

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Analisis Data

1. Pengembangan Produk

a. Analisis Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan salah satu langkah yang penting sebelum pengembang melakukan penelitian. Tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* android ini yaitu melakukan studi pendahuluan dengan cara melakukan identifikasi masalah untuk menemukan permasalahan atau hambatan pembelajaran yang terjadi di lapangan. Identifikasi masalah dilakukan dengan observasi awal yang dilakukan oleh pengembang.

Observasi awal yang dilakukan pengembang pada bulan september 2022 pada TK Kemala Bhayangkari 60 Ponorogo dan TK Kemala Bhayangkari Pulung ditemukan bahwa setiap hari di pagi hari anak didik melakukan kegiatan pembukaan seperti berdoa, bernyanyi, absensi kemudian dilanjutkan dengan pelajaran. Metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode demonstrasi. Metode ini menekankan pada cara cara mengerjakan sesuatu dengan penjelasan, petunjuk, dan peragaan secara langsung (Barnawi 2012:139). Melalui metode ini anak-anak diharapkan dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Harapan selanjutnya adalah anak-anak mendapat giliran untuk meniru dan melakukan apa yang

didemonstrasikan oleh guru. Kegiatan demonstrasi dapat memberi ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak. Anak-anak akan melihat bagaimana suatu peristiwa berlangsung, lebih menarik, dan merangsang perhatian dan lebih menantang.

Kegiatan demonstrasi dapat memberi kesempatan kepada anak untuk memperkirakan apa yang terjadi, bagaimana hal itu terjadi dan mengapa hal tersebut dapat terjadi. Dengan demikian akan merangsang anak berusaha memperhatikan apa yang dilakukan pendidik dan selalu berusaha mendengarkan penjelasan guru. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan pengertian metode demonstrasi adalah memberi pengalaman belajar melalui melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang dipraktekkan atau didemonstrasikan oleh guru atau pendidik maupun mengasuh dan disertai dengan daya imajinasi anak dalam memecahkan masalah sederhana dalam menciptakan sesuatu. Tujuan metode demonstrasi yaitu memberi pengalaman belajar melalui melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan, kegiatan yang sesuai dengan metode ini yaitu kegiatan demonstrasi yang dimulai dengan penjelasan, kemudian kegiatan demonstrasi dalam bentuk dramatisasi (Barnawi, 2012:140). Menurut Djamarah dan Aswan (2006:102) metode demonstrasi adalah untuk mendapatkan gambar yang jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses bekerjanya sesuatu, proses mengerjakan/menggunakannya

b. Perencanaan Produk Awal

Hasil pengembangan produk *game* berbasis android tebak gambar akan di paparkan tampilan produk sebelum dilakukan uji coba

1. Tampilan Awal *Game* Berbasis Android Tebak Gambar



Gambar 4.1 tampilan awal *game*

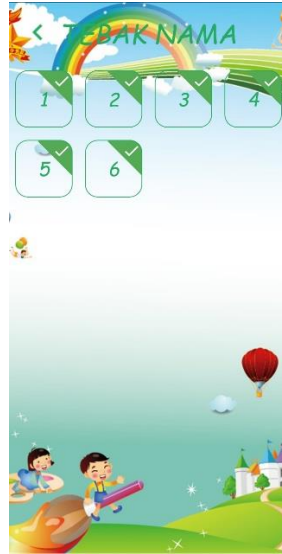
Keterangan : Gambar 4.1 tampilan awal *game* berisi tulisan judul game “mari Menkenal Budaya” serta tulisan *play* untuk memulai game dan setting untuk mengatur volume pada *game*



Gambar 4.2 tampilan awal *game* jenis permainan

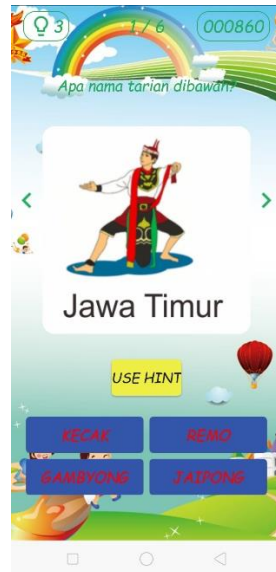
Keterangan : Gambar 4.2 tampilan awal berisi pilhan kategori yang dapat di mainkan anak. Ada 3 kategori yang dimainkan oleh anak yaitu kategori 1 tebak nama, kategori 2 susun kata, dan kategori 3 benar salah.

2. Tampilan Isi *Game* Berbasis Android Tebak Gambar



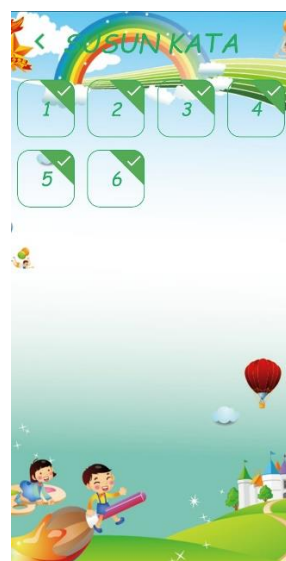
Gambar 4.3 tampilan isi pada kategori 1 tebak nama

Keterangan : Gambar 4.3 tampilan isi game kategori 1 terdapat 6 gambar yang masih terkunci, di dalam gambar yang terkunci sudah ada gambar gambar tarian daerah yang harus di tebak oleh anak tarian hanya berasal dari pulau Jawa – bali



Gambar 4.4 tampilan isi *game* kategori 1

Keterangan : Pada gambar 4.4 isi game kategori 1 akan muncul gambar tarian beserta asal tarian, anak akan diminta menebak nama tarian tersebut jika benar anak akan mendapat poin dan jika salah anak tidak akan mendapat poin. Di dalam game ini terdapat 6 tarian yaitu Tari Remo dari Jawa Timur, Tari Karapan sapi dari Madura, Tari Gambyong dari Jawa Tengah, Tari Jaipong Dari Jawa Barat, dan tari Kecak dari Bali



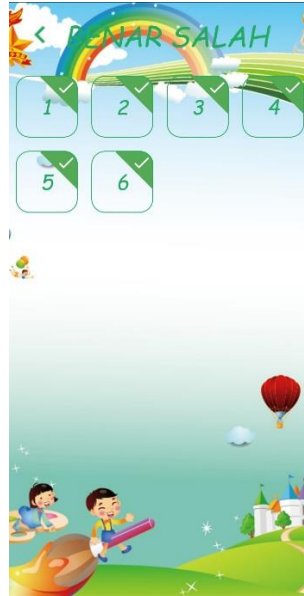
Gambar 4.5 tampilan isi *game* kategori 2

Keterangan : Pada Gambar 4.5 tampilan isi awal sama seperti kategori 1 yang membedakan hanya judul yaitu susun kata. Dikategori 2 ini juga terdapat 6 kotak yang masih terkunci, anak akan menyusun huruf menjadi nama tarian sesuai gambar



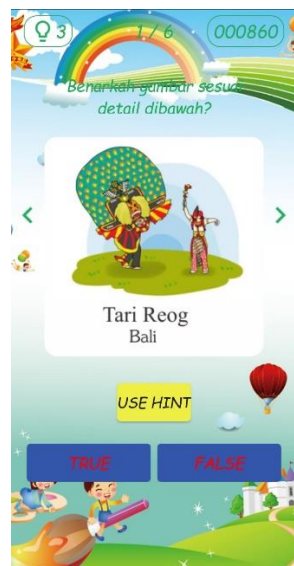
Gambar 4.6 tampilan *game* kategori 2 susun kata

Keterangan : Pada gambar 4.6 terdapat gambar tarian dan nasal tarian, anak akan menyusun huruf tarian dengan menekan huruf yang ada di bagian bawah yang berwarna biru jika sudah di tekan huruf akan muncul di kolom tengah yang berwarna hitam jika benar anak akan mendapat poin dan jika salah anak tidak akan mendapat poin.



