

Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Martha Saudale^{1*)}, I Gede Astawan², Made Vina Arie Paramita³

¹²³Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author, e-mail: martasaudale123@gmail.com

Received Oktober 10, 2022;

Revised November 20, 2022;

Accepted November, 2022;

Published Online Desember, 2022

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
©2022 by author

Abstract: *This study aims to develop an interactive power point-based educational game in language development in early childhood. In this study using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation and evaluation). The subjects in this study used two material experts, two media experts, two design experts and two practitioners. Data collection in this study used a questionnaire method which was then analyzed using data analysis, namely quantitative and qualitative data. Educational games are declared valid with very good qualifications from experts, both from material experts, media and design experts. From these results it can be said that the development of this interactive power point-based educational game has a very high validity value, for teachers to use this power point-based educational game as a medium in learning activities so that it can support learning to optimize the learning process, and researchers can use research This is a reference source and can continue to the effectiveness of interactive power point-based educational games in language development.*

Keywords: *Development model, educational game, language*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis power point interaktif dalam pengembangan bahasa pada anak usia dini. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Subjek dalam penelitian ini menggunakan dua orang ahli materi, dua orang ahli media, dan dua orang ahli desain serta dua orang praktisi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket yang kemudian dianalisis menggunakan analisis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Game edukasi dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik dari para ahli, baik dari ahli materi, ahli media dan desain. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis power point interaktif ini memiliki nilai validitas yang sangat tinggi, untuk itu kepada guru dapat menggunakan game edukasi berbasis power point ini sebagai media dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menunjang pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran, serta peneliti dapat menggunakan riset ini sebagai sumber rujukan serta dapat melanjutkan ketahap efektivitas game edukasi berbasis power point interaktif dalam pengembangan bahasa.

Kata kunci: *Model pengembangan, game edukasi, bahasa*

How to Cite: Martha Saudale^{1*)}, I Gede Astawan², Made Vina Arie Paramita³. 2022. Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. JBKI, 7 (3): pp. 00-00, https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk

Pendahuluan

Pendidikan sebagaimana diketahui merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki oleh setiap individu. Proses tersebut dilakukan melalui proses pendidikan yang dilakukan secara aktif. Perkembangan potensi ini tentunya disesuaikan dengan kemampuan yang ingin dicapai baik secara kompetensi spiritual, pengetahuan dan ketrampilan, hal ini sesuai dengan definisi pendidikan nasional UU No.20 Tahun 2013 pasal 3 sebagai berikut.

Pendidikan sebagai fungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan definisi tersebut hal yang sama juga diungkapkan oleh Departemen Agama RI (2003), bahwa pendidikan sebagai suatu usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kreatif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya baik dalam kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Pernyataan diatas tentunya mengacu pada pendidikan Anak Sekolah Usia Dini (PAUD), yang sebagaimana harus menyesuaikan dirinya dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar mengajar. Mengingat hal tersebut Mansur (2013), ia juga mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini tentunya merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan aspek perkembangan yang salah satunya terkait dengan perkembangan bahasa.

Bahasa tentunya adalah salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting karena merupakan suatu ukuran untuk mengukur (parameter) dalam perkembangan, hal ini seperti yang dikatakan oleh Marrison (2012), bahwa bahasa adalah ketrampilan persiapan yang paling penting, karena anak membutuhkan ketrampilan bahasa untuk dapat berhasil disekolah dan dalam hidup. Berdasarkan pernyataan dari ahli bahwasanya pengembangan bahasa sangat penting maka dari pelaksanaan observasi dan wawancara tidak terstruktur pada guru di PAUD Talaitan Anah Kabupaten Kupang pada 1-5 november 2021. Ditemukan bahwa siswa PAUD Talaitan Anah Kabupaten Kupang masih memiliki kriteria dalam ketidak tuntasan dalam aspek perkembangan bahasa. Hal ini seperti yang ditemukan, disekolah tersebut memiliki anak-anak di usia yang seharusnya sudah mampu memiliki penguasaan akan kosa kata seperti pada usia 4-6 namun kenyataanya anak-anak tersebut belum dapat mengingat maupun menghafal kosa kata yang ada terutama untuk pengenalan huruf anak-anak sangat minim. Mereka tampak kesulitan dan terlihat bingung ketika melengkapai huruf maupun menebak huruf.

