



## **Game Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung**

**Nurjihan Rohadatul Aisy<sup>1</sup>, Indah Dwi Sartika<sup>2</sup>, Ali Murtopo<sup>3</sup>, Desvi Wahyuni<sup>4</sup>**

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Jln. Prof. KH. Zainal Abidin Fikry No. 1. Km, 3.5. Kel. Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Indonesia

*Email:* njihanr.a04@gmail.com<sup>1</sup>, indahdwisartika@radenfatah.ac.id<sup>2</sup>, alimurtopo\_un@radenfatah.ac.id<sup>3</sup>, desviwahyuni@radenfatah.ac.id<sup>4</sup>

**Abstrak:** Melihat dari revolusi pendidikan yang mulai berkembang dan modern banyak muncul pembelajaran-pembelajaran yang dibuat melalui teknologi, seperti film edukasi, cerita bergambar edukasi dan permainan atau *game* berbasis Android. Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah produk *game* berbasis digital tebak gambar usia 5-6 tahun tentang kearifan lokal budaya Lampung di TK Pembina Way Kanan Lampung yang valid, praktis dan efektif. Untuk mengetahui metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian *research and development*. Adapun tahapan pengembangannya analisis (*analysis*), pengembangan (*development*), desain (*design*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluasi*). Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik penilaian kevalidan, kepraktisan serta keefektifan oleh validator materi, media dan bahasa. Serta praktisi dilakukan oleh 2 guru yang ada di TK Pembina Way Kanan Lampung. Hasil kevalidan validator materi 87,5%, media 92,5% dan bahasa 85%. Serta hasil kepraktisan 100% dan 96,6% dan keefektifan 93,24% dan 85,18%.

**Kata kunci:** Tebak Gambar, Kearifan Lokal Budaya Lampung, Meningkatkan Kognitif

**Abstract:** Seeing the educational revolution that is starting to develop and modern, many lessons are emerging that are created through technology, such as educational films, educational picture stories and Android-based games or games. This research was conducted to create a digital-based game product for guessing pictures aged 5-6 years about the local wisdom of Lampung culture at the Pembina Way Kanan Lampung Kindergarten that is valid, practical and effective. To find out the research method used, namely the research and development research method. The development stages are analysis, development, design, implementation and evaluation. Data collection techniques were carried out using observation, questionnaires and documentation. Data analysis was carried out using validity, practicality and effectiveness assessment techniques by material, media and language validators. And the practice was carried out by 2 teachers at Pembina Way Kanan Kindergarten, Lampung. The validity results of the material validator were 87.5%, media 92.5% and language 85%. As well as practical results of 100% and 96.6% and effectiveness of 93.24% and 85.18%.

**Keywords:** Guess the Picture, Local Wisdom of Lampung Culture, Improve Cognitive Abilities

### **A. Pendahuluan**

Teknologi dalam pendidikan memberikan kemajuan dan solusi dalam mewarnai pembelajaran yang monoton, dengan memanfaatkan teknologi, pendidik mampu memberikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pembelajaran menarik dapat dilakukan pada belajar tatap muka maupun tatap maya, tidak menjadi hambatan untuk tidak memberikan media pembelajaran yang menarik dengan jarak jauh atau tatap maya. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi yang mudah diakses (Atikah et al., 2023).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua ataupun pendidik yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, serta untuk menumbuhkembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan nilai agama moral anak. Sehingga anak akan berkembang optimal dan memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Azhima et al., 2021).

Menurut Bawani anak usia dini adalah manusia yang masih kecil. Yang dimaksud anak usia dini di sini yaitu anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal yaitu berusia antara 0-6 tahun akan ditumbuhkembangkan kemampuan emosinya agar setelah dewasa nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan (Hasyim, 2015). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 0-6 tahun yang bersifat unik. Dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan meliputi aspek kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional dan nilai agama dan moral dan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah perkembangan kognitif menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menetapkan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah dapat belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. Dan juga anak mampu mengingat dan berpikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab dan akibat (Permendikbud Nomor 146, 2014).

Hasil observasi peneliti di TK Pembina Way Kanan Lampung, ditemukan beberapa gejala seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dan kurang menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Perkembangan kognitif yang ada di sana terbilang masih minim dan terbilang belum dapat meningkat terlihat dari beberapa anak belum berkembang (BB) sesuai dengan STPPA yang mana ada beberapa anak kurang dalam memahami dan mengingat proses pembelajaran. Pada saat guru menanyakan kembali pembelajaran ada beberapa anak yang tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut. Jadi upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan *game* digital tebak gambar untuk membantu memotivasi anak dalam proses belajar serta anak akan tertarik dan mudah dalam memahami dan mengingat.

Perkembangan anak menggunakan *game* digital, dapat menstimulasi anak dalam memperkenalkan apa saja isi yang ada di dalam *game* tersebut. Contohnya seperti gambar, warna dan bentuk yang ada di dalam *game* tersebut. Selain itu juga *game* dapat menstimulasi motivasi belajar anak yang di mana *game* ini menumbuhkan ketertarikan anak untuk belajar, selain itu juga *game* digital dapat memperkuat ingatan anak yang di mana *game* digital ini di desain untuk mendorong pemain untuk terus mengulangi permainan sampai tujuan permainan bisa tercapai (Setiawan et al., 2019).

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagian dari proses perencanaan pembelajaran di PAUD yang dapat memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak. Media pembelajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode apa saja. Media pembelajaran juga dapat mentransfer isi pelajaran untuk anak (Rupnidah & Suryana, 2022).

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, pada tahun 2020, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta orang, dengan 98% dari pengguna internet mengakses internet melalui perangkat mobile. Selain itu, pemerintah Indonesia juga telah memberikan dukungan untuk pengembangan industri *game* melalui berbagai program dan inisiatif, termasuk program 1000 *Startup Digital* dan *Game Prime*, sebuah acara tahunan yang diadakan untuk mempromosikan industri *game* di Indonesia dan Asia Tenggara. Perkembangan *game* di Indonesia tidak hanya terjadi di pasar domestik, tetapi juga telah menarik perhatian dari pasar global. Beberapa perusahaan *game* Indonesia telah berhasil menembus pasar internasional, seperti *Toge Productions* dengan *game*-nya yang sangat populer, seperti *Coffee Talk*, dan *Necronator: Dead Wrong* (Mutakim, 2023). Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa perkembangan *game* digital di Indonesia terus berkembang pesat seiring berjalannya waktu, data terakhir yang peneliti dapatkan adalah di tahun 2020. Jadi dari penjelasan tentang *game* digital di Indonesia yang sudah sangat berkembang pesat dan sangat canggih memang sudah seharusnya TK yang ada di Lampung khususnya di Way Kanan mencoba menggunakan sebuah *game* digital.

Menurut penelitian Rizqi Aprilliana, *game* tebak gambar dapat membantu anak memahami sebuah materi pelajaran. Peneliti menggunakan *game* digital tebak gambar ini untuk memudahkan anak dalam memahami kosa kata yang tadinya anak bingung dalam belajar bahasa Inggris, sekarang anak lebih tertarik belajar bahasa Inggris melalui sebuah *game* yaitu *game* tebak gambar (Aprilliana & Sukartiningsih, 2021). Sedangkan Menurut penelitian Fathia Khairunisa Pengembangan *game* digital tebak gambar sangat membantu dalam memahami kosa kata bahasa Arab dan lebih mengingat dalam pembelajaran kosa kata bahasa Arab sehingga memudahkan anak memahami bahasa Arab melalui sebuah *game* yaitu *game* tebak gambar (Khairunisa, 2021).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* digital tebak gambar dapat membantu anak dalam memahami dan mengingat proses pembelajaran dan juga dapat membantu anak memotivasi belajar sehingga belajar lebih menyenangkan. Banyaknya manfaat yang bisa diperoleh menurut Ligagame yaitu: a) bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial; b) membangun semangat kerja sama atau *teamwork*, ketika dimainkan secara berkelompok; c) bagi manula (manusia) bisa mengurangi efek kepikunan (Novantoro, 2016); berdasarkan manfaat yang sudah dijelaskan, maka pengembangan *game* digital Desa Negeri Agung Kabupaten Way Kanan Lampung sudah sepatutnya dilakukan. Meskipun hal ini juga memiliki dampak negatif seperti mempengaruhi kesehatan mata terutama bagi anak-anak, dan juga membuat sosialisasi anak menjadi berkurang dan anak cenderung menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya, namun perkembangan zaman dan teknologi akan semakin maju, sehingga masyarakat pun harus menyesuaikan diri dengan kondisi ini.

Perkembangan teknologi akan sangat membantu anak-anak dalam proses belajar, dan pengawasan orang tua juga sangat dibutuhkan agar dampak negatif dari *game* digital dapat dihindarkan. Adapun *game* digital dalam pengembangan *game* tebak gambar bertema tentang kearifan lokal budaya Lampung. Lampung adalah salah satu provinsi di Indonesia yang letaknya sangat strategis. Lampung berada di ujung selatan pulau Sumatra, Lampung adalah salah satu provinsi yang mempunyai banyak tempat wisata tidak salah banyak sekali masyarakat dari pulau Sumatra yang berkunjung ke Lampung. Lampung memiliki bahasa yang menjadi ciri khasnya yaitu bahasa Lampung. Pudarnya jumlah penutur bahasa Lampung ini dapat menyebabkan punahnya bahasa Lampung (Putri, 2018).

Melihat berbagai macam kearifan lokal yang ada di Lampung di sini peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *game* digital yaitu *game* digital tebak gambar yang di mana *game* ini mengangkat tema tentang kearifan lokal budaya Lampung untuk menarik perhatian anak dan mendekatkan motivasi anak dalam belajar sekaligus dapat memperkenalkan kepada anak tentang kearifan lokal budaya Lampung. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Game Digital Tebak Gambar Kearifan Lokal Budaya Lampung Pada Kelompok Usia 5-6 Tahun Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Di TK Pembinaan Way Kanan Lampung".

## B. Landasan Teori

### 1. Pengertian Game Digital

*Game* digital adalah sebuah program interaktif untuk satu atau lebih pemain, dimaksudkan untuk setidaknya memberikan hiburan dan mungkin lebih. Ia juga menambahkan bahwa *game* digital diadaptasi dari sistem *game* 'tradisional', dengan aturan, representasi pemain, dan lingkungan yang dikelola melalui sarana elektronik (Abas Setiawan, 2020).

*Game* digital adalah "*Digital Game: Any game that is played with assistance of computer or other electronic device, online or offline. A player can play alone (e.g. Tetris), or with other players (e.g. League of Legends).*" Yang berarti *game* digital merupakan permainan apa pun yang dimainkan dengan bantuan komputer atau perangkat elektronik lainnya, baik secara *online* maupun *offline*. Seorang pemain dapat bermain sendiri (misalnya Tetris), atau dengan pemain lain (misalnya *League of Legends*) (Tihana Brkljacic, 2019).

*Game* digital mencakup berbagai jenis dan genre yang dapat dimainkan dengan menggunakan banyak teknologi digital seperti komputer, handphone, dan perangkat seluler. Berdasarkan tinjauan literatur tentang definisi permainan digital. Menurutnya, *game* digital adalah sistem formal berbasis aturan dengan hasil yang bervariasi dan dapat diukur, di mana hasil yang berbeda diberikan nilai yang berbeda, pemain mengerahkan upaya untuk mempengaruhi hasil, pemain merasa terikat pada hasil, dan konsekuensi dari aktivitas tersebut bersifat opsional dan dapat dinegosiasikan (Juul J, 2003).

Jadi dari pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *game* digital adalah sebuah sistem yang memungkinkan manusia dan komputer untuk berinteraksi sesuai dengan seperangkat aturan yang dibuat secara elektronik yang

dimaksudkan untuk menghibur pengguna dengan menghadirkan beberapa tantangan untuk diatasi atau diselesaikan.

## 2. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam penumbuhan kebutuhan. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat (*local wisdom*) atau pengetahuan setempat serta kecerdasan setempat. Kearifan lokal merupakan kecerdasan manusia yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu yang diperoleh melalui pengalaman masyarakat. Artinya kearifan lokal adalah hasil dari masyarakat tertentu melalui pengalamannya dan belum tentu dialami oleh masyarakat yang lain. Nilai-nilai tersebut akan melekat sangat kuat pada masyarakat tertentu dan nilai itu sudah melalui perjalanan waktu yang panjang, sepanjang keberadaan masyarakat tersebut (Nur Indah, 2022).

Kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menanggapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan kembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan yang sakral sampai dengan yang *profane* (bagian keseharian dari hidup dan sifatnya biasa saja) kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya (Fitria Novia Istiawati, 2019).

Kearifan lokal adalah tatanan sosial budaya dalam bentuk pengetahuan, norma, peraturan, dan keterampilan masyarakat di suatu wilayah untuk memenuhi kebutuhan (hidup) bersama yang diwariskan secara turun menurun. Kearifan lokal merupakan modal sosial yang dikembangkan masyarakat untuk menciptakan keteraturan dan keseimbangan antara kehidupan sosial budaya masyarakat dengan kelestarian sumber daya alam sekitarnya.

Dari pemaparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kearifan lokal adalah nilai-nilai, cara pandang, gagasan yang dimiliki oleh masyarakat lokal atau setempat yang bijaksana dan diikuti oleh seluruh anggotanya, memuat acuan dalam bertindak dan tingkah laku pada kehidupan masyarakat. Kearifan lokal akan tetap bertahan apabila masyarakat tetap mempertahankan pandangan, aturan dan nilai-nilai tersebut.

## 3. Pengertian Budaya

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, budaya (*culture*) diartikan sebagai: nilai-nilai, pemikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Dalam pemakaian sehari-hari, orang biasanya mensinonimkan pengertian budaya dengan tradisi (Abdul Wahab Syakhrani, 2022).

Budaya adalah sebuah perilaku yang dipelajari dari sebuah masyarakat atau kelompok. Budaya merupakan program bertahan hidup dan adaptasi suatu kelompok dengan lingkungannya. Budaya juga disebut sebagai sebuah kesenian. Dapat dikatakan bahwa budaya itu berkaitan dengan gagasan, perilaku, dan hasil karya manusia. Budaya bagian dari masyarakat untuk bertahan hidup sesuai

dengan kondisi lingkungan, sesuai dengan kebutuhan, dan kepercayaan yang telah berakar dan sulit untuk dihilangkan (Shannaz Okta Habibah, 2019).

Budaya adalah budaya asli dari suatu kelompok masyarakat tertentu yang menjadi identitas budaya sebuah kelompok masyarakat setempat. Budaya merupakan kebudayaan yang terikat pada batas-batas fisik dan geografis yang jelas. Sebagai contoh, budaya Lampung yang condong pada suatu tradisi yang berkembang di Pulau Sumatera. Oleh karena itu, batas geografis menjadi landasan untuk merumuskan definisi suatu kebudayaan lokal. Pendidikan juga dapat menjadi media mentransformasikan maupun mengembangkan kebudayaan daerah. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk menjaga dan melestarikan budaya melalui rancangan dan dilaksanakan dalam berbagai bentuk. Salah satunya dengan mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran berbasis budaya merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran serta salah satu bentuknya adalah menekankan belajar dengan budaya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa budaya adalah nilai-nilai, adat istiadat, pikiran yang sudah berkembang di masyarakat. Budaya itu sendiri adalah cara hidup masyarakat yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

### C. Metodologi Penelitian

Dari hasil penelitian ini yang mana menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan teknik eksplorasi yang membuat kemajuan, baik item lain maupun item saat ini yang dimaksudkan untuk lebih intrik yang ditunjukkan oleh tujuan pembelajaran dari titik tertentu (Muqdamien et al., 2021). Sistem penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur ini terdiri dari 4 tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan empat cara yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi yang dilakukan untuk mencari masalah yang terdapat di lembaga, masalah ini dilakukan untuk mendapatkan hasil masalah itu sendiri.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik TK Pembina Way Kanan Lampung tahun ajaran 2023/2024. Untuk menguji coba terbatas produk 5 peserta didik (yang dipilih secara acak dengan random sampling) dan 10 siswa kelas B. Teknik analisis data yang dilakukan menentukan pemeriksaan deskriptif kuantitatif sesuai dengan prosedur pengembangan *game* digital tebak gambar untuk menguji tingkat kevalidan, responden guru dan anak.

### D. Game Digital Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung

*Game* digital tebak gambar yang peneliti kembangkan adalah mengacu pada model ADDIE dalam penelitian ini merujuk pada tiga syarat yaitu valid, efektif, dan praktis. Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Tahap Analisis ini bertujuan untuk menentukan pokok permasalahan waktu proses pembelajaran, untuk mengetahui media ajar yang digunakan di sekolah, analisis dilakukan dengan tahapan pra penelitian melalui observasi awal dan wawancara dengan pendidik TK Pembina Way Kanan Lampung. Adapun tahapan dalam analisis ini yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis kurikulum. Lebih luas dijelaskan sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di sekolah, ketersediaan bahan ajar dan media, metode dan model pembelajaran yang diterapkan, serta situasi siswa dalam kegiatan belajarnya. Pada tahap ini muncul bukti-bukti media dan solusi untuk membantu mengidentifikasi tahap awal pengembangan produk. Sebelum menentukan produk yang akan dikembangkan peneliti melaksanakan observasi dan wawancara secara tidak terstruktur untuk menggali informasi agar mengetahui permasalahan-permasalahan dasar yang ada dalam proses pembelajaran di TK Pembina Way Kanan Lampung.

b. Analisis Kurikulum

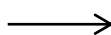
Analisis kurikulum adalah proses identifikasi kurikulum yang diterapkan pada TK untuk dilakukannya evaluasi terhadap kurikulum tersebut. Analisis kurikulum ini dilakukan untuk menentukan isi dalam rencana pembelajaran secara garis besar dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013. Hal ini sangat penting dikarenakan agar dapat mengidentifikasi pokok dari materi yang akan disampaikan sesuai dan memenuhi pencapaian standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).

2. Tahap Design

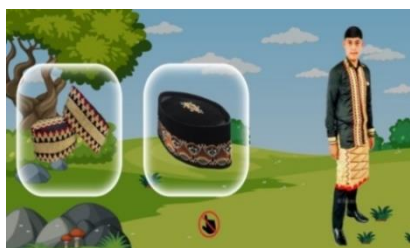
Pada tahap ini peneliti merancang sebuah *game* digital tebak gambar yang mengangkat tema kearifan lokal budaya Lampung untuk membantu meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun. Peneliti membuat rancangan desain dari web aplikasi Unity, TTS MAKER. Pengembangan *game* digital ini memilih topik yang sesuai, pemilihan format dan *design*. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran *game* digital tebak gambar kearifan lokal budaya Lampung yang peneliti buat.



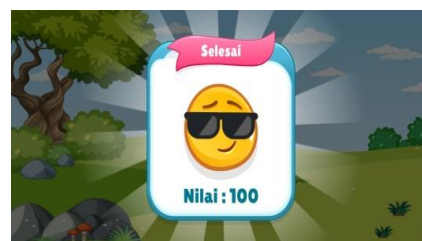
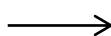
Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4

- a. Gambar 1 adalah halaman pembuka game tebak gambar
 

Halaman pembuka *game* tebak gambar diisi oleh dua simbol yaitu bintang dan bulan, bintang untuk memulai sebuah *game* tebak gambar sedangkan bulan untuk keluar dari permainan.
  - b. Gambar 2 level pada game tebak gambar
 

Level permainan adalah menentukan anak untuk memulai permainan, level terdiri dari 4 level yaitu level 1-4.
  - c. Gambar 3 yaitu isi pada game tebak gambar
 

Isi pada *game* tebak gambar bervariasi sesuai dengan SDA yang ada di Provinsi Lampung khususnya di Way Kanan.
  - d. Gambar 4 skor game tebak gambar
 

Skor game pada permainan tebak gambar adalah menentukan nilai akhir dari sebuah *game* tebak gambar, ketika permainan selesai skor akan terisi sesuai dengan jawaban yang benar atau salah.
3. Tahap Development
- Pada tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:
- a. Tahap Validasi Ahli Materi
 

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator dimana yang dinilai yaitu materi. Hasil validasi ahli materi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi materi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari ahli materi. Pada validasi materi memperoleh skor 87,5%.
  - b. Tahap Validasi Ahli Bahasa
 

Tahap validasi bahasa oleh validator di mana yang dinilai yaitu bahasa. Hasil validasi ahli bahasa digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi bahasa. Dari hasil penilaian, validasi bahasa ini hanya dilakukan satu kali tanpa ada revisi. Dan validasi bahasa memperoleh skor 85%.
  - c. Tahap Validasi Ahli Desain
 

Validator ahli desain, di mana yang dinilai yaitu desain tampilan media. Hasil validasi ahli desain digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi desain tampilan dalam *game* digital tebak gambar. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari ahli desain. Hasil validator ahli desain memiliki skor 92,5%.



#### 4. Tahap Implementation

Pada tahap ini dilakukan tingkat kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Tahap uji kepraktisan dilakukan dengan dua guru yang ada di TK Pembina Way Kanan Lampung. Tahap uji coba yang peneliti lakukan yaitu, dengan dua tahap yaitu *one step* dan *small group* dengan jumlah murid 15 orang dan 2 guru kelas serta 1 kepala sekolah yang ada di dalam ruangan kelas B1. Data keefektifan *game* digital tebak gambar dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memainkan sebuah *game*, dan pemahaman anak terhadap isi *game* tersebut yang mana peneliti mengulangi sebuah pertanyaan dengan membuat sebuah *quiz* kepada anak untuk anak memahami isi dari *game* tersebut. Pada tahap *One to One* memperoleh skor 93,24% dan berada pada kriteria sangat efektif dan hasil skor *small group* memperoleh skor 85,18% dan berada pada kriteria sangat efektif.

Hasil perolehan nilai dari praktisi 1 dan 2 pada *game* digital tebak gambar tingkat kepraktisan memiliki tingkat kepraktisan 96,6% dan 100% yang mana pada kriteria "sangat praktis", maka dapat disimpulkan bahwa *game* digital tebak gambar telah layak diuji cobakan di lapangan.

#### Pembahasan

Tahapan pengembangan membuat rancangan produk berbasis digital yang mengangkat tema tentang kearifan lokal budaya Lampung yaitu *game* digital tebak gambar dengan menguji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Pemilihan validator dan praktisi ditentukan berdasarkan keahlian di bidangnya sesuai dengan produk yang dibuat oleh peneliti yang telah dikembangkan 3 dosen validator dan 2 guru praktisi yaitu, ahli materi dosen Prodi PIAUD UIN Raden Fatah Palembang, ahli media dosen Prodi Sistem Informasi UIN Raden Fatah Palembang, ahli bahasa guru SMK Negeri 2 Palembang, sedangkan praktisi terdiri dari 2 guru yaitu Kepala Sekolah TK Pembina Way Kanan Lampung dan guru kelas B1. Para validator dan praktisi melakukan penilaian menggunakan angket yang telah peneliti siapkan yang mana angket tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifitasan.

Langkah-langkah menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan yaitu dengan menghitung jumlah skor penilaian dari validator dan praktisi. Selain itu, menghitung jumlah skor maksimum. Kemudian dibandingkan dan dikalikan 100. Lalu dikategorikan berdasarkan tabel kategori hasil uji validitas dan praktis. Proses validasi, *game guess the picture* diberikan oleh validator materi adalah 87,5% yang berada pada kategori sangat valid, nilai tingkat kevalidan yang diberikan kepada validator ahli media adalah 92,5% yang berada pada kategori sangat valid, dan nilai tingkat kevalidan yang diberikan pada ahli bahasa yaitu 85% yang berada pada kategori sangat valid.

Hasil tingkat kepraktisan oleh dua guru di TK Pembina Way Kanan Lampung menunjukkan nilai tingkat kepraktisan pada guru pertama yaitu 96,6% yang berada pada kategori sangat praktis dan pada guru kedua yaitu 100% yang berada pada kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang peneliti buat yaitu sebuah *game* digital *guess the picture* berbasis kearifan lokal budaya Lampung layak digunakan dan diujicobakan di lapangan.

Hasil tingkat keefektifan pada peserta didik di sini peneliti menggunakan *one to one* atau menggunakan uji coba satu-satu pada 5 anak usia 5-6 tahun dengan perolehan nilai 93,24% dengan kategori sangat efektif. Setelah dilakukan uji coba satu-satu, selanjutnya peneliti menggunakan *small group* atau grup kecil dengan jumlah 10 anak usia dini dengan perolehan nilai 85,18% yang mana dengan kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *game* digital tebak gambar yang telah dikembangkan telah sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tebak gambar adalah keterampilan dengan cara menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan pada ciri-ciri, kriteria tertentu di mana kebenarannya bersifat belum pasti. Tebak gambar adalah aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak melalui media tebak gambar anak dapat berinteraksi satu sama lain (Amahoro & Rahayu, 2022).

Tebak gambar adalah suatu *game* yang bisa diselesaikan dengan memakai taktik dan pemikiran cerdas, tebak gambar artinya persoalan atau teka-teki yang diberikan menjadi sebuah hiburan sebagai akibatnya harus menebak kemungkinan banyak kata, frasa atau kalimat yang diisyaratkan pada gambar (Pradana & Mubarak, 2023).

Berdasarkan dari hasil data yang telah ditetapkan dan dianalisis sebelumnya, bahwa *game* digital tebak gambar berhasil sesuai dengan hasil observasi peneliti. Yang mana, sebelum menggunakan *game* digital tebak gambar guru belum mengenalkan *game* berbasis digital yang dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif pada kelompok usia 5-6 tahun. Setelah peneliti mengembangkan sebuah *game* dan mengenalkan *game* berbasis digital tebak gambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Sesuai dengan teori kognitif menurut Woolfolk kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk berfikir serta memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Daniati, 2018). Jadi pengembangan *game* digital yang peneliti kembangkan mampu meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di mana anak mampu mengaplikasikan cara memecahkan masalah yang ada di *game* tersebut.

Menurut Krause, Bochner, dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal di sekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi (Salmiati et al., 2016). Jadi dari pemaparan teori kognitif di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game* digital tebak gambar yang peneliti buat sangat efektif dalam meningkatkan kognitif pada anak, dapat dilihat dari pemahaman anak terkait penggunaan *game guess the picture* yang telah peneliti buat, dan dapat dikategorikan dalam berkembang sesuai dengan harapan.

Sedangkan menurut Piaget dalam Desmita, perkembangan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta kemampuan untuk melakukan penalaran dan pemecahan masalah sederhana. Dalam perkembangan kognitif akan memudahkan anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak mampu mempelajari fungsinya dengan wajar dalam berinteraksi dengan lingkungan (Asrul, 2016).

Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak *game* tebak gambar juga dapat membantu memotivasi anak dalam proses belajar serta membantu anak dalam pengetahuan baru. Sejalan dengan teori Christine *game* ini dapat dijadikan alternatif yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar anak didiknya. Karena dengan permainan ini anak dengan sendirinya akan termotivasi untuk mengikuti apa yang sedang guru jelaskan karena anak merasa tertantang, terpancing untuk menebak *game* digital tebak gambar yang telah disediakan (Pradana & Mubarok, 2023). Selain untuk memotivasi anak juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu kemampuan berfikir, anak dapat memecahkan masalah.

Pengembangan aplikasi berbasis *game* mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan, memotivasi, dan meningkatkan kreativitas. Pada model pembelajaran berbasis *game*, pelajar dapat mempelajari teori atau konsep dari suatu permasalahan dan melatih fokus terhadap permasalahan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *game* bisa menjadi solusi yang menarik bagi anak-anak (Prasetya et al., 2013). Manfaat *game* digital adalah *game* merupakan alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam hal ini *game* dapat meningkatkan pemahaman, mengingat, dan retensi pengetahuan kepada peserta didik (Muarifah et al., 2017). Jadi dapat disimpulkan bahwa banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari pengembangan *game* digital tebak gambar yang telah peneliti kembangkan.

## E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, tentang pengembangan *game* digital tebak gambar tentang kearifan lokal budaya Lampung adalah:

1. Kevalidan pengembangan *game* digital tebak gambar yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu: (*analysis*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, dan (*implementation*) implementasi. Media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berdasarkan hasil kevalidan yaitu 87,5% yang memiliki tingkat "sangat valid", untuk ahli media berdasarkan hasil kevalidan yaitu 92,5% yang memiliki tingkat "sangat valid". Dan kevalidan bahasa 85% yang memiliki tingkat "sangat valid" sehingga dari tingkat kevalidan yang telah dipaparkan *game* tebak gambar sangat valid untuk diujicobakan di lapangan.
2. Kepraktisan *game* digital tebak gambar terhadap 2 guru yang ada di TK Pembina Way Kanan Lampung yaitu memiliki hasil kepraktisan 96,6% dan 100% yang mana dikategorikan "sangat praktis". Dari pemaparan hasil praktisi *game* digital tebak gambar sangat praktis untuk diujicobakan di lapangan.
3. Keefektifan pada peserta didik di sini peneliti menggunakan *one to one* dengan jumlah 5 anak yang memperoleh tingkat keefektifan 93,24% dengan kategori "sangat efektif" setelah dilakukan uji coba *one to one* selanjutnya peneliti menggunakan *small group* dengan 10 anak yang memperoleh tingkat keefektifan 85,18% yang mana pada kategori "sangat efektif". Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *game* digital tebak gambar sangat valid, efektif dan praktis untuk diujicobakan di lapangan untuk anak usia 5-6 tahun.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amahoroe, R. A., & Rahayu, S. (2022). Eleven Ice Breaking Games Online For Distance Training Realizing ASN Free Learning. *Jurnal Prajaiswara*, 3(2), 177–186. <https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v3i2.56>
- Aprilliana, R., & Sukartiningsih, W. (2021). Validitas Media Game Gupi (Guess The Picture) Berbasis Android Untuk Melatih Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2838–2847.
- Asrul. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Atikah, C., Choiziahtillah, Z., & Fadlullah, F. (2023). Development Of Canva-Based Educational Games On Introduction To Frut Types. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 175–180. <https://doi.org/10.29313/ga:jpauud.v7i1.11820>
- Azhima, I., Melanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard Untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Daniati, R. (2018). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel ES Krim. *Jurnal Spektrum*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i1.1523>
- Hasyim, S. L. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Lentera: Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 1(2), 217–226.
- Khairunisa, F. (2021). Pengembangan Game Guess The Picture Untuk Melatih Kosakata Bahasa Asing (Bahasa Arab). *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 449–458.
- Muarifah, L., Suryani, N., & Gunarhadi, G. (2017). Penggunaan Media Game Digital Pada Anak Usia Dini. *Teknodika*, 15(2), 51. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34746>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Foud-D Model Pada Penelitian R&D Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mutakim, A. (2023). *Perkembangan Game Di Indonesia*. OSC.
- Novantoro, A. (2016). *Perancangan Game Platform Berggenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul "Morse."* Skripsi. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Permendikbud Nomor 146. (2014). *Tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pradana, A. M., & Mubarok, A. (2023). Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi & Ilmu Komputer*, 1(2), 25–37.

<https://doi.org/10.59581/jusiik-widyakarya.v1i2.226>

Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Tekno*, 20(1), 45-50.

Putri, N. W. (2018). Pergeseran Bahasa Daerah Lampung Pada Masyarakat Kota Bandar Lampung. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 19(2), 78. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v19i2.6810>

Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>

Salmiati, Nurbaity, & Sari, D. M. (2016). Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh). *Jurnal Buah Hati*, 3(1), 43-52. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v3i1.543>

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39-44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Issue July). ALFABETA.