



Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif

Esti Kurniawati Mahardika¹, Tiara Sevi Nurmanita², Khaerul Anam³, dan Mario Aditya Prasetyo⁴

^{1,2,3} PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

⁴ Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka

ABSTRAK. *Game dapat membantu anak usia dini (AUD) untuk digunakan dalam proses belajar yang menyenangkan. Selain itu, pembelajaran budaya juga dapat sebagai sarana untuk memacu kreativitas anak sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media game edukasi untuk meningkatkan literasi budaya untuk anak usia dini. Media game edukasi yang dihasilkan berbentuk gambar dan musik produk budaya daerah yang ada di Indonesia. Metode penelitian ini adalah R&D (Research and Development) berdasarkan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dari Robert Maribe Branch. Penelitian ini fokus pada tahap analyze, design, dan development, sedangkan tahap implementation dan evaluation akan dilaksanakan pada tahun berikutnya. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner dan teknik analisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah aplikasi yang bernama "GRADASI: Game Literasi Budaya Anak Usia Dini". Aplikasi ini berupa game edukasi yang berisi kuis-kuis seputar budaya di Indonesia. Budaya Indonesia yang digunakan sebagai kuis berfokus pada makanan, tarian, rumah adat, serta bangunan yang menjadi ciri khas masing-masing provinsi. Implikasi pengembangan game edukasi ini adalah dapat meningkatkan literasi budaya untuk AUD, menumbuhkan sikap rasa cinta pada tanah air sejak AUD, serta mengetahui keberagaman suku budaya di Indonesia.*

Kata Kunci: *Pengembangan Aplikasi; Game Edukatif; Literasi Budaya; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. *Games can help early childhood to be used in a fun learning process. In addition, cultural learning can also be a means to stimulate children's creativity so interesting learning media is needed. The purpose of this research is to develop educational game media to increase cultural literacy in early childhood. The resulting educational game media is in the form of pictures and music of local cultural products in Indonesia. This research method is R&D (Research and Development) based on the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) from the Robert Maribe Branch. This study focuses on the analysis, design, and development stages, while the implementation and evaluation stages will be carried out in the following year. The data collection technique for this research used a questionnaire and the data analysis technique was a quantitative descriptive analysis. The result of this research is an application called "GRADASI: Early Childhood Cultural Literacy Game". This application is an educational game that contains quizzes about the culture in Indonesia. Indonesian culture which is used as a quiz focuses on food, dance, traditional houses, and buildings that are characteristic of each province. The implication of developing this educational game is that it can increase cultural literacy for early childhood, foster an attitude of love for the motherland in early childhood, and know the diversity of ethnic cultures in Indonesia.*

Keywords: *Application Development; Educational Games; Cultural Literacy; Early Childhood*

Copyright (C) 2023 Esti Kurniawati Mahardika dkk

✉ Corresponding author: Esti Kurniawati Mahardika

Email Address: esti.mahardika@ecampus.ut.ac.id

Received 18 Juni 2023, Accepted 19 Agustus 2023, Published 21 Agustus 2023.

PENDAHULUAN

Game biasanya kerap dianggap dampak negatif pada anak, tetapi tidak semuanya game memiliki dampak buruk bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Samuel, game memiliki peran dan pengaruh positif untuk anak, seperti pembelajaran dalam menyimak aturan dan arahan, bimbingan cara menyelesaikan permasalahan dan kognitif, melatih kepandaian spasial dan saraf motorik, menghubungkan percakapan pada orang tua dan anak saat mereka bermain bersama, dan sebagai sarana hiburan [1]. Bahkan beberapa kasus tertentu, game dapat dipakai untuk terapi pengobatan. Serupa yang telah dijelaskan oleh Packenham, game dapat membantu pengetahuan anak usia dini (AUD) untuk proses belajar yang menyenangkan [2]. Pada proses belajar AUD, pemakaian aplikasi digital memberikan peluang anak usia dini agar berperan serta aktif dalam menyelesaikan semua permasalahan serta mendapatkan pengalaman. Salah satu game yang dapat dimanfaatkan di AUD adalah game edukatif yang dapat menambah pengetahuan untuk anak [3]. Oleh karena itu, game edukasi ini sangat efektif ketika dipakai seperti perangkat pembelajaran serta sebagai awal mula pembelajaran saat proses pembelajaran anak usia dini.

Usaha yang dilaksanakan supaya dapat menanamkan rasa cinta pada tanah air Indonesia pada AUD adalah dengan mengenalkan bermacam-macam kebudayaan asli Indonesia. Rasa cinta pada tanah air dapat ditunjukkan dengan memperlihatkan sikap bisa menghormati kesenian serta kebudayaan Indonesia [4]. Selain itu, rasa cinta tanah air dapat diperlihatkan melalui sikap tulus hati untuk mengabdikan untuk kesatuan negara dan bangsa. Penumbuhan rasa cinta tanah air seharusnya ditumbuhkan sejak AUD, khususnya pada anak-anak. Oleh karena itu, anak-anak harus mengenal Indonesia dan mempunyai rasa cinta pada bangsa dan negara. Dengan mengetahui kebudayaan bangsanya, anak akan bebas dampak buruk dari pengaruh budaya luar [5].

