

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL “UNO CERDAS TEKA-TEKI” SEBAGAI
INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS *INTERACTIVE FLAT PANEL* (IFP)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Siti Kholifah¹, Gina Asri Ruwaida²

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pelita Bangsa

¹olifkh14@gmail.com , ²ginaruwaida@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to design and develop Interactive Flat Panel (IFP)-based digital media as a learning innovation to improve the language ability of children aged 5-6 years. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were teachers and children aged 5-6 years at TK Raihan Islamic School. The analysis stage included the analysis of learner needs, curriculum, media, and materials. The design stage produced the digital media design based on the analysis results. The development stage involved validation by media and material experts. The validation results showed 84.44% from the media expert and 95.55% from the material expert, both in the “Very Feasible” category. The implementation stage of the digital media “Uno Cerdas Teka-Teki” showed positive responses from children and teachers in small-group and large-group trials. The small-group trial reached 98.5%, while the large-group pre-test and post-test reached 50.5% and 95%. These results indicate that the IFP-based digital media improved children’s language development very well. The evaluation stage showed that the media was very feasible, practical, effective, and applicable for improving the language ability of children aged 5-6 years.

Keywords: Digital media, Uno Cerdas Teka-Teki, Interactive Flat Panel (IFP), language ability, early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media digital Berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri dari guru dan anak usia 5–6 tahun di TK Raihan Islamic School. Pada tahap analisis dilakukan analisis terkait analisis kebutuhan peserta didik, kurikulum, media, dan materi. Pada tahap desain dilakukan perancangan terkait media digital yang akan digunakan berdasarkan analisis. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasinya Adalah ahli media 84,44% dan ahli materi 95,55%

dengan kategori “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Pada tahap Implementasi dilakukan penggunaan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” menunjukkan respon yang positif dari anak maupun guru dalam uji coba produk skala kelompok kecil dan skala kelompok besar (Pre-test dan Post-test), Hasil dari tahap Implementasi adalah skala kelompok kecil 98,5% dan skala kelompok besar Pre-test 50,5% dan Post-test 95% maka penggunaan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dengan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap kemampuan perkembangan bahasa anak menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Selain itu, pada tahap akhir evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori “Sangat layak” praktis dan efektif serta aplikatif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media Digital, Uno Cerdas Teka-Teki, *Interactive Flat Panel* (IFP), Kemampuan Bahasa, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini sangat penting merupakan pondasi dalam membuat kepribadian, kemampuan berpikir, dan keterampilan sosial anak. Masa anak usia dini dikenal sebagai masa golden age atau masa emas yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan potensi anak sejak usia dini, hal ini berkembang sangat pesat. Bahasa menjadi akar utama bagi anak untuk berkomunikasi, mengekspresikan ide, serta memahami lingkungan sekitarnya. Melalui kemampuan bahasa yang baik, anak mampu berinteraksi, berimajinasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir secara logis serta sosial emosional. Sehingga kecerdasan dan kreativitas dalam berbahasa lisan harus dikembangkan.

Menurut Permendikbud Nomor 12 Tahun 2025 mengekspresikan bahasa berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki melalui bahasa lisan maupun coretan (Pasaribu et al., 2023).

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 12 Tahun 2025, kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun mencakup tiga aspek utama, yaitu: a) Mendengarkan dan memahami bahasa, seperti mampu menyimak cerita, memahami pertanyaan, dan menjawab secara tepat. b) Mengungkapkan bahasa, seperti menceritakan kembali pengalaman, mengajukan pertanyaan,

serta berkomunikasi dengan kalimat sederhana. c) Keaksaraan awal, yaitu mengenal simbol huruf, bunyi huruf, serta menulis huruf atau kata sederhana (Permendikbud, 2025).

