

## DESAIN MULTIMEDIA GAME TEMBAK HURUF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BAHASA SISWA KELAS 1 SD DALAM PENGENALAN HURUF ABJAD

Ade Sri Madona<sup>1</sup>, Gusnetti\*<sup>2</sup>, Syofiani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Bung Hatta, Indonesia

<sup>2,3</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Bung Hatta, Indonesia

[adesrimadona@bunghatta.ac.id](mailto:adesrimadona@bunghatta.ac.id)

[Syofiani@bunghatta.ac.id](mailto:Syofiani@bunghatta.ac.id)

\*Corresponding Author Email: [gusnetti@bunghatta.ac.id](mailto:gusnetti@bunghatta.ac.id)

### ABSTRACT

*This type of research uses research and development (R&D). Design and research development procedures using a 2-D model, namely define, design. In the validation process, the multimedia shooting game was validated by 2 experts. Based on the results of research that has been carried out, multimedia shooting game letters for the introduction of children's alphabet letters, which has obtained an assessment percentage of 82.99%, with a very valid category. The results obtained that the multimedia shooting game for letter recognition of the children's alphabet has been valid according to experts, used as a learning medium for Grade 1 Elementary School students.*

**Keyword:** *Development, Multimedia, Balloon Theme Games, Alphabet Letters*

### ABSTRAK

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Desain dan prosedur pengembangan penelitian menggunakan model 2-D yaitu define, design. Pada proses validasi, multimedia game tembak huruf divalidasi oleh 2 orang pakar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak, yang telah diperoleh persentase penilaian sebesar 82,99%, dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian diperoleh bahwa multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak telah valid menurut pakar, digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk Siswa Kelas 1 SD.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Multimedia, Games Tembak Balon, Huruf Abjad

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu dengan yang lainnya. Kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks, fantastis, sehingga bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak anak usia dini. Perkembangan bahasa ini dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empirik secara langsung. “Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang sesuai dengan tahap

perkembangan anak meskipun dari latar belakang yang berbeda-beda. Anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dalam mengungkapkan pikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungan sejak usia dini. Menurut Soedarso (2005: 4) membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah, misalnya pembaca harus menggunakan pengertian dan khayalan, mengamati, dan mengingatkan untuk memperoleh informasi dalam bacaan”.

Menurut (Raines, 2009:28) berpendapat bahwa proses “membaca bukanlah kegiatan menterjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan. Guru yang memahami konsep whole language akan memandang bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses mengkonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang di baca anak dengan pengalaman yang pernah diperolehnya. Untuk menguasai keterampilan membaca di SD diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai permainan agar anak tertarik dengan hal-hal yang baru sehingga mereka mudah untuk menerima informasi.

Menurut (Seefeldt, 2008:329–330), menyatakan bahwa “pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep bentuk dan bunyi huruf cetak. Stimulasi pada anak dalam mengenal huruf pada anak SD perlu ada inovasi dengan berbagai macam permainan membaca menggunakan game tembak huruf. Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak termotivasi dalam kegiatan belajar. Hal ini agar aspek perkembangan bahasa anak usia dini dapat berkembang dengan maksimal. Namun di SD 33 kalumbuk tersebut stimulasi dalam mengenal huruf masih kurang menarik.

Menurut Sujiono (2011:144) “permainan memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, social emosional, nilai-nilai agama dan moral. anak usia dini lebih suka bermain dalam setiap pembelajaran baik itu dalam kelas maupun di luar kelas. Pendidik harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan pembelajaran dalam permainan yang menarik.

Wardani (2009:17-18) menjelaskan permainan itu adalah: “Permainan dalam bahasa Inggris disebut “games” (kata benda), “to play” (kata kerja), “toys” (kata benda) ini berasal dari “main”, dalam kamus Bahasa Indonesia, kata lain main berarti “melaksanakan sesuatu kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu, dengan sesuka hati, berbuat asal saja”, dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas dari aktifitas) yang mengandung keasyikan (fun) dan dilakukan

atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SD 33 Kalumbuk bahwasanya di SD tersebut menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A masih kurang menarik, karena mengenal huruf hanya melalui buku paket yang ditulis huruf dengan tinta hitam, maka aktifitas belajar anak tersebut masih kurang, mereka diwaktu proses pembelajaran dimulai mereka sibuk dengan sendirinya tanpa mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia untuk mengenal huruf masih belum lengkap, karena media yang digunakan masih berupa gambar, tidak ada suara video, audio, dan animasi. proses pembelajaran yang menyenangkan untuk mengenal huruf masih kurang, monoton, dan belum di kemas dalam bentuk permainan.