Seorang pendidik saat ini harus mempunyai inovasi yang baru agar mengembangkan rasa cinta pada tanah air sejak AUD, yaitu dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini. Kecanggihan teknologi ini mempunyai fungsi yang sangat praktis saat kegiatan belajar sehingga dapat memudahkan dalam menumbuhkan cinta tanah air. Teknologi ini penting karena akan membantu mengembangkan semua jenis keterampilan berpikir mulai dari tingkat yang paling mendasar hingga tingkat keterampilan berpikir kritis [6]. Salah satu kecanggihan teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar adalah game edukasi. Games edukasi ini mampu memberi pengetahuan baru dalam mengikutsertakan anak supaya berpartisipasi langsung serta membuat anak antusias dan bisa membuat pembelajaran aktif [7]. Hal ini sejalan dengan pendapat Utami terkait pemanfaatan teknologi berperan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi juga dapat menyajikan ruang baru untuk anak melakukan eksplorasi dan penemuan baru serta memfasilitasi rasa ingin tahu anak [8]. Selain itu, teknologi dapat memperkuat aspek praktik pendidikan anak usia dini, seperti kreativitas, kognitif, interaksi sosial [9]. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan anak usia dini juga dapat mendukung proses belajar literasi karena mengintegrasikan tulisan dengan gambar, animasi, dan suara [10]. Menurut Weigel, Martin dan Bennett memilah kemampuan literasi awal menjadi tiga yaitu print knowledge (pengetahuan

tulisan); kedua, emergent writing (dasar-dasar menulis); dan ketiga, reading interest (minat membaca) [11].

Perlunya literasi budaya diperkenalkan sejak dini pada anak untuk membentuk sikap menghargai budaya Indonesia yang lebih baik. Literasi budaya dapat dipelajari dalam bentuk simbol gerak dan tata bunyi yang mengandung makna. Simbol gerak dan tata bunyi merupakan suatu kompetensi dasar yang mencakupi empat aspek kemampuan, yaitu dalam hafalan, teknik, imitasi, dan ekspresi. Literasi budaya pada hakikatnya kemampuan dalam memahami dan menghargai terhadap hasil budaya sebagai petanda atau ciri dari suatu daerah tertentu atau bangsa. Selain itu, pembelajaran budaya juga dapat sebagai sarana untuk memacu kreativitas anak. Penelitian Azevedo mengungkapkan adanya beberapa perubahan yang terjadi pada anak setelah mengikuti pembelajaran tari Carimbó. Melalui aktivitas menari, memainkan musik Carimbó, hingga mengatur kostum yang dikenakan, anak belajar saling menghormati teman, sabar, dapat mengendalikan emosi dan meningkatkan interaksi dengan teman. Dari sisi kognitif anak belajar berkonsentrasi dan menghafal gerakan. Dari sisi motorik anak, perpindahan properti tari dari satu ke lainnya menstimulasi motorik kasar pada anak [12]. Pengenalan budaya literasi berbasis kearifan lokal pada anak usia dini dalam penguatan pengetahuan anak tentang budaya lokal paling dekat dapat dilakukan melalui pendidikan [13].

Adapun hasil penelitian terdahulu oleh Solfiah menunjukkan jika game edukatif berbasis pada Android bisa menambah pengetahuan pengenalan angka anak usia dini. Terlihat dari hasil validator menemukan bahwa games edukatif mempunyai kebaruan. Hasil yang lihat pada penelitian yaitu sangat penting menambah pengetahuan pengenalan angka menggunakan games edukatif [14]. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri menunjukkan bahwa hasil praktis game edukasi berbasis budaya lokal “sumbang duo baleh” dikatakan sangat praktis bisa dilihat dari hasil persentase, yakni sebesar 84,4%. Hasil persentase tersebut sangat efektif terlihat saat menggunakan game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh berhasil untuk digunakan [15]. Berdasarkan kesimpulan game edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo baleh bisa menambah kecerdasan interpersonal dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, pendidik harus lebih inovatif supaya menarik minat proses pembelajaran anak dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan game edukatif sebagai sara meningkatkan literasi budaya untuk anak usia dini. Zaman ini sudah era digital sehingga kebutuhan anak untuk saat ini lebih dikenalkan media digital, seperti salah satunya game edukasi ini. Pada akhirnya peneliti tertarik untuk bisa mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi khusus AUD. Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah mengangkat tema tari-tarian di Indonesia, game ini menyajikan gambar yang lebih realitis dan game edukasi yang lebih menarik bagi AUD. Manfaat utama dari pengembangan game edukasi ini adalah dapat meningkatkan literasi budaya untuk AUD, menumbuhkan sikap rasa cinta pada tanah air Indonesia pada AUD, mengetahui keberagaman suku budaya dan bangsa Indonesia.

METODE

Metode penelitian ini adalah R&D (Research and Development) sehingga penelitian ini menggunakan pengembangan yang dilaksanakan, yaitu membuat suatu temuan baru berupa media game edukasi untuk meningkatkan literasi budaya untuk AUD. Media game edukasi yang dihasilkan berbentuk gambar dan musik produk budaya daerah yang ada di Indonesia. Pengembangan media ini berdasarkan pengembangan model Robert Maribe Branch dalam Sugiyono yang biasanya dikenal dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) [16]. Model ADDIE ini membuat desain pada pembelajaran yang sangat menarik serta bisa dikembangkan dengan sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.