Perkembangan bahasa atau kemampuan anak usia 5-6 tahun memiliki perkembangan yang berbeda, baik lebih cepat maupun lebih lambat. Kemampuan bahasa anak dapat diketahui melalui karakteristik perkembangan bahasanya. Menurut Jamaris, karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi beberapa aspek (Susanto, 2011, dalam Laili et al., 2019) yaitu: 1) Anak telah mampu menguasai dan mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata, 2) Anak usia 5-6 tahun sudah mampu menjadi pendengar yang baik, 3) Anak dapat terlibat aktif dalam percakapan dengan cara mendengarkan pembicaraan orang lain serta memberikan respon yang sesuai, 4) Kosakata yang dimiliki anak mencakup konsep warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, serta tekstur permukaan seperti kasar dan halus, 5) Percakapan anak usia dini 5-6 tahun sudah mencerminkan berbagai komentar terhadap aktivitas yang dilakukan oleh dirinya sendiri, orang

lain, maupun hal-hal yang diamatinya (Laili et al., 2019).

Oleh karena itu, upaya meningkatkan pengetahuan dalam kemampuan bahasa anak dengan menggunakan beberapa media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran supaya mendorong terhadap minat anak secara keseluruhan, serta keaktifan sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan menyenangkan (Anggun et al., 2021).

Menciptakan suatu hal sebaiknya menggunakan bahasa yang baik secara lisan maupun tulisan, adapun salah satu medianya bisa menggunakan media berbasis digital dan non digital. Perkembangan teknologi sangat pesat mendorong guru untuk kreatif dalam pembelajaran anak usia dini berbasis teknologi, teknologi memfasilitasi banyak platform sebagai alat dalam pembuatan media pembelajaran (Alfatih et al., 2024).

Oleh karena itu, pemerintah telah meluncurkan insiatif digitalisasi masif untuk mendukung dan membantu dalam perkembangan teknologi, layar sentuh digital ini yang membantu satuan pendidikan anak usia dini, hal ini ditandai dengan distribusi bantuan *Interactive Flat Panel* (IFP). *Interactive*

Flat Panel (IFP) berfungsi sebagai media yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran lingkungan belajar (Siti et al., 2021).

Observasi awal di TK Raihan Islamic School menunjukkan bahwa sebagian anak usia 5-6 tahun belum mencapai kemampuan bahasa sesuai indikator tersebut. Anak masih kesulitan mengucapkan kalimat secara runtut, belum lancar mengenal huruf awal suatu kata dan kurang aktif dalam kegiatan percakapan. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam peningkatan bahasa perkembangan belum optimal.

Salah satu penyebabnya adalah rendahnya stimulasi bahasa anak yang kurang optimalisasi penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun pemerintah telah mendistribusikan perangkat *Interactive Flat Panel* (IFP) untuk mendukung digitalisasi pendidikan anak usia dini, pemanfaatannya di lapangan masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi, sebagian guru hanya menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai alat pemutar video atau media tayangan gambar tanpa melibatkan anak secara interaktif. Guru belum sepenuhnya menguasai penggunaan fitur layar

sentuh yang memungkinkan anak berpartisipasi langsung dalam kegiatan belajar, akibatnya anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang melatih keterampilan berbahasa seperti mendengar, berbicara, dan mengenal huruf secara aktif.

Interactive Flat Panel (IFP) memiliki potensi besar untuk menjadi sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik anak usia dini. Dengan tampilan visual dan layar sentuhnya, *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat digunakan untuk menghadirkan permainan edukatif yang meningkatkan kemampuan perkembangan kemampuan bahasa anak secara menyenangkan. Namun, diperlukan media pembelajaran digital yang aplikatif, mudah dioperasikan oleh guru, serta disesuaikan khusus dengan tingkat perkembangan bahasa anak.

Sebagai inovasi pembelajaran berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) untuk dikembangkan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki”, ini permainan edukatif berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) yang dirancang dengan mengadaptasi permainan kartu uno ke dalam bentuk digital interaktif. Media dibuat menggunakan platform canva dan menampilkan kombinasi warna, gambar, huruf, serta teka-teki bahasa

yang menarik. Dalam media digital pembelajaran ini menampilkan tampilan utama “Uno Cerdas Teka-Teki” pada layar. Anak kemudian bermain sambil belajar bersama untuk memilih kartu digital berwarna yang berisi huruf alfabet dengan pertanyaan atau teka-teki, contohnya: “Binatang apakah ini?”, anak memilih pilihan jawaban dengan warna kalimat huruf berbeda yang sesuai dengan gambar binatang yang tepat. Di sana terdapat 3 pilihan jawaban ayam- bebek- cicak. Anak menyebutkan jawabannya dengan lisan, lalu menekan yang sesuai di layar sentuh dengan tepat. Guru memberikan umpan balik positif, memperluas kosakata anak, dan mengajak mereka membuat kalimat sederhana, seperti “ayam berkokok di pagi hari” atau “ayam bisa bertelur”.

Melalui aktivitas kegiatan ini, anak terlibat langsung dalam proses belajar bahasa secara aktif, mendengarkan, memahami perintah, berbicara, mengenal huruf, dan mengaitkan simbol dengan maknanya. Visualisasi warna, dan animasi yang menarik dalam media membantu mempertahankan perhatian anak serta meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memfokuskan

pada inovasi pengembangan media digital yang mudah digunakan agar guru dapat memaksimalkan fungsi penggunaan berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam kegiatan kegiatan belajar. Pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual bagi anak, sehingga mendukung tercapai perkembangan bahasa yang sesuai dengan tahap usia dan potensinya.

Dengan demikian, “Pengembangan Media Digital “Uno Cerdas Teka-Teki” Sebagai Inovasi Pembelajaran berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun”, ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran pengembangan media digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang perlu dilakukan 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (Risal et al., 2022). Pengembangan media digital sebagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ini hanya dibatasi

pada tahap development (pengembangan). Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” yang nantinya digunakan oleh guru sebagai bahan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP). Produk yang dikembangkan ini bertujuan untuk menghasilkan media digital sebagai bahan ajar guru dalam memanfaatkan *Interactive Flat Panel* (IFP) di sekolah. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu 1) Model ADDIE memiliki tahapan yang relatif sederhana dibandingkan dengan model pengembangan lainnya, 2) Mudah dipahami dan dipelajari, 3) Memiliki struktur yang sistematis mulai dari tahap analisis hingga evaluasi, 4) Tahapan dalam model ADDIE bersifat prosedural sehingga tidak dapat dilaksanakan secara acak. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa dan siswi TK Raihan Islamic School serta para guru tenaga pendidik TK Raihan Islamic School. Untuk mendukung pelaksanaan penelitian yang lebih struktur, peneliti melibatkan populasi

dan sampel sebagai subjek serta objek penelitian. Populasi diartikan sebagai keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Sementara itu, sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih sebagai perwakilan. Populasi dapat berupa penduduk di suatu wilayah, jumlah anggota dalam sebuah organisasi, serta jumlah guru dan peserta didik di sekolah tertentu, dan objek sejenis lainnya (Sugiyono, 2023).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dilakukan sebagai inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan kemampuan bahasa anak (Siti et al., 2021).

Menurut (Risal et al., 2022) dalam metode Research and Development

(R&D) teori pengembangan model ADDIE memiliki tahapan yang terstruktur sehingga proses dapat dilakukan secara bertahap dan menyesuaikan dengan perkembangan. Berikut pembahasan penelitian:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahap yang dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran (Rai et al., 2021).

Pada tahap analisis yang dilakukan ditemukan bahwa kemampuan bahasa anak masih belum berkembang secara optimal. Beberapa anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf, menyebutkan kosakata, serta menjawab pertanyaan sederhana dengan runtut. Selain itu, penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Oleh karena itu, media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” dirancang untuk membantu anak belajar bahasa melalui permainan edukatif yang sesuai dengan

karakteristik anak usia dini dan kurikulum di sekolah.

2. Analisis Kinerja

Analisis kinerja yang mencakup analisis kurikulum, analisis media dan analisis materi, tahapan analisis dilakukan peneliti untuk mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung. Pengembangan analisis kurikulum disusun berdasarkan kebutuhan guru serta peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal (Rai et al., 2021).

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan pendidikan anak usia dini (Sugiyono, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di TK Raihan Islamic School, diketahui bahwa satuan pendidikan ini telah menerapkan kurikulum merdeka dengan pendekatan belajar sambil bermain. Pemanfaatan penggunaan media *Interactive Flat Panel* (IFP) menekankan pentingnya penyediaan kegiatan berbasis teknologi yang memungkinkan anak berinteraksi secara langsung untuk meningkatkan kemampuan bahasanya.

Dalam tahap analisis media dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan pembelajaran bahwa media

digital “Uno Cerdas Teka-Teki” terbukti efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan bahasa melalui pembelajaran berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP). Peneliti menyesuaikan pada selaras dengan karakteristik anak usia dini sehingga media ini dinilai sesuai karena mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik. Selain itu, media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” dirancang secara praktis dan aplikatif sehingga mudah digunakan oleh guru dan disesuaikan dengan perkembangan bahasa anak serta lingkungan disekitarnya. Oleh karena itu, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai inovasi pembelajaran media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam mendukung proses belajar anak.

Selanjutnya tahapan analisis materi, ini sangat penting karena untuk memaksimalkan perkembangan bahasa anak yang dikumpulkan beberapa informasi yang tepat dan benar. Analisis kinerja ini memiliki peranan yang saling penting untuk melengkapi terhadap perkembangan penelitian ini sebagai proses pembelajaran media yang dikembangkan sesuai dengan kinerja yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil

analisis tersebut, peneliti dapat mempunyai gagasan untuk mengembangkan media digital berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) yang dapat sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

3. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama yang untuk menentukan hasil tujuan pengembangan yang didapatkan dari kebutuhan perkembangan anak (An-nisa et al., 2025).

Pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan kebutuhan dan menetapkan kemampuan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran (Risal et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Raihan Islamic School, menunjukkan bahwa sebagian anak usia 5-6 tahun belum mencapai kemampuan bahasa secara utuh, anak masih kesulitan mengucapkan kalimat secara runtut, belum lancar mengenal huruf awal suatu kata dan kurang aktif dalam kegiatan percakapan, bahwa peningkatan bahasa perkembangan belum optimal dan pemanfaatan

perangkat *Interactive Flat Panel* (IFP) dilapangan masih terbatas, penggunaan hanya sebagai alat pemutar video dan media tayangan gambar tanpa melibatkan anak secara interaktif.

Menurut Hurlock (1978:176), bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk melambangkan pikiran dan perasaan sehingga makna dapat disampaikan kepada orang lain (Hemah, Sayekti Tri, 2021).

Oleh karena itu, kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai karakteristik anak usia dini sangat penting dengan perkembangan bahasa berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) yang melalui media digital. Hal ini sebagai inovasi membantu guru memperoleh media yang aplikatif, menarik, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan keterbatasan waktu serta sumber daya yang mendukung peningkatan kemampuan bahasa yang lebih menyenangkan dan bermakna (Siti et al., 2021), Peneliti mendapatkan data dari sebagian anak yang belum optimal dalam perkembangan bahasanya.

Maka peneliti menentukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam media digital yang

memodifikasi dari permainan di lingkungan sekitar anak sehingga memudahkan anak dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

4. Desain (Design)

Tahapan kedua desain Media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” ini dikembangkan dengan tampilan yang menarik melalui kombinasi warna, gambar, animasi, dan permainan teka-teki yang dapat dioperasikan menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP) (Risal et al., 2022).

Desain media disusun agar anak tidak hanya melihat materi, tetapi juga dapat berinteraksi langsung melalui kegiatan memilih jawaban, mengenal gambar, serta menyebutkan huruf dan kosakata sederhana. Media ini desain gambaran utama mengintegrasikan ciri khas permainan uno ke dalam media pembelajaran digital sehingga penggunaan permainan dalam media pembelajaran memberikan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan (Annisa, 2022).



Gambar 1. Media Digital “Uno Cerdas Teka-Teki”

5. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga adalah pengembangan, berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyesuaian animasi, tampilan evaluasi dan kesesuaian gambar dengan karakteristik anak usia dini. Setelah dilakukan revisi, media menjadi lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa anak usia 5-6 tahun (Risal et al., 2022).

Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan penggunaan media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan dalam dua tahapan yang memberikan media digital menjadi lebih baik dalam tahap pertama skor penilaian 68 dengan rata – rata nilai 4,25 dengan persentase 75,55%, dan

meningkat pada tahap kedua skor penilaian 76 dengan nilai rata-rata 4,75, persentase 84,44%. Validasi ahli materi juga memaksimalkan hasil yang lebih baik dalam menyesuaikan materi berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud no 12 tahun 2025 (Permendikbud, 2025).