Gambar 4.7 tampilan isi game kategori 3

Keterangan : Pada gambar 4.7 tampilan isi awal sama seperti kategori 1 dan 2 yang membedakan hanya judul yaitu benar salah. Dikategori 3 ini juga terdapat 6 kotak yang masih terkunci, anak akan menebak benar atau salah nama tarian beserta asal tarian tersebut



Gambar 4.8 tampilan isi game kategori 3

Keterangan : Pada gambar 4.8 terdapat gambar tari dan asal daerahnya, di kategori 3 akan di ajak nama beserta asalnya ada yang benar dan ada yang salah, anak akan menebak apakah tarian tersebut sudah sesuai dengan asalnya apakah belum, jika benar nama tarian dan asalnya maka anak dapat menekan tulisan benar dan jika salah tidak sesuai dengan asalnya ataupun tarian anak bisa meneka salah.

c. Pengembangan Data Uji Coba Ahli

Sesuai melaksanakan uji coba penelitian, selanjutnya yaitu akan disajikan data hasil uji coba yang berupa penilaian atau hasil validasi dari ahli isi / materi dan ahli media pembelajaran terhadap media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar

1. Data uji Coba Ahli Materi

Setelah melakukan uji coba ahli isi/materi yang menghasilkan nilai validasi dari media game berbasis android tebak gambar dari angket yang diberikan kepada validator. Berikut tabel 4.1 merupakan hasil penilaian dari ahli validasi isi/materi :

Tabel 4.1 data Uji Coba Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
Efektivitas		
1	Kejelasan materi mengenai seni tari daerah menggunakan <i>game</i> berbasis android di hp	4
2	Kejelasan 6 macam gambar tari daerah Jawa – Bali	4
3	Kejelasan alur kategori 1 tebak nama permainan yang ditampilkan pada <i>game</i> agar anak cepat mengerti	3

4	Kejelasan alur kategori 2 susun kata permainan yang ditampilkan pada <i>game</i> agar anak cepat mengerti	3
5	Kejelasan alur kategori 3 menyusun gambar permainan yang ditampilkan pada <i>game</i> agar anak cepat mengerti	4
6	Kejelasan huruf/kata nama tarian yang terdapat pada <i>game</i>	4
7	Kejelasan huruf/kata nama daerah yang terdapat pada <i>game</i>	4
8	Kesesuaian materi terhadap tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	4
9	Kesesuaian materi terhadap karakteristik anak usia 5-6 tahun	3
10	Ketepatan isi materi dalam menyampaikan materi mengenai seni tari dalam bentuk <i>game</i> berbasis android	3
Kognitif		
11	Anak dapat mengenal macam macam tarian daerah	4
12	Anak dapat mengingat gambar tarian reog dari jawa timur	3
13	Anak dapat mengingat gambar tarian karapan sapi dari jawa timur	3
14	Anak dapat mengingat gambar tarian remo dari jawa timur	3
15	Anak dapat mengingat gambar tarian gambyong dari jawa tengah	3
16	Anak dapat mengingat gambar tarian jaipong dari jawa barat	4
17	Anak dapat mengingat gambar tarian kecak dari bali	3
Efisiensi		
18	Kemampuan menumbuhkan rasa ingin tahu anak mempelajari seni tari berbasis android	4
19	Kemampuan dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar	4

20	Kemampuan menumbuhkan rasa berpikir anak untuk mempelajari tentang tarian daerah	3
21	Kemampuan untuk mengingat tari beserta asalnya dengan tepat dan benar	3
Daya Tarik		
22	Daya tarik dari susunan materi yang terdiri dari berbagai macam tarian daerah sejawa –bali	3

Tabel 4.1 merupakan hasil penilaian dari validator ahli isi/materi mengenai media video animasi tiga dimensi yang di tinjau dari beberapa aspek diantaranya yaitu aspek efektivitas, efisiensi, kognitif dan daya tarik. Berikut penjelasan mengenai aspek-aspek tersebut

a) Aspek Efektivitas

Pada tabel 4.1 pernyataan yang menerangkan tentang efektivitas media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 1 hingga 10. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 1 hingga 10 mengenai ke efektivitasan media *game* berbasis android tebak gambar tersebut :

1. Poin pertama yaitu kejelasan materi mengenai seni tari daerah menggunakan *game* berbasis android di hp, di poin ini mendapatkan poin 4 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut sudah baik dan jelas untuk di pelajari dan di aplikasikan terhadap kegiatan belajar mengajar.
2. Poin ke dua yaitu kejelasan 6 macam gambar tari daerah Jawa – Bali, di poin ini mendapatkan poin 4 dari validator ahli

materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut sudah jelas mengenai pengenalan tari daerah Jawa – Bali.

3. Poin ke tiga yaitu kejelasan alur kategori 1 tebak nama permainan yang ditampilkan pada *game* agar anak cepat mengerti, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut di kategori 1 sudah jelas dan dapat di mengerti.
4. Poin ke empat yaitu kejelasan alur kategori 2 susun kata permainan yang ditampilkan pada *game* agar anak cepat mengerti, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut di kategori 1 cukup jelas dan dapat di mengerti
5. Poin ke lima yaitu kejelasan alur kategori 3 benar salah permainan yang ditampilkan pada *game* agar anak cepat mengerti, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut di kategori 1 cukup jelas dan dapat di mengerti.
6. Poin ke enam yaitu kejelasan huruf/kata nama tarian yang terdapat pada *game*, di poin ini mendapatkan poin 4 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut huruf/kata nama tarian yang digunakan jelas.
7. Poin ke tujuh kejelasan huruf/kata nama daerah yang terdapat pada *game*, di poin ini mendapatkan poin 4 dari validator ahli

materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut huruf/kata nama daerah yang digunakan jelas

8. Poin ke delapan yaitu Kesesuaian materi terhadap tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, di poin ini mendapatkan poin 4 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan umur 5-6 tahun.
9. Poin ke Sembilan yaitu kesesuaian materi terhadap karakteristik anak usia 5-6 tahun, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.
10. Poin ke sepuluh yaitu ketepatan isi materi dalam menyampaikan materi mengenai seni tari dalam bentuk *game* berbasis android, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media tersebut tepat dalam menyampaikan materi.

b) Aspek kognitif

Pada tabel 4.1 pernyataan yang menerangkan tentang kognitif media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 11 - 17 . Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 11 – 15 mengenai pengaruh media *game* berbasis android tebak gambar terhadap kognitif anak tersebut.

1. Poin ke sebelah yaitu anak dapat mengenal macam macam tarian daerah, di poin ini mendapatkan poin 4 dari validator

ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa media dapat mengenalkan macam macam tarian dengan jelas.

2. Poin ke dua belas yaitu anak dapat mengingat gambar tarian reog dari jawa timur, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa dengan adanya media *game* ini anak dapat mengingat tarian reog dari jawa timur.
3. Poin ke tiga belas yaitu anak dapat mengingat gambar tarian karapan sapi dari jawa timur, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa dengan adanya media *game* ini anak dapat mengingat tarian karapan sapi dari jawa timur.
4. Poin ke empat belas yaitu anak dapat mengingat gambar tarian remo dari jawa timur, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa dengan adanya media *game* ini anak dapat mengingat tarian remo dari jawa timur.
5. Poin ke lima belas yaitu anak dapat mengingat gambar tarian gambyong dari jawa tengah, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa dengan adanya media *game* ini anak dapat mengingat tarian gambyong dari jawa tengah.
6. Poin ke enam belas yaitu anak dapat mengingat gambar tarian jaipong dari jawa barat, di poin ini mendapatkan poin

4 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa dengan adanya media *game* ini anak dapat mengingat tarian jaipong dari jawa barat.

7. Poin ke tujuh belas yaitu anak dapat mengingat gambar tarian kecak dari bali, di poin ini mendapatkan poin 3 dari validator ahli materi yang dimana menunjukkan bahwa dengan adanya media *game* ini anak dapat mengingat tarian kecak dari bali.

c) Aspek efesiensi

Pada tabel 4.1 pernyataan yang menerangkan tentang efisiensi media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 18 – 21 . Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 16 – 19 mengenai ke efisiensian media *game* tebak gambar berbasis anroid tebak gambar tersebut.

1. Poin ke delapan belas yaitu kemampuan menumbuhkan rasa ingin tahu anak mempelajari seni tari berbasis android. Poin ini mendapatkan penilaian 4 dari validator materi, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa game ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap anak.
2. Poin ke Sembilan belas yaitu kemampuan dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar. Poin ini mendapatkan penilaian 4 dari validator materi, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa game ini mampu membantu anak dalam belajar menyusun huruf menjadi kata dengan benar.