Adanya kesulitan anak dalam pengembangan bahasa dikarenakan, pada proses pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru dan ditemuinya siswa yang tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, sehingga kurangnya antusias siswa pada guru saat proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan media berupa Lembar Kerja Anak (LKA), maupun buku siswa dalam proses pembelajaran serta proses belajar mengajar yang masih menggunakan proses pembelajaran bersifat konvensional (ceramah, maupun melalui tugas). Sebagian besar siswa diminta untuk mendengarkan sehingga siswa menjadi pasif. Pentingnya guru memahami pengelolaan kelas sangat diperlukan sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kemudian untuk penggunaan media masih tergolong rendah dan tingkat ketuntasan pada aspek perkembangan bahasa terutama dalam kosa kata anak pada kategori cukup, hanya memahami pembelajaran secara pas-pasan dan pemahaman siswa masih kurang.

Melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan tentu perlunya upaya yang dilakukan untuk mengurangi tingkat rendahnya perkembangan kosa kata anak yang dipengaruhi proses belajar serta perlunya guru untuk mampu memahami tingkat kesulitan anak sehingga tidak terlewatkan begitu saja dan dapat mengembangkan kemampuan daya berpikir yang kreatif. Salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan pengembangan media. Menurut Daryanto (2010), media tentunya merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian serta minat siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan. Media yang dimaksudkan yaitu berupa game edukasi. Game

edukasi ini sangat menarik untuk dikembangkan karena memiliki keunggulan yang signifikan pada visualisasinya yaitu adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pembelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (ceramah, maupun melalui tugas). Kemudian dengan pola yang dimiliki oleh game ini pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan juga status game, instruksi dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anik. V. Vitaningsih (2016), dengan judul Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran AUD, Massachusetts Institute Of Technology (MIT) yang berhasil membuktikan bahwa game edukasi ini sangat berguna menunjang pendidikan.

Media game edukasi yang digunakan tentunya melalui aplikasi power point. Power point yang digunakan bersifat interaktif sehingga sangat memudahkan guru untuk dimanfaatkan sebagai media belajar anak. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilo (2016), bahwa media yang dapat menarik minat anak agar dapat berpartisipasi aktif dan dapat termotivasi dalam pembelajaran pengembangan kosa kata seperti dengan memanfaatkan salah satu software pada teknologi komputer yaitu Microsoft power point. Kemudian berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Hasjihandito, Wulan dan Wantoro dalam Jurnal Penelitian Pendidikan tahun 2016 yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Power Point Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang, hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa media pembelajaran berbasis power point valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran KB-TK Assalamah Ungaran. Hal ini diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berbasis power point dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas maka perlunya upaya pemecahan masalah, salah satu cara alternatif masalah yaitu guru dapat merancang media pembelajaran yang mengaitkan dengan lingkungan kehidupan siswa yang ditempuh dengan pengoptimalan proses pembelajaran melalui game edukasi pada pembelajaran dengan menggunakan media power point yang berfokus pada peningkatan kemampuan kosa kata anak. Merchant (2007) mengatakan bahwa anak usia dini dapat menggunakan media digital untuk mengenal huruf ataupun literasi dan pemanfaatannya sangat produktif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap literasi. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi kedepannya bagi permasalahan yang ditemui PAUD Talaitan Anah Kabupaten Kupang. Untuk itu perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Untuk Kosa Kata Anak Didik Paud Talaitan Anah".

