran untuk anak usia dini.

Berdasarkan penilaian dari ahli desain, materi sajian dan manfaat yang

ditawarkan produk ini memperoleh skor total yang menunjukkan bahwa produk ini berada pada kategori layak (69% materi sajian dan 68% kemenarikan). Meskipun demikian, hasil ini mengindikasikan bahwa ada beberapa area yang perlu perbaikan agar produk lebih efektif dalam mendukung pembelajaran anak usia dini (Sugiyono, 2019). Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Wulandari dan Sari (2025) yang menyatakan bahwa materi yang dirancang khusus untuk anak-anak harus mampu memadukan visual yang menarik dan teks yang sederhana, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Produk ini menggunakan aplikasi canva, yang dinilai sangat sesuai dengan pembelajaran anak usia dini karena memberikan interaktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak-anak. Danayanti (2024) mencatat bahwa penggunaan aplikasi berbasis visual seperti canva dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak, terutama di usia dini. Temuan ini juga didukung oleh Rizal et al. (2024), yang menemukan bahwa media berbasis *game education* meningkatkan interaktivitas dan pemahaman di kalangan anak-anak.

Hasil uji coba lapangan dengan 21 responden menunjukkan bahwa produk ini memperoleh rata-rata kelayakan 92%, yang menunjukkan bahwa produk ini sudah memenuhi standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran anak usia dini. Lebih lanjut, uji coba yang dilakukan oleh teman sejawat menghasilkan persentase kelayakan sebesar 93%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa produk tidak hanya memenuhi, tetapi juga melebihi harapan dalam aspek materi, manfaat, penggunaan, kesesuaian media, visual, dan audio (Sugiyono, 2019). Simanungkalit (2025) mengonfirmasi bahwa uji coba lapangan dan penilaian dari teman sejawat menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan sebuah media pembelajaran.

Meskipun hasil uji coba sangat positif, terdapat beberapa area yang masih memerlukan perhatian, terutama dalam hal tampilan visual dan desain audio. Penurunan sedikit pada skor visual dan audio dapat diperbaiki dengan memperbarui elemen desain untuk menarik perhatian anak-anak lebih baik dan membuatnya lebih intuitif untuk digunakan (Sugiyono, 2019). Putra et al. (2024) mengemukakan bahwa desain audio yang jelas dan menarik serta tampilan yang tidak terlalu rumit sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak tidak hanya tertarik, tetapi juga dapat menggunakan media secara mandiri.

Berdasarkan hasil uji coba oleh ahli isi, desain, media, dan teman sejawat, dapat disimpulkan bahwa Kartu Kata Berbasis *game education* ini sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan komunikasi anak-anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru. Produk ini memenuhi sebagian besar kriteria kelayakan yang diperlukan dan menunjukkan hasil yang sangat positif. Meskipun ada beberapa area yang perlu diperbaiki, terutama dalam hal desain visual dan kualitas audio, produk ini masih dianggap sangat efektif dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran anak-anak usia dini.

Revisi Produk Kartu Kata Berbasis *Game Education* untuk Anak Usia Dini

Dari hasil uji coba yang dilakukan di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, tidak ditemukan revisi yang signifikan pada produk yang dikembangkan. Sebagian besar responden, baik guru maupun orang tua, menyatakan bahwa Kartu Kata Berbasis *game education* yang digunakan oleh anak-anak di kelas TK sudah sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi anak-anak. Produk ini dilengkapi dengan gambar yang disajikan secara urut dan menarik, sesuai dengan tahapan pembelajaran anak usia dini, sehingga materi yang

dipelajari lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Selain itu, produk ini juga mendukung aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan scientific approach, yang terdiri dari kegiatan mengamati, bertanya, mencari informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Melalui media ini, anak-anak di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru dapat lebih aktif dalam berinteraksi dengan materi yang disajikan, yang secara tidak langsung meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan mengenal kata-kata baru.