3. Poin ke dua puluh yaitu kemampuan menumbuhkan rasa berpikir anak untuk mempelajari tentang tarian daerah. Poin ini mendapatkan penilaian 3 dari validator materi, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa game ini mampu menumbuhkan berpikir anak.
4. Poin ke dua puluh satu yaitu kemampuan untuk mengingat tari beserta asalnya dengan tepat dan benar. Poin ini mendapatkan penilaian 3 dari validator materi, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa anak dapat mengingat tari beserta asalnya.

d) Aspek Daya Tarik

Pada tabel 4.1 pernyataan yang menerangkan tentang aspek daya tarik media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 22.. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 20 mengenai aspek daya tarik media *game* berbasis android tebak gambar tersebut.

1. Poin ke dua puluh dua yaitu daya tarik dari susunan materi yang terdiri dari berbagai macam tarian daerah sejawa – bali. Poin ini mendapatkan penilaian 3 dari validator materi, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa anak tertarik pada materi.

2. Data Uji Coba Ahli Media pembelajaran

Setelah melakukan uji coba ahli media pembelajaran yang menghasilkan nilai validasi dari media *game* berbasis android tebak

gambar dari angket yang diberikan kepada validator. Berikut tabel 4.2 merupakan hasil penilaian dari ahli validasi media pembelajaran

Tabel 4.2 Data Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor
Efektivitas		
1	Ketepatan pemilihan jenis perangkat hardware berupa <i>handpone</i> perangkat media pembelajaran	4
2	Kesesuaian gambar, warna, huruf, musik, ukuran	3
3	Efektivitas penggunaan media pembelajaran <i>game</i> tebak gambar tentang seni tari dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengenal seni tari daerah	3
4	Kesesuaian gambar tarian dengan aktivitas pembelajran dengan mebak gambar	4
5	Ketepatan pemilihan media <i>game</i> tebak gambar dalam mewadahi materi mengenal tarian daerah	3
6	Kejelasan tampilan pada gambar di <i>game</i> tebak gambar berbasis android	4
7	Kejelasan audio pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android	4
Efesiensi		
8	Kemudahan bermain <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4
9	Kemudahan alur <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3
Daya Tarik		
10	Daya tarik pembelajaran mengenai tarian daerah dengan menggunakan <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3
11	Daya tarik strategi penyampaian pembelajarn dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpon</i>	3

12	Daya tarik penggunaan tampilan visual berupa gambar tarian, audio, huruf/kata pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4
13	Daya tarik penggunaan tata letak atau susunan gambar dan warna pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4

Tabel 4.2 merupakan hasil penilaian dari validator ahli media pembelajaran mengenai media *game* berbasis android tebak gambar yang di tinjau dari beberapa aspek diantaranya yaitu aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Berikut penjelasan mengenai aspek-aspek tersebut:

a) Aspek Efektivitas

Pada tabel 4.2 pernyataan yang menerangkan tentang efektivitas media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 1 hingga 7. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 1 hingga 7 mengenai ke efektivitasan media media *game* berbasis android tebak gambar tersebut

1. Poin pertama yaitu ketepatan pemilihan jenis perangkat hardware berupa *handpone* perangkat media pembelajaran. Pada point ini mendapatkan penilaian 4 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar dirasa sudah tepat untuk dijalankan menggunakan *handpone*.

2. Poin ke dua yaitu kesesuaian gambar, warna, huruf, musik, ukuran. Pada point ini mendapatkan penilaian 3 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar sudah sesuai.
3. Poin ke tiga yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran *game* tebak gambar tentang seni tari dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengenal seni tari daerah. Pada point ini mendapatkan penilaian 3 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar sudah dapat mengenalkan beberapa tarian daerah.
4. Poin ke empat yaitu kesesuaian gambar tarian dengan aktivitas pembelajaran dengan menebak gambar. Pada point ini mendapatkan penilaian 4 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar sesuai dengan aktivitas anak.
5. Poin ke lima yaitu ketepatan pemilihan media *game* tebak gambar dalam mewadahi materi mengenal tarian daerah. Pada point ini mendapatkan penilaian 3 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak

gambar sudah bisa mewadahi agar anak bisa mengenal tari daerah.

6. Poin ke enam yaitu kejelasan tampilan pada gambar di *game* tebak gambar berbasis android. Pada point ini mendapatkan penilaian 4 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar memiliki tampilan yang jelas.
7. Poin ke tujuh yaitu kejelasan audio pada *game* tebak gambar berbasis android. Pada point ini mendapatkan penilaian 4 dari ahli media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar memiliki audio yang jelas.

b) Aspek Efisiensi

Pada tabel 4.2 pernyataan yang menerangkan tentang efisiensi media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 8 dan 9. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 8 dan 9 mengenai ke efisiensi media *game* berbasis android tebak gambar tersebut

1. Poin ke delapan yaitu kemudahan bermain *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Point ini mendapatkan penilaian 4 dari validator media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat

mudah untuk di buka ataupun di akses melalui handpone yang gunakan.

2. Poin ke sembilan yaitu kemudahan alur *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Point ini mendapatkan penilaian 3 dari validator media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki alur yang jelas.

c) Aspek Daya

Pada tabel 4.2 pernyataan yang menerangkan tentang aspek daya tarik media *game* berbasis android tebak gambar terdapat pada point 10 sampai 13. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai point 10 sampai 13 mengenai aspek daya tarik media *game* berbasis android tebak gambar tersebut.

1. Poin ke sepuluh yaitu daya tarik pembelajaran mengenai tarian daerah dengan menggunakan *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Poin ini mendapatkan penilaian 3 dari validator ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki daya tarik yang cukup untuk menarik perhatian anak agar anak tertarik untuk belajar mengenal tari daerah
2. Poin ke sebelas yaitu daya tarik strategi penyampaian pembelajarn dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpon*. Poin ini mendapatkan penilaian 3 dari validator ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki

strategi yang unik yang cukup untuk menarik perhatian anak.

3. Poin ke dua belas yaitu daya tarik penggunaan tampilan visual berupa gambar tarian, audio, huruf/kata pada *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Poin ini mendapatkan penilaian 4 dari validator ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki gambar yang menarik untuk anak mainkan.
4. Poin ke tiga belas yaitu daya tarik penggunaan tata letak atau susunan gambar dan warna pada *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Poin ini mendapatkan penilaian 4 dari validator ahli media, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki tata letak dan gambar yang tersusun.

Terlihat dari berbagai penjelasan yang telah dijabarkan diatas, dapat dikatakan secara umum game berbasis android tebak gambar tema tarian daerah tersebut memiliki nilai yang cukup tinggi di setiap aspek dan pernyataan yang di nilai yaitu 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Hasil dari penilaian ini selanjutnya akan di hitung dan di nilai pada sub bab analisis data. Sehingga, dapat di ketahui media game berbasis android tebak gambar ini dapat dilanjutkan tanpa revisi..Terdapat juga, beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu suara audio diperjelas,

background game disesuaikan dengan tema anak, penulisan font pada kata kategori.

d. Implementasi

a. Data Uji Coba Lapangan Awal

Sesuai melakukan validasi terhadap ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran. Selanjutnya yaitu melakukan data uji coba perorangan awal terhadap anak TK yang di laksanakan di TK Kemala Bhayangkari Pulung sebanyak 8 anak. Selanjutnya, telah di dapatkan penilaian media media *game* berbasis android melaluiangket yang telah diberikan oleh observer. Berikut tabel 4.3 yang merupakan hasil dari penilaian dari observasi yang mengamati anak.