Untuk itu dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, guru perlu menggunakan permainan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil permainan yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu dengan menggunakan permainan dengan tembak huruf.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (research and development). Research and Development (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Produk tersebut dapat berupa model pembelajaran, model pemberdayaan, dan lain-lain.

### **2. Populasi dan Sampel**

Adapun populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 di SDN 33 Kalumbuk kel. Kuranji Kota Padang.

### **3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Data yang di peroleh melalui kegiatan pengumpulan data pada dasarnya untuk menguji hipotesis atau sekurang-kurangnya menjawab masalah penelitian. Artinya data tersebut perlu untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Namun demikian, ini tidak berarti bahwa data secara sengaja diupayakan untuk mendukung dan membenarkan hipotesis sekaligus kenyataan data tersebut bertolak belakang dengan hipotesis data tetap sebagaimana adanya. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian adalah:

### a. Lembar Validasi

Istilah validitas (validity) biasanya dipakai untuk menguji suatu penelitian. Terkait dengan hal tersebut, Otto (2010:348) menjelaskan bahwa, “Validity refers to the notion that the best actually measures what it is intended to measure. This means that the best items or tasks are carefully selected to represent key developmental milestones and behaviors”. Maksudnya, validitas tersebut mengacu pada gagasan yang tepat untuk mengukur sesuatu yang diukur. Ini berarti bahwa berbagai tugas secara hati-hati dipilih untuk mewakili dasar kelayakan perangkat.

Data hasil validasi perangkat pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan Skala Likert, selanjutnya dicari rerata nilai dengan menggunakan rumus antara lain sebagai berikut:

$$R = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{nm}$$

(Mulyardi, 2006:82)

Dengan:

R = rerata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

$V_{ij}$  = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j criteria i

n = banyaknya para ahli/praktisi yang menilai

m = banyaknya criteria

Prosedur penetapan tingkat kevalidan didapatkan dengan kriteria seperti Tabel 8 berikut.

Tabel 1. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan.

Interval	Kategori
$R \leq 0,80$	Tidak valid
$0,80 < R \leq 1,60$	Kurang valid
$1,60 < R \leq 2,40$	Cukup valid
$2,40 < R \leq 3,20$	Valid
$R > 3,20$	Sangat valid

(Mulyardi, 2006:82)

## 4. Tahapan Penelitian (Prosedur Penelitian)

### 1. Analisis Kebutuhan

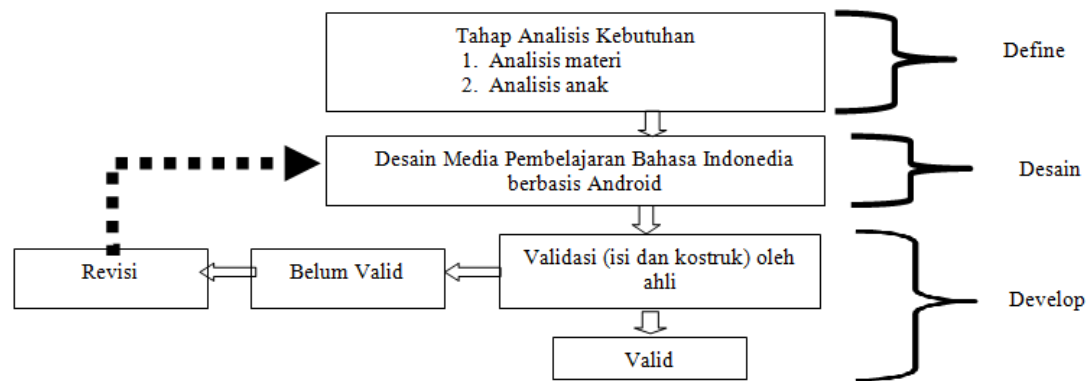
Analisis ini mencakup analisis sarana dan prasarana pembelajaran, kebutuhan anak, karakteristik anak, menganalisis kemampuan pendidik dalam kendala yang dihadapi selama pembelajaran daring dilaksanakan.

## 2. Desain

Pada tahap ini hal pertama yang dilakukan adalah menetapkan konsep-konsep utama dari karakteristik siswa Sekolah Dasar yang akan diintegrasikan pada media berupa multimedia pembelajaran tematik berbasis android.

## 3. Evaluasi

Pengembangan pada tahap evaluasi akan dilakukan validasi yang akan dilakukan oleh pakar dan pebelajar dengan mengisi lembar Validitas.