Gambar 1. Tahap menggunakan Pengembangan Model ADDIE

Tahap pengembangan Model ADDIE ini terdiri atas lima tahap, yaitu (1) Tahap Analisis (*Analyze*) yaitu melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik untuk memahami konteks belajar AUD; (2) Tahap Perancangan (*Design*) yaitu merancang materi dan merancang pembuatan media game literasi; (3) Tahap pengembangan (*Development*) yaitu mengembangkan media game bersumber dari desain yang sudah dirancang. Sesudah menjalani tahap pengembangan dilaksanakannya uji validasi oleh validator; (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) ini yaitu tahap menggunakan media game edukasi saat proses pembelajaran. Produk dari pengembangan ini berupa game edukasi yang sudah diperbaiki serta diujicobakan kepada pengguna, yaitu AUD dan guru; (5) Tahap akhir yaitu tahap pada evaluasi (*Evaluation*). Untuk tahapan ini peneliti mengadakan bersumber pada penilaian/evaluasi dari pengguna untuk produk (game edukasi) ini. Karena penelitian pengembangan media game edukasi ini dilaksanakan selama dua tahun, pada tahun pertama (2023) fokus penelitian dari tahap analisis hingga tahap pengembangan, sedangkan tahap implementasi dan evaluasi akan dilaksanakan pada tahun berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Data kuesioner yang didapatkan kemudian diolah dan dianalisis untuk dijadikan acuan dalam pengembangan media *mobile learning*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menguantitatifkan hasil kuesioner sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan bobot skor yang telah ditentukan. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik setiap data yang diperoleh. Hasil analisis data digunakan untuk pengembangan aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah dalam pengembangan game edukasi ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Model tersebut terdiri atas lima tahap, yaitu *analys*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pelaksanaan penelitian pada tahun ini dilakukan tiga tahapan, yaitu tahap analisis hingga pengembangan. Tahap analisis dilakukan dengan penyebaran kuesioner analisis kebutuhan kepada guru PAUD serta melakukan wawancara kepada ahli sehingga dapat diidentifikasi hal-hal yang harus ada pada game edukasi yang akan dikembangkan. Hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh digunakan untuk tahap selanjutnya, yaitu desain berupa perancangan konten materi dan desain gambar yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Selanjutnya, dilakukan tahap pengembangan berupa uji validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media untuk mengevaluasi produk media yang telah dikembangkan. Setelah mendapatkan evaluasi, game edukasi ini dilakukan revisi sebelum dilakukan tahap *implementation* dan *evaluation* pada tahun berikutnya. Berikut adalah penjabaran dari tahap pengembangan media game edukasi.

Tahap Analisis, dalam tahap ini dilakukan wawancara kepada ahli yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan materi yang dikembangkan untuk melatih literasi budaya anak usia dini. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur terkait pengalaman dan pendapat untuk mengembangkan game literasi budaya anak usia dini. Selain itu, pada tahap analisis ini juga dilakukan dengan menyebarkan kuesioner analisis kebutuhan kepada guru-guru yang telah berpengalaman mengajar anak usia dini. Kuesioner yang disebarkan berupa angket analisis kebutuhan yang berisi pertanyaan seputar pengalaman dan pendapat mengenai proses dan perangkat pembelajaran yang telah dilakukan untuk meningkatkan literasi.

Analisis Kebutuhan Guru PAUD, berdasarkan jawaban dari kuesioner yang telah disebarkan, guru PAUD sudah seluruhnya menerapkan kegiatan literasi pada anak didiknya. Sekitar 40% guru sudah menerapkan kegiatan literasi lebih dari satu tahun dan 60% guru baru menerapkannya kurang dari satu tahun. Kegiatan literasi yang dilakukan oleh guru-guru PAUD tersebut umumnya berada dalam tahap pembiasaan dengan persentase 66,67% dan sisanya 33,3% berada dalam tahap pembelajaran. Frekuensi pelaksanaan kegiatan literasi tergolong rutin setiap hari dengan dominasi 60%, sedangkan sisanya dilakukan seminggu sekali. Berdasarkan kuesioner yang didapat, kegiatan literasi yang biasa dilaksanakan oleh guru PAUD adalah bercerita, membaca,

dan bernyanyi. Dari kegiatan tersebut siswa memiliki antusias tersendiri dan berbeda pada tiap anaknya. Kegiatan literasi dinilai cukup dalam meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Setelah rutinitas kegiatan literasi tersebut dilakukan, peserta didik dominan memiliki literasi dasar baca-tulis dan numerik. Belum banyak kemampuan literasi-literasi lain yang dikembangkan oleh guru-guru PAUD. Hal ini disebabkan sebanyak 66,7% guru belum banyak melakukan inovasi pada kegiatan literasi di sekolahnya. Walaupun demikian, ternyata guru-guru PAUD tersebut hampir 60% sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada kegiatan literasi di sekolah.

Berkaitan dengan literasi budaya, peserta didik belum sepenuhnya senang dalam membaca buku tentang kebudayaan Indonesia. Hampir seluruh peserta didik juga belum memahami kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa, padahal pengenalan budaya perlu diajarkan sejak dini untuk melatih sikap cinta tanah air. Akan tetapi, sebagian besar peserta didik telah menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari di sekolahnya. Hal ini dapat dicontohkan melalui sikap toleransi terhadap teman yang berbeda suku, agama, dan bahasa. Peserta didik terbilang cukup dalam menunjukkan rasa cinta tanah air melalui kegiatan literasi di sekolah. Hal tersebut disebabkan kegiatan literasi yang dilaksanakan belum cukup berperan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan dan menghargai kebudayaan.

Lebih dari 50% guru merasa membutuhkan media sebagai fasilitas kegiatan literasi. Sebagai solusi permasalahan yang telah dipaparkan, perlu diciptakan suatu inovasi untuk mengenalkan anak usia dini pada budaya Indonesia. Inovasi tersebut berupa game edukatif yang mampu melatih literasi budaya anak usia dini. Sekitar 53,3% guru PAUD sepakat bahwa media literasi berupa permainan atau game dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Bentuk permainan dalam kegiatan literasi ini bukan suatu hal yang asing bagi guru karena sebanyak 60% guru PAUD pernah menggunakan permainan/game dalam melakukan kegiatan literasi. Hampir seluruh guru PAUD yang mengisi kuesioner setuju jika inovasi game digunakan sebagai alternatif kegiatan literasi dan sebanyak 86,7% guru tertarik menggunakan game dalam kegiatan literasi. Berdasarkan pertanyaan terbuka yang diberikan kepada para guru PAUD, fitur atau konten yang tepat dalam pengembangan game edukatif untuk literasi budaya adalah konten mengenal budaya melalui baju adat, rumah adat, makanan khas, ciri-ciri suku yang ada di Indonesia, dan tradisi yang berlaku di setiap daerah perlu dikenalkan kepada anak usia dini.

Analisis Kebutuhan Ahli, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada ahli, literasi budaya dinilai penting pada anak usia dini. Anak dapat mengenal budaya yang ada di Indonesia selain lingkungan tempat tinggalnya.

"Literasi budaya penting untuk anak usia dini agar mereka dapat mengenal Indonesia, tidak hanya lingkungan tempat tinggal anak itu berada dan tumbuh kembang." (Ahli 1, 12 Juni 2023)

"Literasi budaya melibatkan pemahaman dan apresiasi terhadap berbagai aspek budaya seperti bahasa, nilai-nilai, tradisi, cerita rakyat, musik, tarian, makanan, dan lain sebagainya. Melalui literasi budaya, anak usia dini dapat memahami identitas

diri mereka, menghargai keanekaragaman, menguatkan keterampilan bahasa, menghidupkan sejarah dan tradisi, serta mengembangkan kreativitas.” (Ahli 2, 12 Juni 2023)

Hal ini sejalan dengan penelitian Amalia sebelumnya yang menyatakan pengenalan literasi berbasis budaya dapat dilakukan melalui pendidikan pada anak usia dini sehingga meningkatkan pengetahuan anak tentang budaya yang ada di Indonesia [17]. Literasi budaya dapat menguatkan identitas dan nilai pribadi serta kelompok dalam berbagai keanekaragaman budaya. Materi budaya daerah lebih mudah untuk dikuasai untuk anak usia dini, dalam hal ini memberi wawasan bahwa literasi budaya sebagai warisan nenek moyang dapat diberikan pada anak. Hasil penelitian Robiah menyatakan melalui program literasi, terdapat keberhasilan program literasi yang dapat dirasakan oleh masyarakat atau lingkungan keluarga, yaitu siswa orang tua dan guru melihat siswa memiliki minat baca yang semakin meningkat ditandai dengan kebiasaan membaca yang sering terlihat baik di rumah maupun di sekolah. Orang tua juga merasakan bahwa siswa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi akan berbagai hal yang diminati yang ditandai dengan keinginan membaca [18].

Ahli juga menyebutkan bahwa kegiatan yang dapat meningkatkan literasi budaya anak usia dini dapat disampaikan melalui permainan, pembelajaran, menonton video, berwisata, dan bercerita. Proses penanaman literasi ditekankan pada kemenarikannya sehingga anak tidak cepat bosan. Hal ini tentunya menjadi potensi jika proses pengenalan budaya literasi dilakukan dengan menarik tentunya dapat meningkatkan pengetahuan budaya anak usia dini dengan baik pula.

“Kegiatan literasi budaya AUD, saya rasa bisa disampaikan melalui pembelajaran, menonton video, wisata budaya, bermain permainan tradisional, cerita / story telling. Pada intinya yang membuat anak tidak cepat bosan dan dapat menarik perhatiannya.” (Ahli 1, 12 Juni 2023)

Kegiatan literasi budaya tidak selalu identik dengan kegiatan membaca. Dalam hal ini tentunya pengenalan literasi budaya dapat dilakukan dengan hal yang paling disukai oleh anak-anak, yaitu bermain. Menurut Zaini, bermain salah satu metode belajar untuk AUD. Permainan bisa menumbuhkan kognitif dan kreativitas AUD. Bermain juga akan membuat anak bisa mempelajari dari berbagai aktivitas mengenai lingkungan sekelilingnya, salah satunya mengenalkan budaya Indonesia pada AUD [19].

Menurut keterangan responden, evaluasi dari penerapan kegiatan literasi yang sudah dilakukan belum ada yang menarik dan tidak melibatkan anak secara aktif. Sampai saat ini, literasi budaya masih belum sepenuhnya dikembangkan khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini. Kegiatan literasi lebih berfokus pada baca-tulis dan literasi numerik.

“Menurut saya evaluasinya adalah kegiatan literasi budaya tidak ada yang menarik dan anak tidak terlibat secara aktif. Semuanya masih diutamakan kemampuan menghitung dan membaca yang didahulukan karena kebutuhan untuk masuk jenjang TK/SD.” (Ahli 1, 12 Juni 2023)

Kegiatan literasi budaya dapat terimplementasikan oleh guru melalui beragam media yang menarik. Media cetak berupa gambar berwarna, media elektronik, dan juga

media digital dapat menarik minat dan perhatian anak agar anak menjadi lebih siap untuk menerima pembelajaran. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam kegiatan literasi sains, yaitu aplikasi edukatif. Aplikasi edukatif dapat memberikan cara alternatif dan menarik untuk melibat anak terutama anak prasekolah dalam belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rohman menunjukkan bahwa aplikasi edukatif berupa Education Games untuk anak usia 4-6 tahun dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh anak serta sesuai dengan konsep belajar sambil bermain [20]. Menurut Setyaningsih bahwa pendidikan abad 21 menuntut lembaga pendidikan untuk responsif terhadap perkembangan dan perubahan zaman dengan cara menguasai teknologi informasi atau disebut dengan digital-age literacy [21].

Saran yang diberikan oleh ahli terkait pengembangan literasi budaya yang menarik adalah harus melibatkan anak. Pada masa sekarang dapat digunakan media teknologi untuk melibatkan anak menjadi aktif. Hal ini juga menjadi pilihan karena anak sudah tidak asing lagi dengan teknologi yang ada saat ini terutama gadget.

"Pembelajaran literasi budaya yang menarik hemat saya tentunya yang melibatkan anak, tidak duduk diam menonton saja. Anak harus bergerak, berpikir, merespons, dan merasa senang. Apalagi anak sekarang sudah dekat dengan teknologi gadget jadi sudah tidak asing lagi dengan permainan-permainan di gadget." (Ahli 1, 12 Juni 2023)

"Pembelajaran anak usia dini harus dilakukan secara aktif. Beberapa hal yang bisa dilakukan adalah pembelajaran berbasis pengalaman (anak terlibat langsung dan merasakan pengalaman belajar budaya); penggunaan alat bantu audio dan visual melalui video, gambar, poster, dan lainnya; pembelajaran kreatif; melibatkan anak-anak untuk berkarya, misal melukis, menari, dll; serta cerita dan dongeng." (Ahli 2, 12 Juni 2023)

Dalam pendidikan anak usia dini, teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana anak untuk belajar, berkreasi, berkomunikasi dan berkolaborasi, berpikir, dan bermain [22]. Penggunaan teknologi dan informasi juga dapat menyajikan ruang baru untuk anak melakukan eksplorasi dan penemuan baru, serta memfasilitasi rasa ingin tahu anak. Selain itu, teknologi informasi dapat memperkuat aspek praktik pendidikan anak usia dini, seperti kreativitas, kognitif, interaksi sosial. Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam pendidikan anak usia dini juga dapat mendukung proses belajar literasi karena mengintegrasikan tulisan dengan gambar, animasi, dan suara [23].

Berdasarkan wawancara, para ahli setuju dengan pengembangan game edukatif dalam rangka meningkatkan literasi budaya anak usia dini. Hal ini merupakan suatu inovasi dalam rangka mengembangkan media pembelajaran literasi budaya anak usia dini yang menarik.

"Saya rasa ide yang baik dalam menanamkan literasi budaya melalui game edukatif karena selama ini pengembangan literasi budaya hanya melalui video." (Ahli 1, 12 Juni 2023)

"Saya berpendapat bahwa pengembangan literasi budaya anak usia dini menggunakan game edukatif dapat menjadi pendekatan yang efektif." (Ahli 2, 12 Juni 2023)

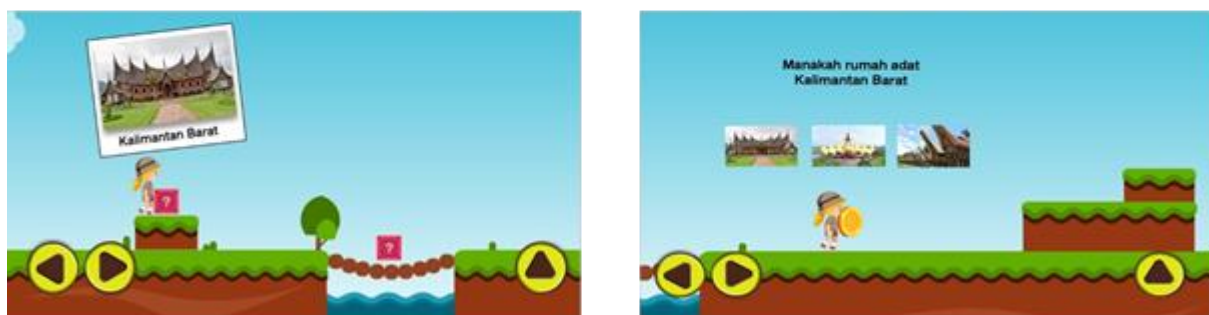
Menurut Packenham, game dapat membantu pengetahuan anak usia dini (AUD) untuk proses belajar yang menyenangkan. Pada proses belajar AUD, pemakaian aplikasi digital memberikan peluang anak usia dini agar berperan serta aktif dalam menyelesaikan semua permasalahan serta mendapatkan pengalaman [2]. Selain itu, game edukatif dapat menambah pengetahuan untuk anak. Oleh karena itu, game edukasi ini sangat efektif ketika dipakai seperti perangkat pembelajaran serta sebagai awal mula pembelajaran saat proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu, wawancara ahli juga memberikan masukan dan saran terkait konten literasi budaya perlu diberikan kepada anak usia dini untuk menambah pengetahuan budaya sehingga dapat meningkatkan rasa cinta tanah air. Berikut konten atau hal-hal yang harus ada dalam game edukatif literasi budaya.

“Konten-konten yang perlu dikembangkan tentunya merupakan hal-hal yang mencakup produk budaya, seperti lagu, tari, pakaian adat, makanan/minuman (kuliner), rumah adat, pulau, geografi, landmark, icon (ondel-ondel).” (Ahli 1, 12 Juni 2023)

Tahap Design & Development, pada tahap ini difokuskan pada pengembangan konten game edukasi dengan desain yang menarik. Dalam game juga terdapat kuis yang berisi soal-soal mengenai beragam budaya di Indonesia untuk mengenalkan pada anak usia dini terkait ciri khas tiap-tiap daerah. Setelah selesai dalam menjawab soal, pengguna dapat langsung mengetahui pilihan jawaban yang tepat dari soal tersebut. Tampilan utama dan hasil pembuatan bernama “GRADASI: Game Literasi Budaya Anak Usia Dini” ditampilkan sebagaimana pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Tampilan Awal Game “GRADASI: Game Literasi Budaya Anak Usia Dini”



Gambar 2. Contoh Kuis dalam Game “GRADASI: Game Literasi Budaya Anak Usia Dini”

Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi oleh ahli untuk mengetahui kelayakan media yang sedang dikembangkan. Tahap ini fokus pada konten dan tampilan mobile learning yang dikembangkan dengan melibatkan para ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa untuk mengetahui kekurangan dari game edukasi yang sedang dikembangkan sehingga dapat dilakukan revisi. Para ahli terlebih dahulu mencoba game GRADASI yang telah dikembangkan kemudian mereka mengkaji dan mengamatinnya. Setelah itu, para ahli diminta untuk mengisi kuesioner yang sudah disediakan. Berikut ini adalah uraian uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Hasil Uji Kelayakan Media, penilaian uji validasi media meliputi dua aspek, yaitu (1) tampilan visual dan audio game serta (2) keterlaksanaan dan rekayasa perangkat lunak. Hasil penilaian terhadap kelayakan media game GRADASI yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Media

No.	Aspek	Nomor Butir Soal	Rata-rata Presentase Kelayakan (%)	Kriteria
1	Tampilan visual dan audio <i>game</i>	1 s.d. 16	85,94	Sangat Baik
2	Keterlaksanaan dan rekayasa perangkat lunak	17 s.d. 20	81,25	Sangat Baik
Rata-rata Nilai Keseluruhan			83,59	Sangat Baik

Penjelasan hasil uji kelayakan oleh ahli media yang dilakukan sebagai berikut: pertama, tampilan visual dan audio game, penilaian terhadap aspek ini terdiri atas enam indikator, yaitu ketepatan layout, kesesuaian desain, kejelasan gambar, kesesuaian tulisan, kesesuaian musik, dan kualitas game. Persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 85,94%. Hal tersebut menunjukkan tampilan visual dan audio game sudah “Sangat Baik”. Kedua, Keterlaksanaan dan rekayasa perangkat lunak, Penilaian aspek ini terdiri atas dua indikator, yaitu kemudahan penggunaan media dan kualitas media. Persentase rata-rata kelayakan tiap indikator sebesar 81,25%. Persentase ini membuktikan keterlaksanaan dan rekayasa perangkat lunak pada game GRADASI ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik”. Hasil persentase kedua aspek tersebut diperoleh hasil penilaian rata-rata keseluruhan kelayakan game ini sebesar 83,59% dengan kategori “Sangat Baik”.

Hasil Uji Kelayakan Bahasa, penilaian uji validasi bahasa meliputi tiga aspek, yaitu kalimat yang efektif, komunikatif, dan bahasa yang mudah dipahami. Instrumen penilaian dibuat sesuai standar kelayakan bahasa pada media sesuai kebutuhan. Berikut ini hasil penilaian terhadap kelayakan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Bahasa

No.	Aspek	Nomor Butir Soal	Rata-rata Presentase Kelayakan (%)	Kriteria
1	Kalimat yang efektif	1 s.d. 5	80,0	Baik
2	Komunikatif	6 s.d. 10	75,0	Baik
3	Bahasa yang mudah dipahami	11 s.d. 13	83,33	Sangat Baik
Rata-rata Nilai Keseluruhan			79,44	Baik

Uraian hasil penilaian terhadap kelayakan bahasa pada game adalah sebagai berikut. Pertama, Kalimat yang efektif, persentase rata-rata kelayakan pada aspek ini sebesar 80,0% yang menunjukkan keefektifan kalimat pada game sudah “Baik”. Kedua, Komunikatif, persentase rata-rata kelayakan pada aspek ini sebesar 75,0% yang berarti bahasa yang digunakan dalam game telah komunikatif dan berkategori “Baik”. Ketiga, Bahasa yang mudah dipahami, Persentase rata-rata kelayakan pada aspek diperoleh sebesar 83,33% yang berarti penggunaan bahasa pada game mudah dipahami dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil persentase ketiga aspek tersebut diperoleh hasil penilaian rata-rata keseluruhan kelayakan bahasa sebesar 79,44% dengan interpretasi “Baik”.

Hasil Uji Kelayakan Materi, penilaian uji validasi materi meliputi tiga aspek, yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penggunaan animasi pada game. Berikut ini hasil penilaian terhadap kelayakan materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Materi

No.	Aspek	Nomor Butir Soal	Rata-rata Presentase Kelayakan (%)	Kriteria
1	Kelayakan isi	1 s.d. 6	83,33	Sangat Baik
2	Kelayakan penyajian	7 s.d. 10	81,25	Sangat Baik
3	Penggunaan animasi	11 s.d. 14	81,25	Sangat Baik
Rata-rata Nilai Keseluruhan			81,94	Sangat Baik

Uraian hasil penilaian terhadap kelayakan materi pada game GRADASI adalah sebagai berikut. Pertama, Kelayakan isi, Aspek kelayakan isi terdiri atas dua indikator, yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan keakuratan isi materi. Persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 83,3%. Hal ini menunjukkan kelayakan isi pada game telah “Sangat Baik”. Kedua, Kelayakan penyajian, Aspek kelayakan penyajian terdiri atas dua indikator, yaitu teknik penyajian materi dan pendukung penyajian materi. Persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 81,25%. Persentase ini menunjukkan kelayakan penyajian pada game edukasi yang dikembangkan berkategori “Sangat Baik”. Ketiga, Penggunaan animasi, Aspek penggunaan animasi pada game terdiri atas satu indikator, yaitu komponen video animasi. Persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 81,25%. Hal ini membuktikan penggunaan animasi pada game GRADASI telah memenuhi kriteria “Sangat Baik”. Hasil persentase ketiga aspek tersebut diperoleh hasil penilaian rata-rata

keseluruhan materi pada game GRADASI ini sebesar 81,94% dengan interpretasi “Sangat Baik”.

KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan serta hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa dibutuhkan media game edukatif sebagai sarana meningkatkan literasi budaya anak usia dini. Materi budaya daerah lebih mudah untuk dikuasai untuk anak usia dini, dalam hal ini memberi wawasan bahwa literasi budaya sebagai warisan nenek moyang dapat di berikan pada anak. Game dapat membantu pengetahuan anak usia dini (AUD) untuk proses belajar yang menyenangkan. Pada proses belajar AUD, pemakaian aplikasi digital memberikan peluang anak usia dini agar berperan serta aktif dalam menyelesaikan semua permasalahan serta mendapatkan pengalaman. Selain itu, game edukatif dapat menambah pengetahuan untuk anak. Oleh karena itu, game edukasi ini sangat efektif ketika dipakai seperti perangkat pembelajaran serta sebagai awal mula pembelajaran saat proses pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada bagian Analysis, Design, dan Development pada model ADDIE. Tahap Analysis dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada guru PAUD serta melakukan wawancara kepada ahli sehingga dapat diidentifikasi hal-hal yang harus ada pada game GRADASI ini. Hasil analisis pendahuluan dan pengumpulan data yang telah diperoleh digunakan untuk tahap selanjutnya, yaitu pengembangan. Pada bagian pengembangan terdiri atas dua tahap, yaitu Design dan Development. Tahap pengembangan awal dilakukan perancangan konten materi dan desain gambar yang disesuaikan dengan kemampuan anak usia dini. Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk mengevaluasi produk media yang telah dikembangkan. Hasil penilaian rata-rata keseluruhan kelayakan bahasa sebesar 79,44% dengan interpretasi “Baik”. Hasil penilaian rata-rata keseluruhan materi sebesar 81,94% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Hasil penilaian rata-rata keseluruhan media sebesar 83,59% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Selanjutnya game edukatif telah siap digunakan untuk tahap Implementation dan Evaluation.

PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada LPPM-UT yang telah membiayai kegiatan penelitian ini pada tahun 2023. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuannya kepada para ahli, para guru, dan tim pengembang aplikasi game edukasi GRADASI.

REFERENSI

- [1] S. W. Adiningtiyas, “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *KOPASTA J. Progr. Stud. Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, Dec. 2017, doi: 10.33373/kop.v4i1.1121.
- [2] P. S. Moyer-Packenham *et al.*, “How design features in digital math games support learning and mathematics connections,” *Comput. Human Behav.*, vol. 91, pp. 316–332,

- Feb. 2019, doi: 10.1016/j.chb.2018.09.036.
- [3] S. Vanbecelaere, K. Van den Berghe, F. Cornillie, D. Sasanguie, B. Reynvoet, and F. Depaepe, "The effectiveness of adaptive versus non-adaptive learning with digital educational games," *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 36, no. 4, pp. 502–513, Aug. 2020, doi: 10.1111/jcal.12416.
 - [4] N. Nurdian, K. Rozana Ulfah, and R. Nugerahani Ilise, "Pendidikan Muatan Lokal Sebagai Penanaman Karakter Cinta Tanah Air," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 344, Sep. 2021, doi: 10.23887/jjsgsd.v9i2.36414.
 - [5] N. T. Atika, H. Wakhuyudin, and K. Fajriyah, "Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air," *Mimb. Ilmu*, vol. 24, no. 1, p. 105, Apr. 2019, doi: 10.23887/mi.v24i1.17467.
 - [6] N. Nurdin, L. Anhusadar, H. Herlina, and S. Nurhalimah, "Strategi Kepala Sekolah dalam Pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) di Sekolah Menengah Pertama," *Al-TA'DIB J. Kaji. Ilmu Kependidikan*, vol. 14, no. 1, p. 1, Jun. 2021, doi: 10.31332/atdbwv14i1.1901.
 - [7] J. Shang, S. Ma, R. Hu, L. Pei, and L. Zhang, "Game-Based Learning in Future School," in *Shaping Future Schools with Digital Technology: An International Handbook*, Springer, 2019, pp. 125–146. doi: 10.1007/978-981-13-9439-3_8.
 - [8] F. Utami, M. Rantina, and R. Edi, "Pengembangan Lembar Kerja Anak Menggunakan QR Code Pada Materi Sains Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1976–1990, Nov. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1882.
 - [9] S. Kerckaert, R. Vanderlinde, and J. van Braak, "The role of ICT in early childhood education: Scale development and research on ICT use and influencing factors," *Eur. Early Child. Educ. Res. J.*, vol. 23, no. 2, pp. 183–199, Mar. 2015, doi: 10.1080/1350293X.2015.1016804.
 - [10] K. Novitasari, "Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini," *J. Golden Age*, vol. 3, no. 01, p. 50, Jul. 2019, doi: 10.29408/goldenage.v3i01.1435.
 - [11] L. Hewi, "Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di TK AL-AQSHO Konawe Selatan," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 8, no. 1, p. 112, May 2020, doi: 10.21043/thufula.v8i1.7238.
 - [12] A. D. M. Azevedo, C. R. N. Neiva, E. M. C. J. Chagas Junior, and M. B. de C. F. A. Arroyo, "O Corpo Em Movimento No Carimbó: uma contribuição no Desenvolvimento Sensorio-Motor em Educação Física na Educação Infantil em Belém (PA)," *Rev. Obs.*, vol. 7, no. 1, p. a1pt, Jan. 2021, doi: 10.20873/uft.2447-4266.2021v7n1a1pt.
 - [13] A. Amalia, H. Baharun, F. Rahman, and S. Maryam, "Enhancement School Competitiveness Through A Literacy Culture Based on Local Wisdom," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2325–2333, Jan. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.2094.
 - [14] Y. Solfiah, H. Hukmi, and F. Febrialismanto, "Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2146–2158, Dec. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.910.
 - [15] R. Fitri and R. Rakimahwati, "Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 239–251, Apr. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1220.
 - [16] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.," *Bandung Alf.*, 2017.
 - [17] S. Amalia, U. Rofifah, and A. F. Zuhri, "Menampilkan Sikap Cinta Tanah Air pada Era 4.0," *J. Ilm. EDUKATIF*, vol. 6, no. 1, pp. 68–75, Jul. 2020, doi: 10.37567/jie.v6i1.109.

- [18] R. Robiah, H. Hendarman, and R. Hidayat, "Evaluasi Program Literasi Anak dengan Pendekatan Model CIPPO," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 528–539, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.262.
- [19] A. Zaini, "Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 3, no. 1, p. 118, Jan. 2019, doi: 10.21043/thufula.v3i1.4656.
- [20] H. Mardhotillah and R. Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 779–792, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1361.
- [21] A. Ebyatiswara Putra, M. Taufiqur Rohman, L. Linawati, and N. Hidayat, "Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 201–211, May 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.185.
- [22] S. Sumarni, R. Ramadhani, Y. Sazaki, R. T. Astika, W. D. Andika, and A. E. Prasetyo, "Development of 'Child Friendly ICT' Textbooks to Improve Professional Competence of Teacher Candidates: A Case Study of Early Childhood Education Program Students," *J. Educ. Gift. Young Sci.*, vol. 7, no. 3, pp. 643–658, Sep. 2019, doi: 10.17478/jegys.596095.
- [23] W. E. Hardiyanti and N. M. Alwi, "Analisis Kemampuan Literasi Digital Guru PAUD pada Masa Pandemi COVID-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3759–3770, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.1657.