Tabel 4.3 Data Uji Coba Lapangan Awal

No	Pernyataan	Skor
Efektivitas		
1	Anak mudah memahami materi berupa tarian daerah seni tari daerah Jawa - Bali dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,3,3,3,3,3,3,3
2	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari reog dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4
3	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari remo dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4
4	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari karapan sapi dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,2,2,3,3,3,2,2

5	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari jaipong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	2,3,3,3.3.3.3.3
6	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari gambyong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	2,3,3,3.3.3.3.2
7	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari kecak dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,3,3,3,3,3,3,2
8	Anak mudah memahami materi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4.4.4.4.4
Efesiensi		
9	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 1 tebak nama berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4.4.4.4.4
10	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 2 susun kata berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,3,3,3,3,3,4
11	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 3 menebak benar salah gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4.4.4.4.4
Daya Tarik		
12	Anak tertarik dengan tampilan visual (gambar, animasi) dalam mengenal tarian daerah dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4.4.4.4.4
13	Anak tertarik pada audio pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i> mengenai tarian daerah	4.4.4.4.4.4.4.4
14	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Reog dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	4.4.4.4.4.4.4.4

15	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Remo dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	4.4.4.4.4.4.4
16	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah karapan sapi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	3.3.3.3.3.3.3
17	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Jaipong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	4.4.4.4.4.4.4
18	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Gambyong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	3.3.3.4.4.4.4
19	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah kecak dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	3.3.3.4.4.4.4
Kognitif		
20	Anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama tarian dengan benar	4.4.4.4.4.4.4
21	Anak mampu menyusun huruf yang hilang pada kata	4.4.4.4.4.4.4
22	Anak mampu membedakan benar dan salah pada gambar tarian	4.4.4.4.4.4.4

Tabel 4.3 merupakan hasil dari penilaian secara umum untuk uji lapangan awal terhadap 8 anak mulai dari efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam uji coba terhadap game berbasisi android tebak gambar tema tarian daerah untuk mengenalkan anak beberapa tarian daerah beserta asalnya. Berikut hasil dari angket respon anak uji lapangan awal:

a) Aspek efektivitas

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek efektivitas terdapat pada point 1 sampai 8. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek efektivitas

- 1) Poin pertama yaitu anak mudah memahami materi berupa tarian daerah seni tari daerah Jawa - Bali dalam bentuk game tebak gambar berbasis android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji coba lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan dalam menyampaikan materi pengenalan tarian jawa - bali.
- 2) Poin kedua yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari reog dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji coba perorangan, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian reog.
- 3) Poin ketiga yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari remo dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji coba lapangan awal, *game*

berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian remo

- 4) Poin ke empat yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari karapan sapi dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan rata rata poin 3 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian karapan sapi, beberapa anak juga asing dengan tarian ini
- 5) Poin ke lima yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari jaipong dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan rata rata poin 3 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian jaipong
- 6) Poin ke enam yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari gambyong dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan rata rata poin 3 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian gambyong

- 7) Poin ke tujuh yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari kecak dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan rata rata poin 3 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian kecak
- 8) Poin ke delapan yaitu anak mudah memahami materi dalam bentuk *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan dalam memahami materi dalam bentuk gambar.

b) Aspek Efisiensi

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek efisiensi terdapat pada point 9 - 11. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek efisiensi.

- 1) Poin ke sembilan yaitu anak mudah belajar melalui *game* tebak gambar kategori 1 tebak nama berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan 8 anak saat uji coba lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan menebak nama di kategori 1

2) Poin ke sepuluh yaitu anak mudah belajar melalui *game* tebak gambar kategori 2 susun kata berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4, dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan 8 anak saat uji coba lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan menyusun kata di kategori2 sehingga tersusun menjadi nama tarian.

3) Poin ke sebelas yaitu anak mudah belajar melalui *game* tebak gambar kategori 3 benar salah berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 8 anak saat uji coba lapangan awal, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat nama tarian beserta asalnya dengan benar di kategori 3

c) Aspek Daya

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek daya tarik terdapat pada point 12 sampai 19. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek daya tarik.

1) Poin ke dua belas yaitu anak tertarik dengan tampilan visual (gambar, animasi) dalam mengenal tarian daerah dalam bentuk *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan

dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik dalam gambar, animasi yang ditampilkan di *game*

- 2) Poin ke tiga belas yaitu anak tertarik pada audio pada game tebak gambar berbasis android di *handpone* mengenai tarian daerah Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik dalam audio yang ditampilkan di *game*.
- 3) Poin ke empat belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Reog dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik pada gambar tarian reog yang ditampilkan di *game*
- 4) Poin ke lima belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Remo dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik pada gambar tarian remo yang ditampilkan di *game*
- 5) Poin ke enam belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah karapan sapi dalam bentuk

game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik pada gambar tarian karapan sapi yang ditampilkan di *game*

- 6) Poin ke tujuh belas anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah jaipong dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik pada gambar tarian jaipong yang ditampilkan di *game*
- 7) Poin ke delapan belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah gambyong dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 2 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik pada gambar tarian gambyong yang ditampilkan di *game*
- 8) Poin ke Sembilan belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah kecak dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini

mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang dilakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak sangat tertarik pada gambar tarian kecak yang ditampilkan di *game*

d) Aspek kognitif

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek kognitif terdapat pada point 20 sampai 22. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek kognitif

- 1) Poin ke dua puluh yaitu anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama tarian dengan benar. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang dilakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama tarian dengan benar.
- 2) Poin ke dua puluh satu yaitu anak mampu menyusun huruf yang hilang pada kata. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang dilakukan dalam 8 anak saat uji coba lapangan awal, anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang benar.
- 3) Poin ke dua puluh dua yaitu anak mampu membedakan benar dan salah pada gambar tarian Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang dilakukan dalam 8 anak saat uji coba

lapangan awal, anak mampu membedakan benar atau salah pada gambar

Terlihat dari berbagai penjelasan yang telah dijabarkan diatas, dapat dikatakan secara umum *game* berbasis android tebak gambar tema tari daerah tersebut memiliki nilai yang cukup tinggi di setiap aspek dan pernyataan yang di nilai yaitu 3 (baik), dan 4 (baik sekali). Hasil dari penilaian ini selanjutnya akan di hitung dan di nilai pada sub bab analisis data. Sehingga, dapat di ketahui media *game* berbasis android tebak gambar tema tari daerah ini dapat dilanjutkan atau masih ada revisi kembali.

Selain data yang diperoleh dari pernyataan yang ada dalam angket responden. Terdapat juga, beberapa kritik dan saran yang diberikan pengamat sesuai apa yang diungkapkan oleh anak saat uji coba perorangan. Berikut kritik dan saran yang diungkapkan saat uji coba perorangan dilaksanakan

1. Gambarnya jelas
2. Alur mainnya jelas .
3. Anak mudah mengingat tarian

Kritik dan saran yang diberikan akan menjadi pertimbangan kembali bagi pengembang untuk memperbaiki kembali media yang sedang dikembangkan.

b) Data Uji Coba Perorangan Utama

Sesuai melakukan validasi terhadap uji coba awal . Selanjutnya yaitu melakukan data uji coba perorangan utama terhadap anak TK yang di laksanakan di TK Kemala Bhayangkari 60 Ponorogo sebanyak 16 anak. Selanjutnya, telah di dapatkan penilaian media media *game* berbasis android melaluiangket yang telah diberikan oleh observer. Berikut tabel 4.5 yang merupakan hasil dari penilaian dari observasi yang mengamati anak.

Tabel 4.4 Data Uji Coba Lapangan Utama

No	Pernyataan	Skor
Efektivitas		
1	Anak mudah memahami materi berupa tarian daerah seni tari daerah Jawa - Bali dalam bentuk game tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4
2	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari reog dalam game tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4
3	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari remo dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4
4	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari karapan sapi dalam game tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,3,3,3,3,3, 3,3,3,3,3,3,3,3
5	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari jaipong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,3,3,3,3,3, 3,3,,4,4,4,4,4
6	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari gambyong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,3,4,4,4,3. 3,3,3,3,3,3,3,3

7	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari kecak dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,4,4,3
8	Anak mudah memahami materi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
Efesiensi		
9	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 1 tebak nama berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
10	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 2 susun kata berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,3,3,4,4,4,4,4,4,3,3,4,4,4,4,4
11	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 3 menebak benar salah gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
Daya Tarik		
12	Anak tertarik dengan tampilan visual (gambar, animasi) dalam mengenal tarian daerah dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
13	Anak tertarik pada audio pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i> mengenai tarian daerah	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
14	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Reog dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
15	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Remo dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
16	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah karapan sapi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,3,4,4,3,3,3,4,4,4,3,3,4,3,3,4,4

17	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Jaipong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,3,3,3,3, 3,3,3,4,4,3,3,4
18	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Gambyong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,3,3,3,4, 3,3,3,4,4,4,4,4
19	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah kecak dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4
Kognitif		
20	Anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama nya	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4
21	Anak mampu menyusun huruf yang hilang pada kata	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4
22	Anak mampu membedakan benar dan salah pada gambar	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4

Tabel 4.4 merupakan hasil penilaian 16 anak dalam uji coba lapangan utama terhadap media game berbasis anroid tebak gambar terdapat 22 bulir pernyataan dari angket respon anak dimana di setiap pernyataan memiliki skor paling tinggi 4 dan rendah 1 berikut penjelasan setiap poin :

a) Aspek efektivitas

Tabel 4.4 merupakan beberapa pernyataan pada aspek efektivitas terdapat pada point 1 sampai 8. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek efektivitas

1. Poin pertama yaitu anak mudah memahami materi berupa tarian daerah seni tari daerah Jawa - Bali dalam bentuk *game*

tebak gambar berbasis android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan dalam menyampaikan materi pengenalan tarian jawa - bali.

2. Poin kedua yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari reog dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian reog.
3. Poin ketiga yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari remo dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian remo
4. Poin ke empat yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari karapan sapi dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut

pengamatan pada 3 dan 4 anak saat 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian karapan sapi

5. Poin ke lima yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari jaipong dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian jaipong
6. Poin ke enam yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari gambyong dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian gambyong
7. Poin ke tujuh yaitu anak mudah mengingat materi berupa gambar tari kecak dalam *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama,

game berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat materi pengenalan tarian kecak

8. Poin ke delapan yaitu anak mudah memahami materi dalam bentuk game tebak gambar berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan dalam memahami materi dalam bentuk gambar.

b) Aspek Efisiensi

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek efisiensi terdapat pada point 9 - 11. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek efisiensi.

1. Poin ke sembilan yaitu anak mudah belajar melalui *game* tebak gambar kategori 1 tebak nama berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan menebak nama di kategori 1
2. Poin ke sepuluh yaitu anak mudah belajar melalui *game* tebak gambar kategori 2 susun kata berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan

pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan menyusun kata di kategori2 sehingga tersusun menjadi nama tarian.

3. Poin ke sebelas yaitu anak mudah belajar melalui *game* tebak gambar kategori 3 benar salah berbasis android di *handpone*. Di poin ini mendapatkan poin 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, *game* berbasis android tebak gambar ini memiliki kemudahan mengingat nama tarian beserta asalnya dengan benar di kategori 3

c) Aspek Daya

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek daya tarik terdapat pada point 12 sampai 19. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek daya tarik.

- 1) Poin ke dua belas yaitu anak tertarik dengan tampilan visual (gambar, animasi) dalam mengenal tarian daerah dalam bentuk *game* tebak gambar berbasis android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik dalam gambar, animasi yang ditampilkan di *game*
- 2) Poin ke tiga belas yaitu anak tertarik pada audio pada *game* tebak gambar berbasis android di *handpone* mengenai tarian daerah Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini

menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik dalam audio yang ditampilkan di *game*.

- 3) Poin ke empat belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Reog dalam bentuk *game* tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik pada gambar tarian reog yang ditampilkan di *game*
- 4) Poin ke lima belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Remo dalam bentuk *game* tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan pada 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik pada gambar tarian remo yang ditampilkan di *game*
- 5) Poin ke enam belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah karapan sapi dalam bentuk *game* tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan poin 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik pada gambar tarian karapan sapi yang ditampilkan di *game*

- 6) Poin ke tujuh belas anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah jaipong dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik pada gambar tarian jaipong yang ditampilkan di *game*
- 7) Poin ke delapan belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah gambyong dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan poin 3 dan 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik pada gambar tarian gambyong yang ditampilkan di *game*
- 8) Poin ke sembilan belas yaitu anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah kecak dalam bentuk game tebak gambar berbasisi android di *handpone*. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak sangat tertarik pada gambar tarian kecak yang ditampilkan di *game*

d) Aspek kognitif

Tabel 4.3 merupakan beberapa pernyataan pada aspek kognitif terdapat pada point 20 sampai 22. Berikut penjelasan pada setiap pernyataan pada aspek kognitif

- 1) Poin ke dua puluh yaitu anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama tarian dengan benar. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama tarian dengan benar.
- 2) Poin ke dua puluh satu yaitu anak mampu menyusun huruf yang hilang pada kata. Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak mampu menyusun huruf menjadi kata yang benar.
- 3) Poin ke dua puluh dua yaitu anak mampu membedakan benar dan salah pada gambar tarian Point ini mendapatkan point 4 dari responden. Hal ini menunjukkan bahwa menurut pengamatan yang di lakukan 16 anak saat uji coba lapangan utama, anak mampu membedakan benar atau salah pada gambar

d. Evaluasi Revisi Produk

Revisi produk yang sedang dikembangkan berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli isi/materi, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan produk yang sedang dikembangkan menjadi lebih baik. Revisi tahap pertama dilakukan dari ahli isi/materi, revisi tahap kedua dilakukan dari ahli media pembelajaran, dan revisi yang terakhir yaitu dari uji coba perorangan yang terdiri dari 4 anak usia 5-6 tahun

1. Revisi tahap pertama

Revisi tahap pertama ini mengacu pada kritik dan saran yang diberikan oleh ahli isi/materi yang diberikan kepada peneliti. Melihat hasil prosentase yang diberikan kepada produk game berbasis android tebak gambar yaitu sebesar 86,3%. Arti dari hasil prosentase tersebut yaitu produk mempunyai kualifikasi yang tinggi, sehingga produk layak untuk digunakan dalam penunjang proses pembelajaran.

Selanjutnya, dengan melihat kritik dan saran secara umum yang diberikan yaitu mengenai media *game* berbasis android tebak gambar tersebut adalah penambahan kategori 3 . Oleh karena itu, peneliti sudah melakukan hal revisi tersebut yaitu membuat penambahan di *game*.

2. Revisi tahap ke dua

Revisi pada tahap kedua ini mengacu pada kritik dan saran yang diberikan dari ahli media pembelajaran kepada peneliti

mengenai produk yang sedang dikembangkan. Melihat prosentase penilaian yang diberikan ahli media pembelajaran sebesar 88,4%, Arti dari hasil prosentase tersebut yaitu produk mempunyai kualifikasi yang tinggi, sehingga produk layak untuk digunakan dalam penunjang proses pembelajaran

Selanjutnya, dengan melihat kritik dan saran secara umum yang diberikan yaitu mengenai media *game* berbasis android tebak gambar tersebut adalah memperjelas tampilan *background* agar lebih menarik, audio *backsound* jelas, penulisan tamplat menggunakan *font comic sans*.

Tabel 4.6 Tabel Gambar Revisi Produk

Sebelum Direvisi	Sesudah di revisi
Background diganti dengan gambar lebih menarik	
	
penulisan tamplat menggunakan <i>font comic sans</i>	



3. Revisi tahap ketiga

Revisi pada tahap ketiga ini berdasarkan kritik dan saran yang diberikan ketika uji lapangan awal dan utama dilakukan. Kritik dan saran tersebut yaitu mengenai kemudahan anak dalam mengoperasikan game berbasis android tebak gambar di hp tersebut. dalam kegiatan uji lapangan awal mendapatkan presentase 90,5%, dan uji coba lapangan utama mendapatkan presentase 95,5%. Sehingga dapat dikatakan game berbasis android tebak gambar tema tari daerah ini memiliki kualifikasi “layak” untuk di mainkan dan untuk menunjang pembelajaran tentang seni tari.

2. Kelayakan Media Game Berbasis Android

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul. Angket yang terkumpul akan dihitung dengan prosentase tiap-tiap butir pernyataan pada angket dengan rumus menurut Komang dalam (Wanda Ramansyah, 2018:52) sebagai berikut:

Rumus

$$\text{Presentase jawaban} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Jumlah skor dari alternatif jawaban yang dipilih subjek

N : Jumlah skor maksimal dari keseluruhan subjek (total responden)

Berikut ini hasil analisis data ahli isi/materi, ahli media, dan respon anak.

1. Analisis Data Uji – Uji Coba Para Ahli

a) Analisis data Uji coba ahli Materi

1) Analisis Statistika Deskriptif

Berikut tabel 4.7 adalah hasil dari perhitungan data kuantitatif dari penilaian validator ahli isi/materi mengenai media game berbasis android tema tari daerah untuk perkembangan berfikir simbolik anak.

Tabel 4.7 Analisis Data Penilaian Ahli Isi/Materi

No	Pernyataan	Skor	Presentase
Efektivitas			
1	Kejelasan materi mengenai seni tari daerah menggunakan <i>game</i> berbasis android di hp	4	100%
2	Kejelasan 6 macam gambar tari daerah Jawa – Bali	4	100%

3	Kejelasan alur kategori 1 tebak nama permainan yang ditampilkan pada <i>game</i> agar anak cepat mengerti	3	75%
4	Kejelasan alur kategori 2 susun kata permainan yang ditampilkan pada <i>game</i> agar anak cepat mengerti	3	75%
5	Kejelasan alur kategori 3 menyusun gambar permainan yang ditampilkan pada <i>game</i> agar anak cepat mengerti	4	100%
6	Kejelasan huruf/kata nama tarian yang terdapat pada game	4	100%
7	Kejelasan huruf/kata nama daerah yang terdapat pada game	4	100%
8	Kesesuaian materi terhadap tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	4	100%
9	Kesesuaian materi terhadap karakteristik anak usia 5-6 tahun	3	75%
10	Ketepatan isi materi dalam menyampaikan materi mengenai seni tari dalam bentuk <i>game</i> berbasis android	3	75%
Kognitif			
11	Anak dapat mengenal macam macam tarian daerah	4	100%
12	Anak dapat mengingat gambar tarian reog dari jawa timur	3	75%
13	Anak dapat mengingat gambar tarian karapan sapi dari jawa timur	3	75%
14	Anak dapat mengingat gambar tarian remo dari jawa timur	3	75%
15	Anak dapat mengingat gambar tarian gambyong dari jawa tengah	3	75%

16	Anak dapat mengingat gambar tarian jaipong dari jawa barat	4	100%
17	Anak dapat mengingat gambar tarian kecak dari bali	3	75%
Efesiensi			
18	Kemampuan menumbuhkan rasa ingin tahu anak mempelajari seni tari berbasis android	4	100%
19	Kemampuan dalam menyusun huruf menjadi kata yang benar	4	100%
20	Kemampuan menumbuhkan rasa berpikir anak untuk mempelajari tentang tarian daerah	3	75%
21	Kemampuan untuk mengingat tari beserta asalnya dengan tepat dan benar	3	75%
Daya Tarik			
22	Daya tarik dari susunan materi yang terdiri dari berbagai macam tarian daerah sejawa –bali	3	75%
Rata Rata Presentase			86,3%

Berdasarkan tabel 4.7 data prosentase dari validator ahli materi yang dilihat dari sisi efektivitas, efisiensi, kognitif dan daya tarik terhadap *game* berbasis android tebak gambar tema tari daerah guna memperkenalkan tarian daerah dan mengasah berfikir simbolik anak yaitu sebesar 86,3%. Selanjutnya, hasil prosentase tersebut dikonversi pada tabel konversi (Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi), maka di dapatkan hasil dari pengembangan *game* berbasis android tebak gambar tema tari daerah tersebut memiliki kualifikasi yang tinggi. Maka dapat dikatakan bahwa pada produk video animasi tiga dimensi memiliki kemampuan untuk menstimulus anak dalam mengenal

tari daerah pada anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya, dapat di tindak lanjuti mengenai tahap uji coba tanpa revisi. *game* berbasis android tebak gambar tema tari daerah ini, berada pada kualifikasi yang “tinggi”.

2) Analisis Deskriptif Kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli isi/materi terhadap produk yang sedang dikembangkan yaitu indicator dekripsi di perjelas lagi sisi kognitif simboliknya ahli materi menekan pada instrumen angket yang di gunakan sehingga sesuai dengan alur game yang di buat.

Meskipun pada analisis statistik deskripsi media ini mendapatkan kualifikasi yang cukup tinggi dan tidak memerlukan revisi. Namun untuk mendapatkan hasil media yang lebih baik, pengembang melakukan revisi kembali. Revisi dilakukan atas dasar kritik dan saran yang di berikan oleh validator kepada pengembang sangat membangun dalam mengembangkan media game berbasis android tebak gambar.

b). Analisis Data Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

1). Analisis Statistik Deskriptif

Berikut tabel 4.8 adalah hasil perhitungan data kuantitatif dari penilaian validator ahli media pembelajaran game berbasis android tebak gambar tema tari daerah untuk perkembangan berfikir simbolik anak,

Tabel 4.8 Analisis Data Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Presentase
Efektivitas			
1	Ketepatan pemilihan jenis perangkat hardware berupa <i>handpone</i> perangkat media pembelajaran	4	100%
2	Kesesuaian gambar, warna, huruf, musik, ukuran	3	75%
3	Efektivitas penggunaan media pembelajaran <i>game</i> tebak gambar tentang seni tari dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu mengenal seni tari daerah	3	75%
4	Kesesuaian gambar tarian dengan aktivitas pembelajran dengan mebak gambar	4	100%
5	Ketepatan pemilihan media <i>game</i> tebak gambar dalam mewadahi materi mengenal tarian daerah	3	75%
6	Kejelasan tampilan pada gambar di <i>game</i> tebak gambar berbasis android	4	100%
7	Kejlasan audio pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android	4	100%

Efesiensi			
8	Kemudahan bermain <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4	100%
9	Kemdahan alur <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3	75%
Daya Tarik			
10	Daya tarik pembelajaran mengenai tarian daerah dengan menggunakan <i>game</i> tebak gambar berbasiis android di <i>handpone</i>	3	75%
11	Daya tarik strategi penyampaian pembelajarn dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpon</i>	3	75%
12	Daya tarik pengunaan tampilan visual berupa gambar tarian, audio, huruf/kata pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4	100%
13	Daya tarik penggunaan tata letak atau susunan gambar dan warna pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4	100%
Rata rata			88,4%

Berdasarkan tabel 4.8 data yang di hasilkan dari validator ahli media yang di nilai dari aspek efektivitas, efisensi, dan daya tarik yaitu 88,4 %. Berikutnya, data tersebut akan di konversi pada tabel 3.4. Maka, hasil yang di dapatkan bahwa produk pengembangan yaitu pengembangan *game* media berbasis android tebak gambar tema tari daerah tersebut memiliki kualifikasi yang “tinggi”. Selanjutnya, di simpulkan bahwa produk *game* media berbasis android tebak gambar tema tari daerah tersebut dapat

menstimulasi kemampuan mengenal tari daerah terutama Jawa - Bali. Dilanjutkan pada tahap uji coba, selanjutnya tanpa revisi.

Game media berbasis android tebak gambar tema tari daerah, berdasarkan hasil uji coba validasi ahli media dapat dikatakan “layak”. Arti dari kata “layak” yaitu *game* media berbasis android tebak gambar tema tari daerah tersebut memiliki efek gambar yang sesuai dengan kriteria anak. Sehingga anak mudah untuk mengingat ketika memainkan *game* tersebut tersebut. Anak juga dapat bisa dapat mengenal tari daerah beserta asalnya, khususnya bagi anak usia 5-6 tahun

2). Analisis Deskriptif Kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran terhadap produk *game* media berbasis android tebak gambar tema tari daerah secara umum dapat di perhatikan yaitu tampilan *background game* di buat lebih menarik dan sesuai dengan kriteria anak yang banyak warna, audio yang di tampilkan jelas, suara audio *backsound* tidak kalah dengan suara musik, penulisan kata dalam bahasa indonesia.

Meskipun pada analisis deskripsi telah menunjukkan produk *game* berbasis android tebak gambar tersebut menunjukkan kualifikasi yang “tinggi” tanpa diperlukan revisi, akan tetapi untuk mengembangkan produk *game* berbasis android tebak gambar menjadilebih baik, maka pengembang melakukan revisi kembali. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator media akan menjadi

acuan pengembang untuk memperbaiki produk *game* berbasis android tebak gambar tersebut.

Berdasarkan hasil deskriptif kualitatif bahwa *game* berbasis android tebak gambar memiliki kriteria yang harus diperbaiki agar menjadi media yang efektif. Pertama, di tampilan awal *background* diperjelas dan di buat menarik. Kedua, *backsoud suara* yang digunakan tidak kalah dengan suara musik. Ketiga menggunakan kata menggunakan bahasa indonesia.

c). Analisis uji Coba Lapangan Awal

1). Analisis Statistik Deskriptif

Berikut tabel 4.9 adalah hasil perhitungan data kuantitatif dari uji coba perorangan mengenai *game* berbasis android tebak gambar .

Tabel 4.9 Analisis Data Uji Coba Lapangan Awal

No	Pernyataan	Skor	presentase
Efektivitas			
1	Anak mudah memahami materi berupa tarian daerah seni tari daerah Jawa - Bali dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,3,3,3, 3,3,3,3	75%
2	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari reog dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
3	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari remo dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%

4	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari karapan sapi dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,2,2,3, 3,3,2,2	62,5%
5	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari jaipong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	2,3,3,3, 3,3,3,3	71,8%
6	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari gambyong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	2,3,3,3, 3,3,3,2	62,5%
7	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari kecak dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,3,3,3, 3,3,3,2	71,8%
8	Anak mudah memahami materi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
Efesiensi			
9	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 1 tebak nama berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
10	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 2 susun kata berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,3,3, 3,3,3,4	84%
11	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 3 menebak benar salah gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
Daya Tarik			
12	Anak tertarik dengan tampilan visual (gambar, animasi) dalam mengenal tarian daerah dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%

13	Anak tertarik pada audio pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i> mengenai tarian daerah	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
14	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Reog dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
15	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Remo dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
16	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah karapan sapi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,3,3,3, 3,3,3,3	75%
17	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Jaipong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
18	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Gambyong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,3,3,4, 4,4,4,4	78,1%
19	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah kecak dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3.3.3.4. 4.4.4.4	78,1%
Kognitif			
20	Anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama tarian dengan benar	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
21	Anak mampu menyusun huruf yang hilang pada kata	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%

22	Anak mampu membedakan benar dan salah pada gambar tarian	4,4,4,4, 4,4,4,4	100%
Rata rata			90,5 %

Berdasarkan tabel 4.9 dan hasil uji coba lapangan awal yang terdiri dari 8 anak terhadap produk rata rata anak mendapatkan skor rata – rata 90,5%, hal tersebut menunjukkan bahwa produk video animasi tiga dimensi tersebut memiliki kualifikasi yang “tinggi”. Artinya dengan kualifikasi yang tinggi, produk game berbasis android tebak gambar tersebut layak dan mampu menstimulus kemampuan anak usia 5-6 tahun untuk mengenal tari daerah.

2). Analisis Deskriptif Kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh 8 anak tersebut saat uji coba lapangan awal dilakukan terhadap secara umum yang perlu diperhatikan yaitu mengenai kemudahan anak dalam mengoperasikan *game* berbasis android tebak gambar tersebut dan pembatasan materi yang di berikan.

d) Uji Coba Lapangan Utama

1) Analisis Statistika Deskriptif

Berikut tabel 4.10 adalah hasil perhitungan data kuantitatif dari uji coba perorangan mengenai *game* berbasis android tebak gambar

Tabel 4.10 data uji coba lapangan utama

No	Pernyataan	Skor	Presentase
Efektivitas			
1	Anak mudah memahami materi berupa tarian daerah seni tari daerah Jawa - Bali dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
2	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari reog dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
3	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari remo dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
4	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari karapan sapi dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,3,3,3,3,3, 3,3,3,3,3,3,3,3	80%
5	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari jaipong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,3,3,3,3,3, 3,3,3,4,4,4,4,4	87,5%
6	Anak mudah mengingat materi berupa gambar tari gambyong dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,3,4,4,4,3, 3,3,3,3,3,3,3,3	84,3%
7	Anak mudah megingat materi berupa gambar tari kecak dalam <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	3,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,3,3,4,4,3	94%
8	Anak mudah memahami materi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%

Efisiensi			
9	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 1 tebak nama berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
10	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 2 susun kata berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,3,3,4,4,4,4, 4,3,3,4,4,4,4,4	94%
11	Anak mudah belajar melalui <i>game</i> tebak gambar kategori 3 menebak benar salah gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
Daya Tarik			
12	Anak tertarik dengan tampilan visual (gambar, animasi) dalam mengenal tarian daerah dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
13	Anak tertarik pada audio pada <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i> mengenai tarian daerah	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
14	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Reog dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
15	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Remo dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasis android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
16	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah	4,3,4,4,3,3,3,4, 4,4,3,3,4,3,3,4	87,5%

	karapan sapi dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>		
17	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Jaipong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,3,3,3,3, 3,3,3,4,4,3,3,4	85%
18	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah Gambyong dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,3,3,3,4, 3,3,3,4,4,4,4,4	90%
19	Anak tertarik dengan gambar dalam materi pengenalan tarian daerah kecak dalam bentuk <i>game</i> tebak gambar berbasisi android di <i>handpone</i>	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
Kognitif			
20	Anak mampu mencocokkan gambar tarian dengan nama nya	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
21	Anak mampu menyusun huruf yang hilang pada kata	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
22	Anak mampu membedakan benar dan salah pada gambar	4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4,4,4	100%
Rata rata			95,5%

Berdasarkan tabel 4.10 dan hasil uji coba lapangan awal yang terdiri dari 16 anak terhadap produk rata rata anak mendapatkan rata rata skor 95,5%, hal tersebut menunjukkan bahwa produk *game* berbasis android tebak gambar tersebut memiliki kualifikasi yang

“tinggi”. Artinya dengan kualifikasi yang tinggi, produk *game* berbasis android tebak gambar tersebut layak dan mampu menstimulus kemampuan anak usia 5-6 tahun untuk mengenal tari daerah

2) Analisis Deskriptif Kualitatif

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh 16 anak tersebut saat uji coba lapangan utama dilakukan terhadap secara umum yang perlu diperhatikan yaitu mengenai kemudahan anak dalam mengoperasikan *game* berbasis android tebak gambar tersebut dan pembatasan materi yang di berikan.

B. Pembahasan Produk

1. Pengembangan Produk *Game* Berbasis Android Tebak Gambar

Berdasarkan rumusan masalah yang ada pada poin pertama yang ada pada bab satu yaitu bagaimana pengembangan media berbasis android tebak gambar tema tari daerah untuk berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 60 Ponorogo dan TK Kemala Bhayangkari Pulung. Pengembangan media pembelajaran *game* berbasis android ini mempunyai dasar permasalahan yaitu dengan melihat kondisi anak kelompok B yang terdapat di TK Kemala Bhayangkari 60 Ponorogo dan TK Kemala Bhayangkari Pulung beberapa ada yang belum bisa mengenal tarian daerah beserta asalnya. oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ini diperlukan

Mengingat siswa yang diajarkan adalah anak usia dini yang duduk di kelompok B, maka dari beberapa tarian yang di tampilkan anak di arahkan agar paham untuk mengenali budaya daerah terutama di kesenian tari. Melihat juga usia mereka masih dini maka tarian hanya di kenalkan hanya 6 tarian dari 4 daerah yang ada Indonesia.

Pengembang pada penelitian ini memfokuskan untuk menstimulus perkembangan kognitif terutama di berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Hal untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, maka diadakannya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri, merupakan hal yang sulit dipisahkan dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Tujuan diadakannya media pembelajaran yaitu lebih menarik perhatian anak dan mempermudah pemahaman anak dalam penyampaian materi pembelajaran. Begitupun juga sejalan dengan pendapat (Kustandi dan Sutipto, 2018:52)

Ada beberapa macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu : media audio, media visual, dan media audio visual. media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar, media audio visual merupakan media yang komplit diantara media yang lain, karena dalam media audio visual anak dapat mendengar sekaligus melihat materi yang ditampilkan secara bersamaan. Media audio adalah media yang mengandalkan suara saja, media visual yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan,(Sudatha dan Tegeh, 2015:11)., contoh dari media visual diantaranya yaitu *game* berbasis android tebak gambar.

Tujuan pendidikan anak usia dini bahwasanya yaitu mengembangkan seluruh potensi anak dan mempersiapkan anak ketika memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut (Susilo Setiadi, 2016:31). Sesuai dengan rumusan masalah pada point pertama tadi, adanya media *game* berbasis android tebak gambar tentunya sangat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. *Game* berbasis android tebak gambar tentunya juga dapat mengembangkan dan menstimulus seluruh potensi yang dimiliki oleh anak sehingga sesuai dengan tahap yang harus dilalui anak. Media *game* berbasis android tebak gambar ini, akan mempersiapkan dan memberikan bekal anak dalam mengenal tari daerah beserta asalnya.