Metode

Pada tahap perancangan peneliti melakukan rancangan solusi yang diberikan berdasarkan analisis kebutuhan, yaitu berupa game edukasi berbasis power point interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata. Pada tahapan ini dilakukan perencanaan media game edukasi berdasarkan analisis yang dilakukan. Desain pembuatan media game edukasi yaitu dengan, 1) mendesain latar yang menjadi karakter dalam game edukasi, 2) membuat rancangan media yang akan ditampilkan pada game edukasi yang berupa tokoh ayah, ibu, nenek serta beberapa hewan seperti ayam, gajah, kambing dan sapi, kemudian 3) background untuk mendukung tampilan game edukasi. Tokoh dan background diunduh dari berbagai sumber.

Hasil dan Pembahasan

Pembuatan game edukasi selanjutnya menggunakan aplikasi power point. Rancang bangun game edukasi berbasis power point interaktif di desain dengan aplikasi power point dengan 31,45 MB Mp 4, pada topik menyusun huruf dan menyelesaikan tantangan. Berikut rancang bangun game sebagai berikut:

Mendesain latar sebagai karakter game edukasi. Latar yang dimaksud adalah berupa gambar yang berwarna cerah dan menarik sesuai minat anak. Memilih background yang digunakan sebagai animasi yang akan digunakan di dalam game edukasi sehingga game tersebut lebih menarik. Animasi yang digunakan juga dibuat menarik yang dapat meningkatkan keinginan anak untuk memainkan game tersebut sesuai dengan pemilihan latar. Pemilihan tokoh sebagai pusat permainan edukasi. Pemilihan tokoh yang dimaksud adalah berupa gambar seperti gambar manusia ayah, ibu, nenek, serta berupa gambar hewan yaitu, gambar ayam, gajah, kambing dan juga sapi. Menyatukan latar dengan background sebagai animasi dan tokoh. Tahap ini mencakup pengemasan materi ke dalam tampilan game edukasi seperti narasi keterangan tulisan serta suara latar (background). Memberikan suara pada karakter animasi (dubbing). Menggabungkan beberapa sheet menjadi satu kesatuan alur game edukasi (editing).

a. Validitas Game Edukasi dari Ahli Materi

Uji materi pembelajaran dilakukan oleh dua orang dosen ahli materi yang meninjau isi materi dari media yang dikembangkan. Hasil dari kedua ahli materi tersebut dapat dihitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus $F : N = 171\% : 2 = 85,5\%$. Perhitungan keseluruhan persentase tersebut, dikonversi menggunakan tabel konversi skala 5, yang berada pada rentangan 75-89% dengan kualifikasi **baik**. Berdasarkan perhitungan tersebut, *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Talaitan Anah, layak digunakan.

b. Validitas Game Edukasi dari Ahli Media

Uji media pembelajaran dilakukan oleh dua orang dosen ahli media yang meninjau disain dan tampilan dari media yang dikembangkan. Hasil dari kedua ahli media tersebut dapat dihitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus $F : N = 164\% : 2 = 82\%$. Perhitungan keseluruhan persentase tersebut, dikonversi menggunakan tabel konversi skala 5, yang berada pada rentangan 75-89% dengan kualifikasi **valid**. Berdasarkan perhitungan tersebut, *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Talaitan Anah, layak digunakan.

c. Validitas Game Edukasi dari Ahli Desain

Uji desain pembelajaran dilakukan oleh dua orang dosen ahli desain yang meninjau disain dari media yang dikembangkan. Hasil dari kedua ahli desain tersebut dapat dihitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus $F : N = 214\% : 2 = 107\%$. Perhitungan keseluruhan persentase tersebut, dikonversi menggunakan tabel konversi skala 5, yang berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan perhitungan tersebut, *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Talaitan Anah, layak digunakan.