Validasi ahli materi dilakukan dua tahapan validasi, tahap pertama hasil skor yang diperoleh 81 dengan nilai rata-rata 4,8, persentase 95,25% dan tahap kedua menunjukkan hasil skor penilaian 86 dengan nilai rata-rata 4,8, persentase 95,55% bahwa adanya peningkatan dalam validasi ahli materi ini Sangat layak digunakan dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran perkembangan bahasa.

6. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, penggunaan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” menunjukkan respon yang positif dari anak maupun guru. Anak terlihat lebih antusias dan aktif saat mengikuti pembelajaran menggunakan *Interactive Flat Panel* (IFP). Anak mampu mengenal huruf, menyebutkan nama gambar, menjawab teka-teki, serta mengikuti instruksi permainan dengan lebih percaya diri. Kondisi ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan teknologi digital juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Hanik, 2021).

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak setelah menggunakan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki”. Anak menjadi lebih mengenal simbol huruf, memahami kosakata, melatih kemampuan berbicara, dan meningkatkan kemampuan mendengarkan. Peningkatan tersebut terjadi karena media memberikan stimulus visual dan audio yang menarik sehingga anak lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan interaktif juga membantu anak belajar melalui pengalaman langsung yang sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain pada pendidikan anak usia dini (Ruwaida & Setiasih, 2021).

Penelitian ini sejalan dengan pendapat bahwa media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini karena memberikan pengalaman yang konkret, menarik, dan sesuai dengan perkembangan

teknologi. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa dapat membantu anak mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir, serta keberanian dalam mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba produk, uji coba produk dilakukan dengan kelompok skala kecil dan kelompok skala besar yang mencakup karakteristik perkembangan bahasa anak. Kelompok skala kecil diperoleh total skor 197 dan skor maksimal 200 yang diperoleh persentase 98,5% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan untuk kelompok skala besar dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba pre-test dan uji coba post-test ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui peningkatan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. uji coba pre-test memperoleh total 101 dengan skor maksimal 200 diperoleh rata-rata persentase 50,5%, maka dapat diketahui penggunaan pemanfaatan *Interactive Flat Panel*

(IFP) kurang optimal dengan baik yang termasuk kriteria kurang baik. Uji coba post-test memperoleh skor total 190 dengan skor maksimal 200 dan rata-rata persentase 95%, maka penggunaan pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) dengan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) terhadap kemampuan perkembangan bahasa anak menunjukkan peningkatan yang sangat baik.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

7. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk menilai keseluruhan proses dengan membandingkan hasil dari setiap tahapan uji coba serta merekap hasil penilaian kelayakan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi hingga uji coba

produk praktisi pembelajaran peserta didik (Rai et al., 2021). Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi dan penilaian terhadap kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yang didasari oleh observasi guru dan wawancara terhadap kompetensi peserta didik dilakukan perbandingan kelayakan uji coba kelompok skala kecil dan uji coba skala besar (pre-test dan post-test).

Berdasarkan uji kelayakan media pembelajaran dari ahli media yang mencakup aspek desain media, pengoperasian, ketepatan teknik kejelasan serta ahli materi pada aspek kurikulum, aspek materi, aspek kebahasaan, aspek evaluasi dalam kedua tahapan ini dinyatakan bahwa media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sangat layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pengembangan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak sangat baik yang memperoleh persentase 98,5% dan 95% dalam uji coba kelompok skala kecil dan uji coba kelompok skala besar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sangat layak, praktis dan efektif serta aplikatif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Raihan Islamic School. Temuan yang mencakup kelebihan dan kekurangan media ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas pengembangan media digital dalam pemanfaatan alat perangkat layar sentuh *Interactive Flat Panel* (IFP) ke depannya.

D. Kesimpulan

Tahapan pengembangan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun peneliti menggunakan model ADDIE, yang terdiri 5 tahapan pengembangan yaitu:

Tahap analisis (*Analysis*), diperoleh dengan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan pembelajaran melalui observasi untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta pemanfaatan *Interactive Flat Panel* (IFP) di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan

bahasa sebagian anak belum berkembang optimal dan penggunaan *Interactive Flat Panel* (IFP) belum dimanfaatkan secara maksimal.

Tahap desain (*Design*), dilakukan dalam merancang media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP). Pada tahap ini peneliti menyusun konsep permainan edukatif yang mengadaptasi dari permainan uno ke dalam bentuk digital interaktif yang menggunakan platform canva.

Tahap pengembangan (*Development*), proses pengembangan pembuatan media digital sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya yang mulai mengembangkan seluruh komponen “Uno Cerdas Teka-Teki”, Kemudian media digital divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tahap implementasi (*Implementation*), dilakukan untuk proses penerapan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) dengan menguji cobakan kepada anak usia 5-6 tahun melalui uji coba kelompok skala kecil terhadap 5 anak yang ada di TK Raihan Islamic School dan juga uji coba skala besar dalam uji coba pre-test dan post-test terhadap 10 anak yang ada di TK

Raihan Islamic School kecamatan Cibarusah kabupaten Bekasi.

Tahap evaluasi (*Evaluation*), dilakukan melalui hasil validasi para ahli media, ahli materi, observasi kegiatan pembelajaran, respon guru dan anak, serta uji coba penggunaan media.

Hasil pengembangan media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Validasi media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki hasil validasi ahli media 84,44% dan hasil validasi ahli materi 95,55% dengan kategori sangat layak.

Efektivitas media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP)

Persentase efektivitas media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Raihan Islamic School kecamatan Cibarusah kabupaten Bekasi, menunjukkan hasil pada kemampuan awal 50,5%, dan

pada kemampuan akhir 95% dan skala kecil kemampuan lebih meningkat 98,5%. Oleh karena itu, media digital “Uno Cerdas Teka-Teki” berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP) sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun dinyatakan sangat baik, praktis, menarik dan efektif untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v5i2.2710>
- An-nisa, L., Farida, I. A., Eva, N., Apsari, D. A., & Utomo, H. B. (2025). Implementasi Model ADDIE dalam Media Edukasi sebagai Pemahaman Kesehatan Mental. 18(1), 41–46.
<https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i1.466>
- Anggun, N. M., Tri, S., & Ratih, K. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4), 179–192.
<https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>
- Annisa, S. F. (2022). Mengenal Sejarah Kartu UNO, dari Kemunculan

- hingga Populer. Mengenal Sejarah Kartu UNO, dari Kemunculan hingga Populer - Varia Katadata.co.id
- Hanik, M. (2021). Pemanfaatan Media Digital untuk Pengenalan Warna dalam Bahasa arab.
- Hemah, E., Sayekti, T., & Atikah, C. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Laili, S. H., Humaidah, H. B., & Zulfahmi, L. (2019). Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 7(2). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v7i2.506>
- Pasaribu, M., Rusmaladewi, & Ananda, K. (2023). Hubungan Pola Asuh Demokratis Orang Tua dengan Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Eskpresif Anak Usia 5-6 Tahun Negeri Pembina Jekan Raya. 19(137), 27–38.
- Permendikbud. (2025). Permendikbud Nomor 12 Tahun 2025. 32(3), 167–186.
- Rai, N., Pitriani, V., Ayu, I. G., Wahyuni, D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. 4(3), 515–532.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. rosid. (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R & D). CV. Literasi Nusantara Abadi Perumahan Puncak Joyo Agung Residence Kav. B11 Merjosari Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
- Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2021). Keterampilan Internet Searching dalam Literasi Digital Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Bandung pada Masa Pandemi Covid-19. 32(3), 167–186.
- Ruwaida, G. A., & Setiasih, O. (2022). Strategi Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Menghadapi era Society 5.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5406–5413. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.3028>
- Siti, H., Asti, W. E., & Erna, Y. (2021). Peningkatan Mutu Paud Melalui Digitalisasi: Peran Teknologi IFP dalam Mendukung Kompetensi Guru Menuju Pembelajaran Mendalam yang Berkesinambungan. 32(3), 167–186.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed.)). Penerbit Alfabeta Bandung.