Adapun prinsip dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya yaitu (Badru dan Cucu, 2010:17) : 1) Media pembelajaran hendaknya multi guna, 2) Bahan mudah di dapat di sekitar lingkungan lembaga dan harga terjangkau, 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya, 4) Dapat menimbulkan kreativitas jika dimainkan oleh anak, 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal, dan 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Berbagai point diatas menunjukkan bahwa *game* berbasis android tebak gambar memiliki beberapa prinsip diatas. Seperti, dalam pembuatannya mudah dijangkau, *game* berbasis android tebak gambar yang dibuat sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak, dan bahan yang digunakan tidak berbahaya. Namun, dalam memainkan media tersebut memiliki kendala dalam prasarana. Oleh karena itu, peneliti menggunakan 2 hp untuk

tetap menampilkan *game* berbasis android tebak gambar dalam uji coba lapangan.

Berdasarkan poin ke dua rumusan masalah pada bab satu mengenai kelayakan media pembelajaran. Mengingat siswa yang diajarkan adalah anak usia dini yang duduk di kelompok B maka dari 6 tarian yang dikenalkan adalahhanya dari provinsi jawa - bali. Sementara mengingat usia mereka yang masih dini, di harapkan sekurang-kurangnya siswa mampu mengenali beberapa tarian beserta asalnya.

Media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar melalui *game* ini sebagai alat pengenalan tarian daerah beserta asalnya. Maka, peneliti menggunakan model *ADDIE*. Dimana, setiap tahapannya dengan sistematis dan urut untuk mengetahui kelayakan media *game* berbasis android melalui tebak gambar sebagai alat pengenalan tari daerah beserta asalnya

Tahap awal akan menentukan dan mempengaruhi tahap selanjutnya hingga tahap akhir dalam proses penelitian pengembangan. Ada beberapa tahap dalam penelitian pengembangan ini, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Wanda Ramansyah, 2018:3). Berikut tahap yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini

1. Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini yaitu *analysis*, dalam tahap ini diarahkan pada kegiatan menggali informasi awal untuk analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan merupakan kegiatan mensurvei lingkungan sekolah sebagai sasaran pengembangan suatu produk media pembelajaran.

Analisis kebutuhan anak pada penelitian ini yaitu mengidentifikasi permasalahan yang ada di TK Kemala Bhayangkari 60 Ponorogo ditemukan bahwa di TK tersebut hanya pengenalan tari dengan menggunakan gambar dan setiap hari sabtu hanya di diputar tarian dan anak disuruh mengikuti.

2. Tahap kedua pada penelitian pengembangan ini yaitu *Design*, pada tahap *design* ini dimana pengembang merancang alternative solusi terbaik bagi permasalahan yang ditemukan ketika analisis kebutuhan dilakukan. Pada tahap *design* ini pengembang melakukan perencanaan dalam pembuatan *game* berbasis android, yaitu 1) Menentukan judul *game* berbasis android tebak gambar dalam media pembelajaran, judul pengembangan media pembelajaran ini adalah mengenal tari daerah beserta asalnya seJawa-Bali`, 2) Menentukan konsep media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar berupa bentuk gambar dalam permainan, dan 3) Membuat *storyboard* agar media pembelajaran yang dihasilkan lebih terstruktur dan tertata rapi tidak jauh dari tujuan pengembangan.
3. Tahap penelitian pengembangan yang ketiga yaitu *development*, pengembangan pada tahap ini pengembang memulai *design* suatu produk yang hendak dikembangkan berupa *game* berbasis android. Proses pembuatan produk media *game* berbasis android tebak gambar juga memerlukan software pendukung, diantaranya yaitu : *MIT APP Inventor*, *Corel draw*, *Adobe after effect 2017*. Kelebihan yang terdapat di dalam penggunaan media aplikasi *android* dalam

Wena (2014:21) diantaranya adalah, menyediakan presentase yang menarik dengan gambar dan dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran

4. Tahap penelitian yang keempat yaitu *implementation*, pada tahap ini yaitu merealisasikan secara nyata media yang telah dikembangkan pada lingkup pengembang. Uji coba media pembelajaran yang sedang dikembangkan memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki dalam media *game* berbasis android guna mengenalkan tari daerah beserta asalnya serta melihat efektivitas program tersebut jika digunakan oleh anak yang menjadi tujuan utama. Ada beberapa tahap uji coba yang dilakukan, diantaranya yaitu 1) Uji coba ahli isi/materi, 2) Uji coba ahli media pembelajaran, 3) Uji coba lapangan awal dan, 4) uji coba lapangan utama. Hal tersebut diperkuat dengan salah satu indikator yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar anak dengan bermain, yang ada kaitannya dengan salah satu karakteristik anak usia dini dalam Sudirman (2021: 15) yaitu senang bermain, karena dengan bermain dapat membuat pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan.
5. Tahap kelima pada penelitian ini yaitu *evaluation*, pada tahap ini dimana pengembang melakukan evaluasi untuk menentukan sampai mana keterlaksanaan media pembelajaran merujuk pada tujuan penelitian pengembangan yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap evaluasi ini terdapat data berupa kuantitatif dan kualitatif yang

di rangkup dalam kritik dan saran. dimana hal ini sesuai dengan manfaat media menurut Arsyad (2016:29) yaitu media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk dapat meningkatkan hasil dan mempermudah proses pembelajaran.

2. Kelayakan Media *Game* Berbasis Android Tebak Gambar

Kelayakan produk media game berbasis android tebak gambar didapat dari hasil penilaian responden ahli materi, ahli media pembelajaran, dan respon anak sebagai pengguna media game. Uji kelayakan pada produk di dalam penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan uji coba menggunakan lembar angket atau validasi dengan tingkatan skor penilaian 1-4 dan disertai saran agar media yang dikembangkan sesuai dengan anak usia dini Berikut hasil data kuantitatif yang didapatkan dari hasil setelah melakukan uji coba, diantaranya yaitu:

- a) Uji coba ahli isi/materi mendapatkan hasil 86,3%, yang artinya bahwa materi mendapatkan nilai yang tinggi dan layak untuk digunakan untuk tahap selanjutnya.
- b) Uji coba ahli media pembelajaran mendapatkan hasil 88,4% yang artinya bahwa media yang disajikan dalam bentuk media game berbasis android tebak gambar memiliki tingkat kualifikasi yang tinggi dan layak untuk digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran.
- c) Uji coba lapangan perorangan awal , yang melibatkan 8 anak usia 5-6 tahun mendapatkan hasil 90,5% yang artinya media

pembelajaran yang disajikan memiliki tingkat kualifikasi yang tinggi ketika di ujikan.

- d) Uji coba lapangan perorangan utama, yang melibatkan 16 anak usia 5-6 tahun mendapatkan hasil 95,5% yang artinya media pembelajaran yang disajikan memiliki tingkat kualifikasi yang tinggi ketika di ujikan

Sedangkan, berikut hasil data kuantitatif yang didapatkan dari hasil setelah melakukan uji coba, diantaranya yaitu :

- a) Uji coba ahli isi/materi memberikan kritik dan saran secara umum yaitu penambahan game pada kategori 3, lebih sesuaikan dengan kognitif berfikir simbolik anak.
- b) Uji coba ahli media pembelajaran memberikan kritik dan saran secara umum yang perlu diperhatikan ada 3 point, yaitu 1) Di tampilan awal, background lebih jelas, 2) icon di kategori di beri icon, dan kelelasan *backsound*,
- c) Uji coba perorangan hal secara umum awal maupun utama yang perlu diperhatikan yaitu mengenai kemudahan anak dalam mengoprasikan *game* tersebut. Alangkah lebih baiknya ketika anak mulai memainkan juga di pantau orang tua agar tidak membuka hal hal yang tidak di inginkan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil dari uji coba ahli isi, uji coba media pembelajaran, dan uji coba lapangan dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *game* berbasis android tebak gambar sebagai alat pengenalan tari daerah dengan pada anak usia 5-6 tahun ini memiliki

nilai yang tinggi dan tidak perlu di revisi. Maka hal tersebut juga sudah menjawab dari rumusan masalah dari bab satu *point* ke dua. Dimana, media pembelajaran menunjukkan kelayakan untuk di gunakan dalam proses pembelajaran guna mengenalkan tai daerah pada anak usia 5-6 tahun.