Hasil uji validitas *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Talaitan Anah pada penelitian ini diperoleh berdasarkan perhitungan penilaian dari para ahli. Adapun hasil analisis validitas *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Talaitan Anah dapat dilihat dari hasil analisis validitas dari ahli materi yaitu diperoleh skor 85,5%, hasil analisis validitas dari ahli media diperoleh skor 82%, hasil analisis validitas dari ahli desain diperoleh skor 107%. Hasil validitas *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosa kata anak didik PAUD Talaitan Anah menurut uji materi pembelajaran, uji media pembelajaran, uji desain pembelajaran, dan praktisi secara lebih terperinci dapat disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Presentase Hasil Validitas Game Edukasi

No	Subjek Uji Coba Game Edukasi	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi
1.	Uji Ahli Materi	85,5%	Baik
2.	Uji Ahli Media	82%	Valid
3.	Uji Ahli Desain	107%	Sangat Baik

Melihat presentase hasil validitas game edukasi, dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosakata anak didik PAUD Taloitan Anah "**Valid**" dengan kualifikasi yang sangat baik serta telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. *Game* edukasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di lapangan, dengan begitu *game* edukasi dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pengembangan bahasa untuk kosakata anak. Media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan suara dapat meningkatkan perhatian, membawa anak memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks serta dapat mengatasi keterbatasan waktu dan tempat (Suryana & Hijriani, 2021).

1. Respon Praktisi Terhadap *Game* Edukasi Dalam Pengembangan Bahasa Untuk Kosakata Anak

Uji praktisi dilakukan oleh dua orang guru yang untuk meninjau kelayakan media terhadap pengembangan bahasa pada kosakata anak. Hasil dari kedua praktisi tersebut dapat dihitung persentase keseluruhan subjek menggunakan rumus $F : N \ 190\% : 2 = 95\%$. Perhitungan keseluruhan persentase tersebut, dikonversi menggunakan tabel konversi skala 5, yang berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi **sangat baik**. Berdasarkan perhitungan tersebut, *game* edukasi berbasis *power point* interaktif dalam pengembangan bahasa untuk kosakata anak didik PAUD Taloitan, layak digunakan.

Mengetahui kelayakan media *game* edukasi berbasis *power point* interaktif juga dibuktikan dengan respon guru melalui masukan maupun komentar yang diberikan. Berikut tanggapan guru terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 2. Masukan Saran dan Komentar Praktisi

No	Responden	Komentar dan Saran
1	R1	<i>Game</i> edukasi untuk mengembangkan kosakata anak pada PAUD sudah sangat bagus dan isian materinya sudah lengkap
2	R2	<i>Game</i> edukasi sudah bagus, penggunaannya tidak sulit sesuai dengan ciri khas anak dan bisa memotivasi anak untuk belajar

Simpulan

Hasil rancang bangun game edukasi. Game ini dibuat menggunakan aplikasi Power point yang berdurasi sekitar 10/15 menit kemudian terdiri dari 13 Slide dengan kualitas game 31,45 MB Mp 4. Adapun bagian-bagian rancang bangun game edukasi tersebut yaitu bagian pendahuluan (opening) scene 1 berisi judul game edukasi, identitas mahasiswa dan dosen pembimbing, logo undiksha dan keterangan program studi dan nama universitas. Scene 2 tujuan pembelajaran. Scene 3 penampilan karakter animasi menyapa siswa, penyampaian cara memainkan game edukasi dalam penyusunan huruf. Scene 4 sampai scene 6 bagian permainan penyusunan huruf menjadi kata tentang ayah, ibu dan nenek. Scene 7 bagian ucapan terimakasih karena telah menyelesaikan permainan menyusun huruf dan petunjuk untuk melanjutkan ke permainan baru. Scene 8 perkenalan permainan baru serta penyampaian cara memainkan game edukasi tentang menyelesaikan tantangan. Scene 9 sampai scene 12 bagian permainan menyelesaikan tantangan dalam menyatukan objek-objek yang dipisahkan seperti telur ayam disatukan ke induknya, anak gajah disatukan ke induknya, anak kambing distukan ke induknya dan anak sapi distukan ke induknya. Kemudian scene 13 bagian penutup yaitu ucapan terimakasih.

Hasil validitas media game edukasi berbasis power point, berada pada rentang 75%-100% secara keseluruhan ahli materi diperoleh skor 85,5% hasil uji validitas ahli media diperoleh skor 82% dan uji validitas ahli desain diperoleh skor 107% perolehan rata-rata skor pada rentang berkualifikasi sangat baik.

Hasil respon praktisi terhadap media game edukasi berbasis power point interaktif dengan hasil validasi 95% apabila di konversi pada konversi skala lima berada pada rentang sehingga berkualifikasi sangat baik.

Ucapan Terimakasih

Saya mengucapkan terima kasih banyak atas dukungan dan arahan yang disampaikan oleh pembimbing. Serta dukungan dari teman-teman yang mendoakan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini dengan lancar dan baik.

Referensi

- Agung, A. A. G (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan.,Undiksha, Aditya Media Publishing. Arfa (2018). Pendidikan Paud Berbasis Multikultural, Jurnal: Pemikiran Islam dan Ilmu Sosial. Vol.11,No 2.
- Anggraini & Yeni (2019), Simulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *PENDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini*.
- Anggraini & Yeni (2019), Simulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Lagu Kreasi Minangkabau Pada Anak Usia Dini. *PENDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini*.
- Antara, P.A, Udayani, N. W. M., Suryani, G. A. T. A., PS, K. M. K. A., & Lestari, N. W. (2022). Pembelajaran Daring Anak Usia Dini dengan Orang Tua Ter-PHK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2896–2909. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1623>
- Ardiansah & Miftakhi (2019) : Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung*.
- Arfa (2018). Pendidikan Paud Berbasis Multikultural, Jurnal: Pemikiran Islam dan Ilmu Sosial. Vol.11,No 2.
- Devianty Dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan (2017), BAHASA SEBAGAI CERMIN KEBUDAYAAN.,*Jurnal Tarbiyah*, Vol. 24, No. 2, ISSN: 0854 – 2627
- Dewi, L. M. I., & Rimpiati, N. L. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, 1(1), 31–46.
- Dewi, Suryani, & Widyastono (2021), Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Combines 1*
- Endang W. & Ghinah (2021), Game Edukasi Berbasis Microsoft Powerpoint Sebagai Jawaban Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SEPAKAT)*.,Vol. 2, No. 1
- Fathoni & Wiriaatmadja (2006), Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi, (Jakarta: PT Rineka Cipta), hal. 104
- Hamid, Abi, Ramadhani, Juliana, Safitri, Jaaludim, & Simarmata (2020), Media Pembelajaran. Diedit oleh Tonni Limbong. Cetakan 1. Yayasan Kita Menulis.
- Haris & Isyanti (2021), Pengembangan Game Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini, *Jurnal Asghar*.,ISSN 2797-5630
- Hendryadi & Suryani (2016), Metode Riset Kuantitatif : Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam. Penandamedia Group.
- Indria (2016), CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Berbahasa Bagi Anak Usia Dini Di Ponorogo., *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal* Vol.1. No.1 ISSN 2528-004X.
- Kartika & Yunita (2014), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Ekonomi Untuk Pembelajaran Ips Kelas VII SMP.
- Khumaedi (2012), Reliabilitas Instrument Penelitian Pendidikan.,*Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*
- Koyan, I. W. (2012), Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Vitianingsih (2016), Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Teknik Informatika,Fakultas Teknik Universiti. Jurnal INFORM* Vol. 1, No. 1.

Article Information (Supplementary)

Conflict of Interest Disclosures:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

Copyrights Holder: < Saudale > <2022>

First Publication Right: JBKI Undiksha

Open Access Article | CC-BY Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Word Count:

