

Pengembangan *Game* Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini

Indaria Tri Hariyani^{1✉}, Norma Diana Fitri¹

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Insan Mandiri, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3378](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3378)

Abstrak

Saat ini pengaruh budaya Barat menyebabkan gaya hidup anak usia dini berubah dan mulai meninggalkan budaya asli Indonesia, maka tujuan dari penelitian ini untuk pengembangan bahan pembelajaran yakni *game* edukasi 3D dalam menghadapi masalah saat ini khususnya kurangnya rasa cinta pada tanah air Indonesia untuk anak usia dini. Penelitian ini memakai metode R&D menggunakan model ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa penelitian ini layak digunakan berdasarkan uji validasi oleh 3 validator mengatakan sangat valid. Validasi ahli ini ada 3 yaitu ahli pada media pengembangan, ahli pada materi pembelajaran dan ahli pada desain pembelajaran. Berdasarkan dari hasil pengujian bisa diberi kesimpulan bahwa pengembangan media *game digital* edukasi 3D ini bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran guna menunjang guru saat penyampaian proses pembelajaran yang menggemakan. Sehingga menumbuhkan cinta pada tanah air Indonesia kepada anak sejak dini.

Kata Kunci: *game edukasi 3d; cinta tanah air; anak usia dini*

Abstract

Currently the influence of Western culture causes causes the lifestyles to change and begin to leave the original Indonesia culture, so the purpose of this research is to develop teaching materials, namely 3D educational games in dealing with current problems, especially the lack of love for the Indonesia homeland for early childhood. This study uses the R&D method using the ADDIE model. The results show that this research is feasible to use based on the validation test by 3 validators saying it is very valid. There are 3 validation experts, namely experts on media development, experts on learning materials and experts on learning design. Based on the test result, it can be concluded that the development of 3D digital educational game media can be used as learning materials to support teachers when encouraging an encouraging learning process. So that it fosters love for the homeland of Indonesian to children from an early age.

Keywords: *educational game 3d; love the motherland; early childhood*

Copyright (c) 2023 Indaria Tri Hariyani & Norma Diana Fitri

✉ Corresponding author : Indaria Tri Hariyani

Email Address : indariatrihariyani@stkipbim.ac.id (Surabaya, Indonesia)

Received 12 September 2022, Accepted 26 October 2022, Published 5 March 2023

Pendahuluan

Game biasanya kerap dianggap dampak negatif pada anak, akan tetapi tidak semuanya *game* ada memiliki dampak buruk bagi anak, namun ada salah satu yang mengedukasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Samuel, 2010) *game* memiliki peran dan pengaruh positif untuk anak, di antaranya: pembelajaran dalam menyimak aturan dan arahan, bimbingan cara menyelesaikan permasalahan dan kognitifnya, melatih kepandaian spasial dan saraf motorik, menghubungkan percakapan pada orang tua dan anak saat mereka bermain berbarengan, dan bisa menghibur. Bahkan beberapa penderita khusus, bermain *bisa* dipakai untuk terapi pengobatan. Serupa yang telah dijelaskan oleh Moyer-Packenham et al. (2019) mengenai *games* ini bisa membantu pengetahuan AUD untuk proses belajar AUD. Pada saat belajar AUD saat memakai aplikasi digital memberikan peluang anak usia dini agar berperan serta aktif dalam menyelesaikan semua permasalahan, kemudian mendapatkan pengalaman yang pesat serta ada dalam keadaan yang jelas. Kebaikan selain itu *games* edukatif ini menurut pendapat (Vanbecelaere et al., 2020) yaitu bisa menambah pengetahuan untuk anak tersebut. Oleh karena itu *games* edukasi ini sangat efektif ketika dipakai seperti perangkat pembelajaran serta sebagai awal mula pembelajaran saat proses pembelajaran anak usia dini.

Rasa cinta pada tanah air saat ini sangat berguna sekali ketika kecanggihan teknologi sudah berkembang pesat dan kemajuan zaman modern. Anak-anak usia dini di Indonesia sekarang ini lebih banyak mengetahui budaya Asing hasilnya budaya asli yang berasal dari Indonesia ini semakin berantakan (Siregar & Nadiroh, 2016). Maka dari itu menyebabkan pudarnya cinta pada tanah air Indonesia pada anak (Agustin, 2011). Rasa cinta untuk Indonesia bisa memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia. Rasa cinta untuk Indonesia bisa tumbuh perilaku rela untuk berkorban, sikap peduli, serta antusias mengabdikan sebagai bentuk mempertahankan kesatuan dan persatuan sebagai WNI. Rasa cinta pada tanah air seharusnya tiap WNI memilikinya (Rahayu, 2017). Rasa cinta pada tanah air harus ditumbuhkan kepada AUD, karena kemajuan zaman yang modern dan banyaknya serangan Budaya Barat membuat kebanyakan anak dan para remaja yang sudah mengabaikan budaya Indonesia serta sangat peduli dengan Budaya Barat (S. Amalia et al., 2020). Jadi seharusnya, cinta pada tanah air Indonesia seharusnya ditumbuhkan pada anak sejak dini agar bisa tumbuh jiwa nasionalismenya.

Usaha yang dilaksanakan supaya bisa menanamkan rasa cinta pada tanah air Indonesia pada AUD adalah dengan mengenalkan bermacam-macam kebudayaan asli Indonesia. Jika ada orang yang memiliki rasa cinta pada tanah air yaitu ciri-cirinya memperlihatkan sikap bisa menghormati kesenian serta kebudayaan Indonesia (Wisnarni, 2017). Rasa untuk Indonesia ada yang memperlihatkan sikap tulus hati untuk mengabdikan untuk kesatuan negara dan bangsa, dan mempunyai rasa cinta kepada kebudayaan Indonesia. Teringat sangat perlu rasa cinta pada tanah air ini, seharusnya bisa tumbuh dan berkembang untuk tiap rakyat Indonesia. Penumbuhan rasa cinta pada tanah air seharusnya ditumbuhkan sejak AUD, lebih-lebih pada anak-anak. Oleh karena itu anak-anak telah mengenal Indonesia dan mempunyai rasa cinta pada bangsa dan negara. Dengan mengetahui kebudayaan bangsanya anak akan bebas dampak buruk oleh Budaya Barat (Atika et al., 2019).

Rasa cinta tanah air penting di tumbuhkan pada hati tiap orang mulai usia dini supaya jadi WNI yang terpuji bisa melaksanakan kerja sama antar WNI secara baik dan benar. Mengapa rasa cinta untuk Indonesia seharusnya tumbuh pada setiap orang mulai usia dini. Supaya ketika mereka dewasa nantinya, bisa saling menghormati dan menghargai Bangsa Indonesia karena telah menghidupi anak tersebut. Karena sangat berharga rasa cinta untuk Indonesia seharusnya di sekolah bisa menanamkan pada hati para siswa dengan cara; 1). Mampu bernyanyi Lagu “Indonesia Raya” pada upacara pengibaran bendera merah putih, 2). Mulai mengenalkan bunyi dan lambang-lambang Pancasila, 3). Mengajak mereka memperingati Hari Nasional dengan melakukan kegiatan karnaval, 4). Memperkenalkan berbagai budaya kebangsaan Indonesia dengan memperlihatkan candi, bentuk rumah adat

dan pakaian adat, 5). Memakai baju adat dan pakaian nasional saat hari besar nasional, 6). Mengunjungi museum terdekat (S. Amalia et al., 2020; Kurniawan, 2018).

Salah satu cara mengenalkan budaya Indonesia kepada AUD yaitu menggunakan media pembelajaran berupa *games* edukasi. Media belajar berupa *games* edukasi ini merupakan dalam bentuk multimedia yang interaktif. *Game* merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan bebas dan tanpa paksaan, dan pasti ada kompetisi antar para pemain yang ada batasnya dari beberapa peraturan oleh karena itu akan bisa mendapatkan nilai yang berbeda (Schell, 2008). AUD kebanyakan melakukan kegiatan paling banyak yaitu aktivitas bermain aktif atau pasif (Wahyuni & Azizah, 2020). Menurut Zaini (2015) bermain salah satu metode belajar untuk AUD. Bermain bisa menumbuhkan kognitif dan kreativitas AUD. Bermain juga akan membuat anak bisa mempelajari dari berbagai aktivitas mengenai lingkungan sekelilingnya, dan salah satunya mengenalkan budayaa Indonesia pada AUD.

Pada era serba modern ini, sebagai seorang pendidik harus mempunyai inovasi yang baru agar bisa digunakan oleh pendidik dalam mengembangkan rasa cinta pada tanah air sejak AUD yaitu dengan menggunakan canggihan teknologi saat ini. Kecanggihan teknologi ini mempunyai fungsi yang sangat praktis saat kegiatan belajar supaya menumbuhkan cinta tanah air. *Games* edukasi ini mampu memberi pengetahuan baru dalam mengikut sertakan anak supaya berpartisipasi langsung serta membuat anak antusias dan bisa membuat pembelajaran aktif (Shang et al., 2019). Dimohon semua pendidik bisa menciptakan sistem belajar yang sangat inovatif agar munculnya semangat belajar AUD. Dengan menggunakan media pada pembelajaran bisa mempermudah hubungan antara anak dan guru, akan membuat proses belajar bisa berlangsung dengan efisien dan efektif, pendapat ini seperti penjelasan yang disampaikan oleh Hamalik (H. Zaini & Dewi, 2017). Sedangkan Sardiman (H. Zaini & Dewi, 2017) menggemukakan mengenai media pada pembelajaran ini menggambarkan semua yang digunakan saat memberikan media pembelajaran dan bisa menumbuhkan pikiran, perasaan, kemauan dan perhatian, anak oleh karena itu bisa mendukung adanya proses belajar pada diri anak. Berbagai pengalaman baru pasti membuat anak mampu menumbuhkan pengalaman baru tanpa ada batas waktu dan tempat. Maknanya dengan memakai *game* edukasi akan membuat anak bisa bermain dari mana pun dan kapan pun dia berada, selagi ada pantauan dari orang tua dan guru.

Saat ini media belajar menggunakan laptop yang lagi *trending* sekarang yaitu *games* edukasi. *Gams* edukasi yaitu *games* digital didesain agar kegiatan pengajaran, memakai teknologi secara multimedia interatif menurut Amalia et al. (2022). Keunggulan *games* edukasi ini menyenangkan agar bisa ditingkatkan. Terdapat banyak keunggulan pada *games* edukasi ini dari pada menggunakan metode belajar konvensional. Dalam keutamaan *games* edukasi ini yaitu untuk tampilannya. *Massachussets Insitute of Technology* (MIT) bisa memperlihatkan jika *games* benar-benar bermanfaat dalam menambah pengetahuan serta memahami peraturan dalam bermain untuk menyelesaikan satu permasalahan menggunakan produk *games* yang diberi nama *Scratch*. Sehingga sudah bisa dipastikan dengan menggunakan *games* edukasi bisa membantu kegiatan pembelajaran. *Games* edukasi sangat ulung untuk sebagian media belajar, dibandingkan menggunakan metode belajar konvensional. Hal yang menonjol yaitu pada tampilan animasi yang bisa menambah pengetahuan anak agar bisa melakukan penyimpanan materi belajar untuk yang lama dari pada dengan metode pembelajaran konvensional.

Selama ini, masih belum banyak *game* edukasi yang menggunakan 3D dapat dilihat dari hasil penelitian Setiawan et al. (2019) dengan judul pengguna *game* edukasi digital untuk sarana belajar AUD memperlihatkan jika pertumbuhan bisa didukung teknologi digital sudah memberi peluang yang baru agar mempunyai pengalaman belajar dengan media *game* edukasi digital untuk AUD. Karena AUD bisa senang saat bermain, jadi *game* edukasi digital membuat strategis agar memberi pengalaman yang baru dalam proses belajar.

PAUD dibuat untuk anak umur 0-6 tahun dan tidak dalam prasyarat saat masuk pendidikan sekolah dasar. Menurut Selamat Suyanto dikutip oleh Cahyani & Suyadi (2018)

menerapkan PAUD tujuannya yaitu supaya membina serta mengembangkan bakat anak supaya bisa berkembang dan tumbuh sesuai bakat yang mereka miliki. Pada usia dini ini yaitu usia dimasa emas dan termasuk masa kritis pada perkembangan setiap orang manusia (Apriliyanti et al., 2021). Dan setelah itu, menurut Madyawati et al. (2016) PAUD ialah poses pendidikan sebelum ia masuk pendidikan dasar yang menjadi salah satu usaha membina yang dibuat untuk anak dari lahir sampai umur 6 tahun. Pendapat ini seperti pendapat Rakimahwati (2018) mengatakan jika PAUD, pendidikan yang sangat penting dan paling dasar untuk anak umur 0-6 tahun yang butuh usaha membina, contohnya saat memberikan stimulan pendidikan agar mendukung proses perkembangan dan pertumbuhan jasmani serta rohani AUD. Yang dimaksud yaitu supaya anak mampu ketika dihadapkan pendidikan ia selanjutnya.

Jadi target pada peneliti ini untuk bisa mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi 3D supaya tumbuh rasa cinta untuk Indonesia pada AUD. Pengembangan ini diharapkan bisa membuat generasi muda lebih bisa menjaga nama baik bangsa Indonesia, berkepribadian dan berjiwa bangga mempunyai bangsa dengan berbagai budaya, suku dan adat istiadat yang berbeda, serta sikap cinta tanah air Indonesia. Pendapat Chagas et al. (2018) mengemukakan *games* yang didesain dalam menambah pengetahuan kognitif dan intelektual orang dinamakan *games* edukasi, *games* belajar, atau *game* genius. Jadi tujuan peneliti ini untuk mengembangkan *game* edukasi 3D agar menumbuhkan rasa cinta pada tanah air Indonesia untuk AUD. Pengembangan ini diharapkan bisa membuat generasi muda lebih menjaga nama baik bangsa Indonesia, berkepribadian dan berjiwa bangga mempunyai bangsa dengan bermacam budaya, suku, dan adat istiadat yang berbeda, serta sikap cinta tanah air Indonesia.

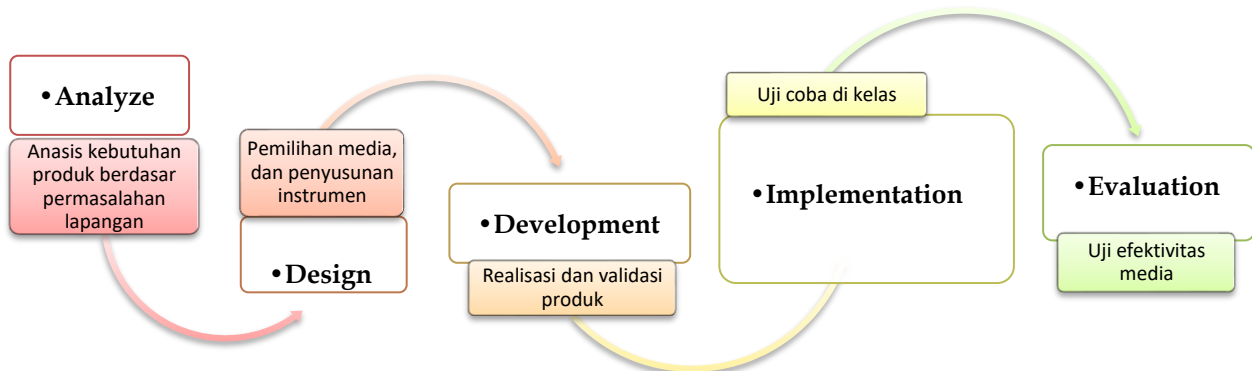
Maka dari itu, untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa guru/pendidik harus lebih inovatif supaya menarik minat proses pembelajaran anak dengan memanfaatkan media komputer pendidik bisa menciptakan bermacam-macam media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, dan karena zaman ini sudah era digital maka kebutuhan anak untuk saat ini yaitu lebih dikenalkan media *digital* pula seperti salah satunya *game* edukasi 3D ini. Maka peneliti berharap bisa mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi 3D untuk AUD, manfaat utamanya adalah bisa menumbuhkan sikap rasa cinta pada tanah air Indonesia pada AUD, terhadap keberagaman suku budaya dan bangsa Indonesia, karena tindakan ini selalu dimiliki oleh negara-negara lainnya. Oleh karena itu, berbagai suku bangsa dan budaya Indonesia bisa menjadi aset bangsa, selama masih terjaga persatuan, kesatuan, persaudaraan, kerukunan, dan sikap saling menghormati. Berdasarkan paparan tersebut, jadi peneliti mengembangkan *Game* Edukasi 3D yang diberi judul “Pengembangan *Game* Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta pada Tanah Air Sejak Dini”.

Adapun hasil penelitian terdahulu oleh Yeni et al. (2018) menunjukkan jika *games* 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. Hasil penelitian pengembangan oleh Ramadaniah & Rakimahwati (2022) bahwa hasil praktis *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo boleh dikatakan sangat praktis bisa dilihat dari hasil persentase yakni 84,4% sangat praktis. Hasil persentase efektivitas yakni 81,25% sangat efektif terlihat saat menggunakan *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo boleh berhasil untuk digunakan. Dari kesimpulan *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo boleh bisa menambah kecerdasan interpersonal dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Metodologi

Metode pada penelitian ini yaitu pengembangan R&D (*Research and Development*), jadi penelitian ini menggunakan pengembangan yang dilaksanakan yaitu membuat suatu temuan baru berupa media *game* edukasi 3D supaya menumbuhkan cinta tanah air sejak AUD. Media

game edukasi 3D yang dihasilkan dalam bentuk gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi dan setelah itu menguji keefektifan produk tersebut. Draft pengembangan ini yaitu dengan melaksanakan perubahan pada draft penelitian pengembangan dari Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2011) biasanya kita kenal dengan model ADDIE adalah (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE ini membuat model desain pada pembelajaran yang sangat menarik serta bisa dikembangkan dengan sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Berikut ini adalah gambar 1. Tahap menggunakan Pengembangan Model ADDIE.



Gambar 1. Tahap Menggunakan Pengembangan Model ADDIE

Tahap pengembangan Model ADDIE ini yakni: (1) Tahap Analisis (*Analyze*) yaitu mengenai analisis pada kebutuhan serta analisis pada karakteristik, untuk tahap analisis ini dilaksanakan observasi mendalam pada karakteristik dalam konteks belajar. (2) Tahap Perancangan (*Design*) yaitu mengenai merancang materi, dan merancang pembuatan media pembelajaran. (3) Tahap pengembangan (*Development*) yaitu mengembangkan media video pembelajaran bersumber dari desain yang sudah dirancang oleh peneliti. Sesudah menjalani tahap pengembangan (*Development*) dilaksanakannya uji validasi dari 3 orang validator yaitu dari (dosen) PG-PAUD, PG-SD dan Psikologi. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) ini yaitu tahap menggunakan media *game* edukasi 3D saat proses pembelajaran. Produk dari pengembangan ini berupa *game* edukasi 3D 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 3D) ini.

Penelitian ini dilaksanakan di Play Group Islam Kasih Ibu, Kedungturi, Taman, Sidoarjo. Subjek untuk penelitian ini yaitu 1 guru kelas dan 29 AUD usia 2-4 tahun. Setelah itu ada 3 validator Dosen STKIP Bina Insan Mandiri yang mengevaluasi bahan pembelajaran berupa media *game* edukasi 3D yang sudah dikembangkan. Teknik sampling dipakai yaitu *purposive sampling* menggunakan kriteria tersendiri. Untuk perolehan data dipakai pada pengembangan ini yaitu data primer, memiliki arti data yang bisa langsung diperoleh untuk subjek penelitian yaitu dari pakar/ahli media, untuk AUD dan guru yang melakukan proses belajar menggunakan media *game* edukasi 3D dengan model ADDIE.

Sampel saat penelitian ini mengambil dari guru, dan siswa di Play Group Islam Kasih Ibu, Kedungturi, Taman, Sidoarjo sebagai sampel pengguna media edukasi *game* edukasi 3D, mengapa peneliti memilih Play Group Islam Kasih Ibu ini, karena pada Play Group Islam Kasih Ibu seluruh siswa memang belum pernah sama sekali memakai media digital saat proses pembelajaran oleh sebab itu peneliti melaksanakan penelitian menggunakan media *game* edukasi 3D, seluruh siswa sangat antusias untuk bergantian memainkan media *game* edukasi 3D tersebut. Perolehan data dilaksanakan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi serta wawancara kepada ahli, guru, dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi pada media *game* edukasi 3D yang sudah diujicobakan ketika di lapangan. Teknik pada pengumpulan data dipakai pada adalah kuesioner (angket) dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Hasilnya, menunjukkan pengumpulan data serta uji coba media *game* edukasi 3D tema tanah airku sub tema negaraku. Media ini berisi mengenai materi pembelajaran untuk AUD menggunakan *game* edukasi 3D. Berikut ini uraian mengenai hasil pada penelitian yang telah dilaksanakan.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini dilaksanakan aktivitas yang meliputi analisis. Pertama Analisis saat awal-akhir tujuan analisis ini supaya memahami permasalahan utama yang terjadi pada guru kelas Play Group Islam Kasih Ibu, ditemukan bahwa hasil analisis pertama belum pernah memakai media digital untuk proses belajar di kelas, maka dari itu membutuhkan pembaruan pada bahan/media belajar dikelas. Kedua Analisis pada siswa, untuk mengenali sikap awal dan karakter anak dilihat dari informasi wawancara oleh guru.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Proses Pengembangan Media *Game* Edukasi 3D

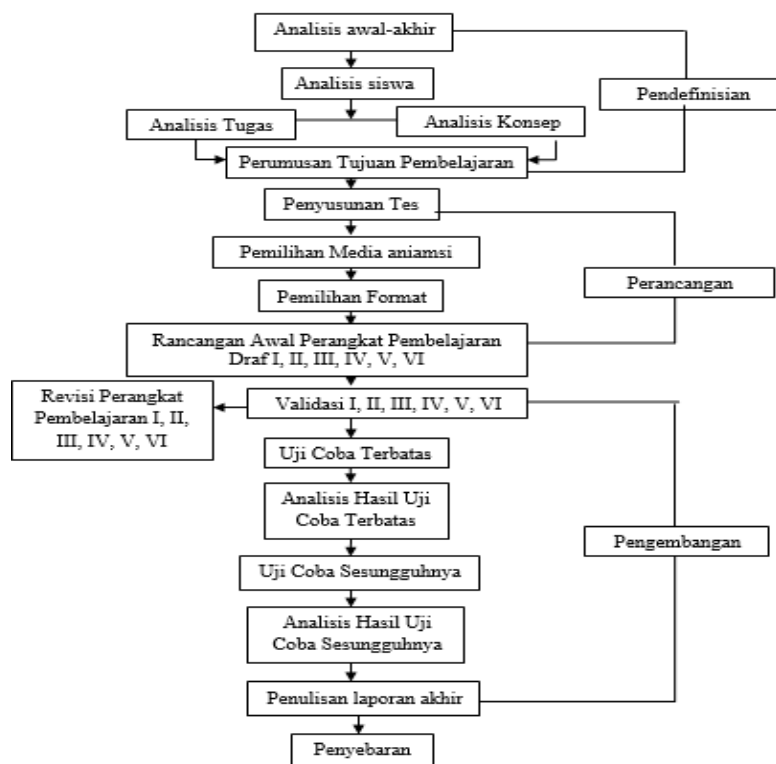
Tahap	Langkah	Kegiatan	Keterangan
Pendefinisian	I	Analisis kebutuhan anak terhadap perkembangan.	
	II	Ditemukan hasil perkembangan anak yang rendah serta media pendukung pembelajaran yang tidak menarik dan masih menggunakan metode ceramah.	
	III	Menentukan jenis media yang dikembangkan, yaitu media permainan digital berupa <i>game</i> edukasi 3D.	
	IV	Merancang dan menyiapkan bahan pembuatan media pembelajaran.	
	V	Bahan yang dikembangkan pada media permainan digital berupa <i>game</i> edukasi 3D tema kebudayaanku.	Draft I
	VI	Menetapkan batasan isi media yang dikembangkan.	
Perancangan	I	Pembuatan materi tema kebudayaanku sesuai dengan <i>game</i> edukasi 3D.	
	II	Pemilihan macam-macam rumah adat sesuai dengan materi pembelajaran.	
	III	Membuat konsep <i>game</i> edukasi 3D untuk penggunaan media.	Draft II
	IV	Membuat cara permainan serta aturan dalam memainkan.	
	V	Validasi dan revisi.	
Pengembangan	I	Penyediaan gambar yang sesuai di buat dalam pembelajaran untuk lebih difokuskan ke materi inti agar tidak terlalu banyak.	
	II	Penambahan pengantar sebelum memulai penggunaan media <i>game</i> edukasi 3D.	Draft III
	III	Uji lapangan (produk final).	

Hasil dari Analisis siswa, ditemukan hasil perkembangan anak yang rendah serta media pendukung pembelajaran yang tidak menarik dan masih menggunakan metode ceramah. Informasi didapatkan dari AUD yang rentang usia 2-4 tahun. Ketiga Analisis pada tugas disesuaikan pada tujuan pembelajaran serta indikator yang hendak diharapkan. Keempat Analisis ini merupakan konsep yang nyata agar mengembangkan media pembelajaran memakai tema tanah airku dan sub tema negaraku. Untuk *game* edukasi 3D ini isinya mengenai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kelima Perumusan pada Tujuan dari analisis ini yaitu supaya mengerti aspek perkembangan terutama pada kemampuan mengenal dan memahami kebudayaan Indonesia terutama pada keragaman suku bahasa dan budaya Indonesia. Karena dengan keanekaragaman suku bahasa dan budaya Indonesia, maka anak kesulitan dalam menerima pembelajaran. Pada umumnya anak

lebih senang dengan media *game* edukasi yang menggunakan design yang berwarna warni dan menarik supaya membuat anak semangat dan senang serta dapat memotivasi anak ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas. Tabel 1 disajikan analisis kebutuhan proses pengembangan media *game* edukasi 3D

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dibuat untuk perangkat media belajar kemudian menyusun tes pada analisis pada materi yang dijelaskan untuk capaian hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran agar menampilkan materi belajar. Media ini bisa dipakai pada penelitian ini yaitu *game* edukasi 3D. Setelah itu penentuan bentuk sangat erat hubungannya pada penentuan media pada pembelajaran ini materi yang bisa dikembangkan yakni pada tema tanah airku dan sub tema negaraku, untuk penelitian ini mau didesain media *game* edukasi 3D yang bergerak supaya menarik sehingga dibuat warna-warni, dengan suara yang jelas didampingi menggunakan musik yang menggembirakan untuk anak. Gambaran perancangan pada pengembangan media belajar pada penelitian ini berbentuk media digital berupa media belajar dalam bentuk *game* edukasi 3D untuk menumbuhkan cinta tanah air sejak dini yang dilengkapi dengan pengenalan macam-macam bentuk rumah adat, pengenalan macam-macam pakaian adat dan pengenalan bahasa jawa. Gambar 2 disajikan perancangan pengembangan media *game* edukasi 3D:



Gambar 2. Perancangan Pengembangan Media *Game* Edukasi 3D

Tahap Pengembangan (*Development*)

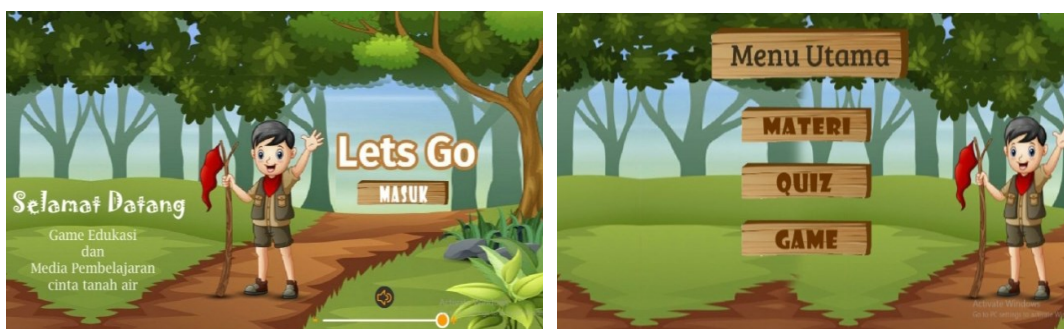
Tahap Pengembangan ini yaitu lembar validator pada media *game* edukasi 3D yang diisinya ada beberapa aspek harus dinilai adalah kelayakan pada isi, kelayakan pada konstruksi dan komponen pada bahasa. Bagian validitas media *game* edukasi 3D yang divariasi oleh Sugiyono (2011) yakni persentasi pada jeda $76 < v \leq 100$ tergolong pada bagian sangat valid. Untuk hasil uraian Pertama, Hasil pada analisis validator I (WK) pengembangan pada media *game* edukasi 3D tema tanah airku subtema negaraku alam untuk validator I, penilaiannya pada unsur isi dari media *game* edukasi 3D. Menurut hasil totalnya mendapatkan persentasi 94%, persentasi bagian ini sangat valid pada media *game* edukasi 3D. Bagian validitas pada media *game* edukasi 3D yang divariasi oleh Sugiyono (2011) yakni

persentasi pada jeda $76 < v \leq 100$ tergolong pada bagian sangat valid. Kedua, Hasil pada analisis validator II (NKP) pengembangan pada media *game* edukasi 3D tema tanah airku subtema negaraku untuk validator II, penilainya pada unsur konstruksi (komponen penyajian) yang digunakan dalam media *game* edukasi 3D. Menurut hasil totalnya mendapatkan persentasi 84,21% persentasi bagian ini sangat valid pada media *game* edukasi 3D. Bagian validitas pada media *game* edukasi 3D yang divariasi oleh Sugiyono (2011) yaitu persentasi pada jeda $76 < v \leq 100$ tergolong pada bagian sangat valid. Ketiga, Hasil analisis validator III (ACS) pengembangan pada media *game* edukasi 3D tema tanah airku subtema negaraku untuk validator III, penilainya pada unsur bahasa yang digunakan dalam media *game* edukasi 3D tersebut. Menurut hasil totalnya mendapatkan persentasi 90,62% persentasi bagian ini sangat valid pada media *game* edukasi 3D. Bagian validitas pada media *game* edukasi 3D yang divariasi oleh Sugiyono (2011) yaitu persentasi pada jeda $76 < v \leq 100$ tergolong dalam bagian sangat valid. Data dari validitas media *game* edukasi 3D disajikan pada tabel 2.

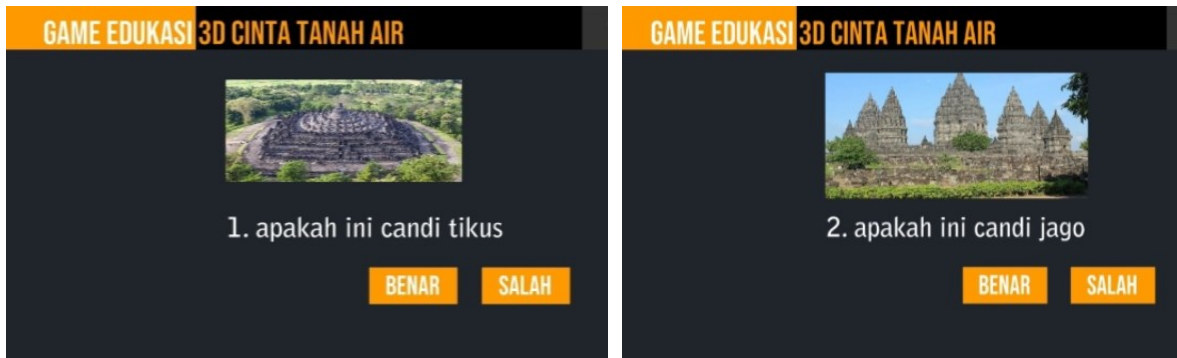
Tabel 2. Data Validitas Media *Game* Edukasi 3D

No	Validator	Hasil $v = f/n \times 100\%$	Kategori
1.	Validator 1 (WK)	$V = 34/36 \times 100\% = 94\%$	Sangat Valid
2.	Validator 2 (NP)	$V = 30/35 \times 100\% = 84,21\%$	Sangat Valid
3.	Validator 3 (AA)	$V = 29/32 \times 100\% = 90,62\%$	Sangat Valid
	Rata-rata	$V = 89,61\%$	

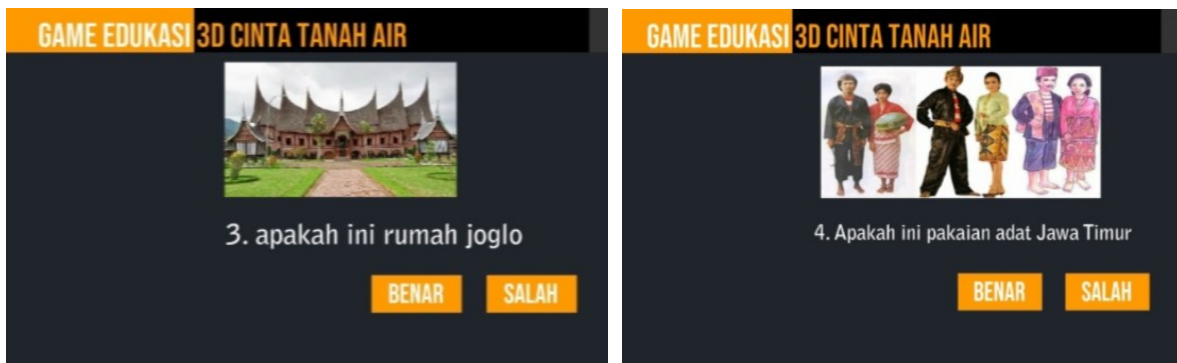
Berdasarkan tabel 2. hasil dari validitas media pada *game* edukasi 3D didapatkan skor rata-rata 89,61%. Hasil ini menunjukkan jika *game* edukasi 3D yang digunakan sangat valid. Dapat dilihat dari hasil uji telaah oleh 3 orang validator, validator ahli ini mulai dari 1. Ahli pada media pengembangan, 2. Ahli pada materi pembelajaran dan 3. Ahli pada desain pembelajaran, oleh karena itu mendapat masukan dan saran untuk *game* edukasi 3D ini. Setelah itu *game* diperbaiki dan di revisi seperti masukan dan saran dari para validator/validasi. Gambar 3 sampai 9 ini merupakan tampilan pada *game* edukasi 3D setelah diberi masukan oleh para ahli.

Gambar 3. Tampilan awal *Game* Edukasi 3D

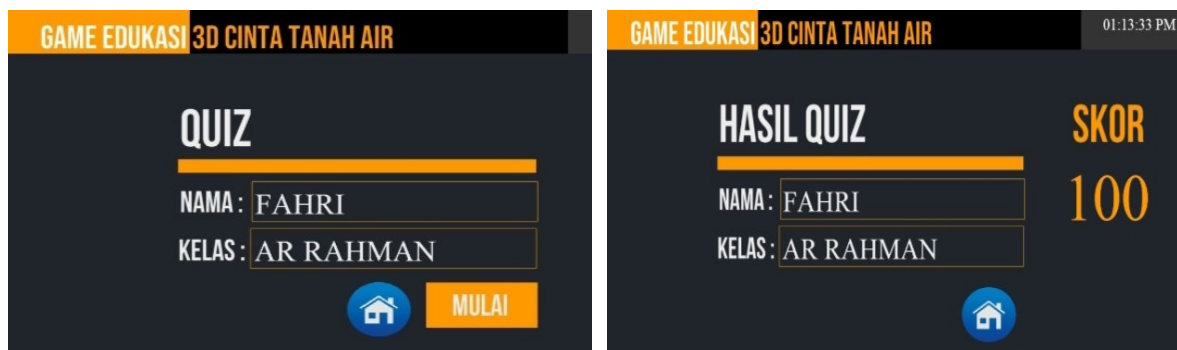
Gambar 4. Tampilan Materi Menyanyikan Lagu Indonesia Raya



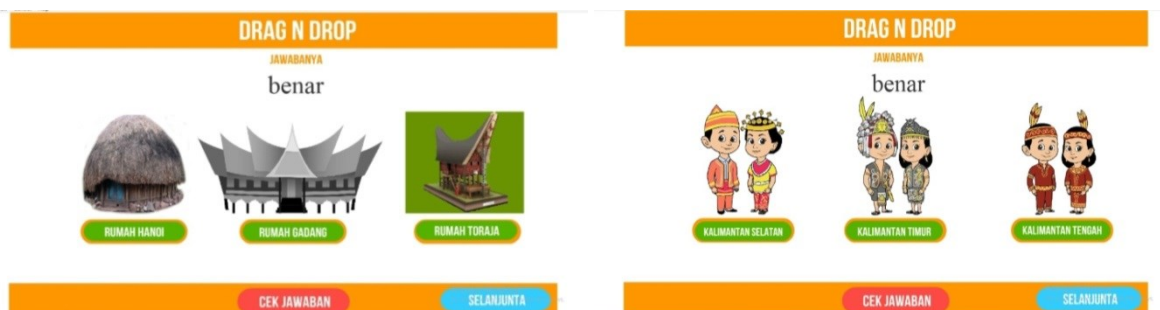
Gambar 5. Tampilan Quiz bagian isi *Game* Edukasi 3D



Gambar 6. Tampilan Quiz bagian isi *Game* Edukasi 3D



Gambar 7. Tampilan Quiz mulai dan akhir skor *Game* Edukasi 3D



Gambar 8. Tampilan *Game* Memasangkan Nama Sesuai Gambar Pada *Game* Edukasi 3D



Gambar 9. Tampilan Bagian Akhir *Game* Edukasi 3D

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Implementasi menggunakan media *game* edukasi 3D jika hasilnya valid dari penilaian validator, jadi media *game* edukasi 3D bisa dipakai pada aktivitas belajar yang dilaksanakan anak Play Group Islam Kasih Ibu sejumlah 29 AUD. Uji coba ini dilakukan 3x tatap muka, pelaksanaan belajar memakai *game* edukasi 3D dengan tema tanah airku subtema negaraku. Lembar praktikalitas apabila sudah dianalisis untuk tahap ini yaitu data praktikalitas media *game* edukasi 3D yakni didalamnya ada ketentuan yang dinilai adalah kelayakan media. Hasil penilaian dari guru kelas adalah MT mempunyai nilai persentasi 89,28% kategori praktikalitas media *game* edukasi 3D yang dimodif oleh Sugiyono (2011) yakni persentasi yang ada pada interval $80 < p \leq 100$ termasuk dalam kategori sangat Praktis. Pada Tabel 3. Data mengenai Praktikalitas Uji Coba Produk Media *Game* Edukasi 3D.

Tabel 3. Data Praktikalitas Uji Coba Produk Media *Game* Edukasi 3D

No	Nama Guru	Hasil $v = f/n \times 100\%$	Kategori
1.	Praktisi (MT)	$P = 25/28 \times 100\% = 89,28\%$	Sangat Praktis

Lembar pada efektivitas dianalisis untuk tahap ini yaitu berbentuk data yang diperoleh pada tes pada uji coba media *game* edukasi berhubungan pada materi yang akan dikembangkan dengan menggunakan media *game* edukasi 3D. Pada 29 anak PG Islam Kasih Ibu ini menunjukkan hasil yang efektif dan dinyatakan tuntas terlihat dari persentase 71% dan dinyatakan tidak tuntas terlihat dari persentase 28%. Tabel 4 disajikan data hasil efektivitas Anak.

Tabel 4. Data Hasil Efektivitas Anak

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	5	$E = 5/7 \times 100\% = 71\%$
2.	Tidak Tuntas	2	$E = 2/7 \times 100\% = 28\%$

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilaksanakan untuk analisis data hasil dari penelitian didapat dari kevalidan menggunakan media *game* edukasi 3D berasal dari penilaian 3 validator serta guru kelas dan dosen. Setelah itu kepraktikalitas didapatkan pada data angket berasal dari guru dan analisis kepraktikalitas media video dari 1 guru kelas PAUD yang menghasilkan persentasi nilai sebesar 89,28%, lalu untuk data hasil analisis keefektifan bisa didapatkan pada uji coba menggunakan media *game* edukasi 3D jika sudah dilaksanakan pada AUD dengan jumlah 29 anak sesudah memakai media *game* edukasi 3D.

Pada hasil pengembangan media *game* edukasi 3D yang sudah dilaksanakan membuktikan jika bisa dipakai, meskipun dari hasil uji efektivitas ada 6 anak memiliki nilai 28% tidak tuntas atau tidak efektif. Kondisinya yang terjadi, karena 6 anak itu tidak bisa mengetahui materi yang diberikan. Dan ketika penelitian dilaksanakan kepada anak kurang fokus saat pelaksanaan uji efektivitas disebabkan kondisi anak saat itu keadaannya kurang baik/sakit. Hasil dari pengembangan ini berhubungan pada hasil penelitian terdahulu (R. Amalia et al., 2022) bahwa Pengembangan Media Game Edukasi *Adventure Cooking* untuk ini Menambah Perilaku Prososial Anak Usia Dini. Hasil mengatakan bahwa ada penambahan perilaku prososial anak dengan persentase rata-rata sebesar 31% sesudah anak menggunakan media *game* edukasi *Adventure cooking*.

Adapun hasil penelitian terdahulu (Solfiah et al., 2021) menunjukkan jika *Games* Edukatif Berbasis Android bisa menambah kemampuan mengenal angka anak usia dini. Dapat dilihat hasil dari validasi jika *games* edukatif ini mempunyai kelayakan. Hal ini didapat pada penelitian ini yaitu penting sekali menambah kemampuan mengenal angka menggunakan kemajuan teknologi informasi pada bentuk *games* edukatif. Hasil penelitian pengembangan dari Fitri & Rakimahwati (2022) bahwa hasil praktikal *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo boleh dikatakan praktis terlihat dari hasil rata-rata persentasi adalah 84,4% sangat praktis. Hasil persentasi efektivitas adalah 81,25% dengan *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo boleh berhasil untuk dipakai. Jadi kesimpulannya *game* edukasi berbasis budaya lokal sumbang duo boleh bisa menambah kecerdasan interpersonal dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Seperti hasil dari penelitian terdahulu oleh Devi et al. (2021). Yaitu Pengembangan Media Edukasi Perlindungan pada Anak untuk Mengurangi Kekerasan Pada AUD. Adapun hasil uji validasi dari 3 validator didapatkan hasilnya 95% dalam kategori sangat baik. Hasil dari uji lapangan pada 14 orang guru, 15 orang tua, dan 11 anak ini didapatkan hasil media edukasi buku bergambar sangat baik dan bisa dipahami dari segi cover, isi, dan tampilan buku cerita. Jadi disimpulkan bahwa buku cerita seri perlindungan anak ini sangat baik, oleh karena bisa dipakai untuk meningkatkan pengetahuan guru, orang tua, dan anak tentang perlindungan anak oleh karena itu bisa mengurangi perilaku kekerasan pada AUD. Serta hasil penelitian terdahulu dari Mardhotillah & Rakimahwati (2021) mengenai Pengembangan *Game* Interaktif Berbasis Android ini untuk Menambah Kemampuan Membaca AUD menunjukan Hasil Validasi dari penelitian pengembangan *game* interaktif ini bisa disimpulkan jika *game* interaktif berbasis android ini untuk menumbuhkan kemampuan membaca AUD dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Dapat dilihat dari *Game* interaktif ini cocok dipakai pada salah satu metode pengembangan aspek perkembangan bahasa pada AUD.

Hasil penelitian Setiawan et al. (2019) dengan judul Penggunaan *Game* Edukasi Digital untuk pembelajaran AUD mengatakan jika perkembangan dan dukungan teknologi digital sudah memberikan peluang baru saat pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi digital pada AUD. Karena AUD senang menggunakan permainan, maka *game* edukasi digital ini menjadi langkah yang strategis untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran. Widayati et al. (2020) menunjukkan bahwa konsep APE pada AUD menggambarkan alat permainan yang didesain untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak salah satunya yaitu pengembangan literasi sains. Terdapat bentuk aplikatif APE yakni anak berhasil menciptakan suara serta bunyi yang berirama menggunakan musik lantai, musik dapur, musik pipa dan musik kayu oleh karena itu APE tersebut bisa mengembangkan literasi anak. Hasil penelitian terdahulu dari Wardani & Suryana (2022) mengatakan jika permainan edukatif *setatak* angka yang dipakai sangat menarik dan bisa menambah kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 4-5 tahun saat mengenal lambang bilangan, mengucapkan banyak benda 1- 10 dan mengenalkan konsep bilangan bisa berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian terdahulu dari Nirwana (2021) Pengembangan pada Media Pembelajaran yang Berbasis *Game* Android pada Anak Usia 5-6 tahun menunjukkan bahwa Hasil pada uji

lapangannya mengatakan bahwa media pembelajaran pada game ABaCa bisa menambah kemampuan literasi awal untuk anak usia 5-6 tahun terlihat pada aspek kesadaran fonologis, konsep tulisan dan pengetahuan tulisan, kata dan huruf.

Dari hasil validitas disebutkan bahwa dalam media *game* edukasi 3D yang telah dikembangkan sudah sangat valid. Media *game* edukasi 3D bisa ini digunakan untuk menunjang guru saat penyampaian bahan ajar serta sangat membantu anak dalam proses pembelajaran yang menggembirakan. Dapat dilihat berdasarkan minat dan antusias anak saat *game* edukasi 3D digunakan dalam proses pembelajaran, mereka terlihat senang dan bergembira sekali memainkan *game* edukasi 3D tersebut. Sehingga bisa menumbuhkan potensi diri anak agar lebih mencintai tanah air Indonesia sejak dini. Dalam *game* edukasi 3D tersebut anak-anak dapat mengenal berbagai rumah adat, baju adat, para pahlawan Indonesia serta keindahan dan berbagai macam-macam kebudayaan yang ada di Indonesia. Seperti hasil penelitian oleh Wisnarni (2017) mengatakan sikap cinta terhadap tanah air contohnya yaitu dengan menghormati jasa para pahlawan, kesenian adat istiadat dan berbagai macam budaya bangsa Indonesia. Ada juga pendapat lain yaitu, rasa cinta tanah air bisa dijumpai dengan sikap rela berkorban untuk keperluan bangsa dan negara, serta mempunyai rasa cinta pada keberagaman budaya Indonesia. Sama seperti dari penelitian Borman & Erma (2018) ditemukan jika *games* edukasi ini layak dibuat dalam proses belajar dan pembelajaran. *Game* edukasi itu bisa mendukung guru dan siswa PAUD untuk memperbaiki carabelajar konvensional menjadi cara belajar simulasi (Vega Vitianingsih, 2016). Dengan begitu bisa dipahami jika media *game* edukasi 3D ini bisamenjadi media pembelajaran anak pada usia dini untuk mengenal ragam kebudayaan Indonesia. Dari aktivitas pembelajaran memakai media *game* edukasi 3D ini diinginkan supaya mampu menanamkan dan menumbuhkan rasa cinta pada tanah air Indonesia sejak AUD.

Simpulan

Game edukasi 3D yang dikembangkan untuk anak usia dini ini terbukti layak digunakan sebagai bahan ajar guna menunjang guru saat penyampaian bahan ajar serta sangat membantu anak dalam proses pembelajaran yang menggembirakan. Sehingga dapat menumbuhkan cinta tanah air Indonesia kepada anak sejak dini. Pengembangan *game* edukasi 3D ini bisa membuat generasi muda lebih mengharumkan NKRI, bersifat budi pekerti yang luhur dan serta bangga mempunyai negara dengan bermacam-macam suku, budaya dan adat istiadat, serta sikap cinta tanah air Indonesia sejak AUD.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ucapkan terimakasih banyak pada Ristekdikti yang telah mendanai penelitian ini serta Ketua Yayasan, kepala sekolah dan guru di PG Islam Kasih Ibu Kedungturi Taman Sidoarjo yang telah memberi izin pada peneliti bisa melaksanakan penelitian di PG Islam Kasih Ibu. Kepada ketua editor serta reviewer pada Jurnal Obsesi yang telah memberi peluang pada peneliti supaya bisa diterbitkan.

Daftar Pustaka

- Agustin, D. S. Y. (2011). Penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda akibat globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 4(2), 177-185. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v4i2.632>
- Amalia, R., Akbar, Z., & Nurani, Y. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Cooking untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1501-1513. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1697>
- Amalia, S., Rofifah, U., & Zuhri, A. F. (2020). Menampilkan Sikap Cinta Tanah Air Pada Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 6(1), 68-75. <https://journal.iainsambas.ac.id/index.php/edukatif/article/view/109>
- Anwar, D. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Karya Abditama.

- Apriliyanti, F., Hanurawan, F., & Sobri, A. Y. (2021). Keterlibatan Orang Tua dalam Penerapan Nilai-nilai Luhur Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.595>
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter membentuk karakter cinta tanah air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105–113. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1). <https://doi.org/10.29100/jlpi.v3i1.586>
- Cahyani, R., & Suyadi, S. (2018). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(4), 219–230. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.34-01>
- Chagas, C. M. dos S., Pontes e Silva, T. B., Reffatti, L. M., Botelho, R. B. A., & Toral, N. (2018). Rango Cards, a digital game designed to promote a healthy diet: a randomized study protocol. *BMC Public Health*, 18(910), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12889-018-5848-0>
- Devi, R., Yeni, S., & Defni, S. (2021). Pengembangan Media Edukasi Perlindungan Anak untuk Mengurangi Kekerasan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 448–462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.322>
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2022). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Kurniawan, S. (2018). *Pendidikan Karakter: Konsepsi Dan Implementasinya secara terpadu Dilingkungan Keluarga, sekolah, Perguruan Tinggi*. Ar-Ruzz Media.
- Madyawati, L., Zubadi, H., & Yudi, D. (2016). “Doll Made of Unused Goods” Decreases the Children’s Anxiety in Disaster Areas. *3rd International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2016)*, 282–287. <https://doi.org/10.2991/icece-16.2017.49>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1361>
- Nirwana, E. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Rahayu, R. (2017). Pembelajaran matematika realistik indonesia berbasis keunggulan lokal untuk membangun disposisi matematis dan karakter cinta tanah air. *Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah Untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti*, 152–163. [https://arsippgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2017/18 Ratri UMK.pdf](https://arsippgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2017/18%20Ratri%20UMK.pdf)
- Rakimahwati, R. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Kecamatan V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 1–11. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.292>
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A deck of lenses*. Schell Games Pittsburgh. <https://doi.org/10.1201/9780080919171>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Shang, J., Ma, S., Hu, R., Pei, L., & Zhang, L. (2019). Game-Based Learning in Future School. In *Shaping Future Schools with Digital Technology* (pp. 125–146). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-9439-3_8

- Siregar, S. M., & Nadiroh, N. (2016). Peran Keluarga Dalam Menerapkan Nilai Budaya Suku Sasak Dalam Memelihara Lingkungan. *Jurnal Green Growth Dan Manajemen Lingkungan*, 5(2), 28–40. <https://doi.org/doi.org/10.21009/jgg.052.04>
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Sugiyono, P. D. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alvabeta.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159–176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wardani, E. K., & Suryana, D. (2022). Permainan Edukatif Setatak Angka dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857>
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 654–664. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Wisnarni, W. (2017). Menumbuhkembangkan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Kebiasaan Pada Sdn No 119/Iii Koto Majidin Hilir. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(119), 51–63. <https://ejournal.iainkerinci.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/179>
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130–131. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>