Berdasarkan data yang terkumpul, peningkatan pemahaman anak-anak terhadap materi pembelajaran ini tercermin pada hasil ulangan harian dan kegiatan berbicara mereka. Banyak anak yang menunjukkan perkembangan positif dalam hal penggunaan kata-kata yang lebih beragam dan mampu menyampaikan pendapat dengan jelas. Oleh karena itu, produk ini sangat efektif dalam membantu anak-anak meningkatkan literasi dan kemampuan komunikasi mereka.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi yang dilakukan terhadap produk Kartu Kata Berbasis *game education* untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahaman komunikasi pada anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, dapat disimpulkan bahwa produk ini secara keseluruhan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji ahli isi menunjukkan bahwa desain visual produk ini berada dalam kategori layak dengan skor 71%, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaannya. Materi yang disajikan mendapatkan skor yang lebih baik, yaitu 80%, yang menunjukkan bahwa materi tersebut sangat menarik dan sesuai dengan tujuan pengembangan kemampuan literasi dan komunikasi anak-anak. Dari hasil uji ahli desain, produk ini berada dalam kategori layak dengan persentase 69% untuk materi sajian dan 68% untuk kemenarikan. Hal

ini menunjukkan bahwa meskipun produk ini sudah memenuhi kriteria kelayakan, beberapa area perlu diperbaiki untuk meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran anak usia dini. Penilaian dari ahli media pembelajaran mengonfirmasi bahwa penggunaan media berbasis canva dalam produk ini sangat sesuai untuk anak usia dini, karena aplikasi ini memungkinkan interaktivitas yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan aspek visual dan kesederhanaan. Selain itu, uji coba terhadap responden menunjukkan hasil yang sangat baik. Dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai 91%-93%, produk ini dianggap sangat layak, efektif, dan bermanfaat bagi perkembangan kemampuan literasi dan komunikasi anak-anak. Hasil uji coba lapangan melibatkan 21 responden yang menunjukkan bahwa produk ini menerima tanggapan yang sangat positif dan memenuhi standar yang diperlukan untuk pembelajaran anak usia dini. Secara keseluruhan, produk Kartu Kata Berbasis *game education* ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan komunikasi pada anak usia dini di TK Al Falah Assalam Tropodo Waru, serta layak untuk diterapkan lebih luas dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslik, M., Karyono, H., & Gunawan, W. (2022). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Literasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring Bermakna. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1). <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p056>
- Gall, J. P., Gall, M. D., & Borg, W. R. (2014). Applying Educational Research: How to Read, Do, and Use Research to Solve Problems of Practice. In *INew York and london. Longman publishing Inc.*
- Imas Mastoah, Zulela MS, Mohamad Syarif Sumantri, W. G. (2022).

- Development Of Indonesian Language Teaching Materials Based Game Interactive Education For Improving The Reading Ability Of Beginning Class Ii Students Of Elementary School.* 552, 326–337.
- Nafisawati, R., Sa'dullah, A., & Zakaria, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2).
- Nurhayati. A. (2023). Upaya Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Dengan Metode Bahasa Kasih. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3.
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(2). <https://doi.org/10.31949/th.v7i2.4351>
- Purnamasari, N. I., & Rohmawati, H. (2023). Implementasi Kegiatan Bermain Huruf dalam Melatih Kemampuan Literasi Membaca Dasar Anak Usia Dini. *EL-BANAT: Jurnal*
- Putra, S., Ardianto, H., & Santosa, D. (2024). Desain Audio dalam Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 98-106.
- Putri, E. N., Setyaningsih, K., Sofyan, F. A., Astuti, M., & Murtopo, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Ar-Ridho Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Putri, R. E., Adawiyah, R., & Nazwa, R. N. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Huruf Hijaiyah Untuk Perkembangan Agama Pada Anak Usia Dini. *Islamic Education*, 1.
- Qolby, N., Ismail, W., Maulana, A., Munirah, & T, M. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas B TK Nurfalah Tattakang Kabupaten Gowa. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 5(2). <https://doi.org/10.24252/asma.v5i2.42702>
- Rahayu, R., Rianty, I., & Yennizar. (2023). Penggunaan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.59059/tarim.v4i1.70>
- Rahma, R., Karadona, R. I., & Ningsih, K. A. (2023). Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di TK Nurul Hidayah Komba. *Journal of Lifelong Learning*, 6(1).
- Rauf, M., Hamsiah, A., & Muhammadiyah, M. (2023). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Literasi Minat Membaca Dan Menulis Siswa SDN 2 Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 3(2). <https://doi.org/10.35965/bje.v3i2.2635>
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan

Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2).
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>

Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1).
<https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>

Rosalina, M. D., Iman, P. D., Anggraini, V. R., & Digital, L. (2023). Pengaruh Kemampuan Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas VI. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 6(1).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 1st ed.). ALFABETA.