Gambar 1. Diagram Rancangan Pengembangan Perangkat pembelajaran multimedia interaktif (Dimodifikasi dari Trianto, 2009:190).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Analisis *Define* (Pendefinisian)

Multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak, berisi tentang materi pengenalan huruf. Pembuatan media merujuk pada lembar kerja anak yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dalam hal dalam pengenalan huruf abjad, sehingga dihasilkan rancangan Multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak yang sesuai dengan harapan. Djarmah (2006:129) telah mengemukakan bahwa program pengajaran yang disampaikan pada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik dari segi isi, maupun dari struktur maupun kedalamannya.

Mengembangkan untuk pengenalan huruf abjad anak juga harus memperhatikan karakteristik anak. Anak usia dini sangat menyukai sesuatu yang baru dan menggunakan tampilan yang menarik bagi mereka.

## 2. Hasil Analisis *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan (design) bisa dilakukan setelah dilakukan pada tahap define. Pada tahap ini prototipe multimedia game tembak huruf dirancang berdasarkan Pengenalan Huruf Abjad Anak.



Gambar 2. Desain Multimedia game tembak huruf

## 3. Hasil Analisis *Develop* (Pengembangan)

### a. Hasil validasi

Pertanyaan penelitian “bagaimana multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak yang sangat valid” telah terjawab berdasarkan hasil lembar validasi multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak dari validator. Rumusan masalah

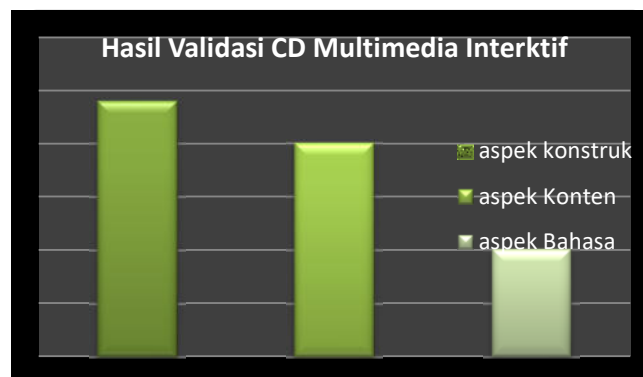
penelitian yaitu “bagaimana validitas multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf anak sudah valid berdasarkan hasil penilaian dari validator sebagai berikut:

- 1) Isi multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf telah sesuai dengan indikator-indikator yang diharapkan, sehingga multimedia game tembak huruf ini bisa membantu anak dalam memahami pembelajaran mengenal huruf.
- 2) Multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf telah memuat latihan yang bisa dikerjakan oleh pengguna. ada empat bentuk/jenis perangkat lunak pengajaran dengan komputer, yaitu (1) latihan dan praktek, (2) tutorial, (3) simulasi dan (4) pengarahan dengan menggunakan bantuan instruksi komputer Hamalik (2011: 237-238).

Secara umum, dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Multimedia Game Tembak Huruf

No	Aspek yang divalidasi	Persentase %	Rara-rata Persentase %	Kategori
1	Aspek konstruk	88,97	82,99	Sangat Valid
2	Aspek konten	85,00		
3	Aspek bahasa	75,00		



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Multimedia Game Tembak Huruf

Tabel dan grafik diatas terlihat bahwa indikator diataranya adalah kriteria umum, kriteria, khusus, aspek praktis, dan aspek teknis. Keempat indikator diatas divalidasi oleh 2 orang ahli. Hasil validasi secara umum menggambarkan bahwa multimedia game tembak huruf game tembak huruf telah sangat valid dengan persentase penilaian 82,99%.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: telah dihasilkan multimedia game tembak huruf yang dapat digunakan dalam pembelajaran siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Validitas multimedia game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak dinyatakan sangat valid, yaitu persentase yang diperoleh 82,99%. Hasil penelitian ditemukan multimedia game tembak huruf telah valid, praktis dan efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyadi. 2006. Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Salemba Empat.
- Otto, Beverly. 2010. *Language Development in Early Childhood*. USA: Pearson Education.
- Raine, S. 2009. Current theoretical assumptions of the Bobath Concept as determined by the members of BBTA. *Physiotherapy Theory and Practice*, 23 (3), 137–152
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah. Jakarta : PT Indeks.
- Soedarso. 2005. Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Trianto 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Surabaya: Kencana.
- Wardani. 2009. Riset Sumber Daya Manusia. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama