



PENGEMBANGAN BOARD GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B2 DI TK NEGERI PEMBINA

Annisa'ul Khoiriyah^{*1}, Khoirul Anwar¹

^{1*} Pendidikan Anak Usia Dini, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

e-mail: ^{1*}annisaulkhoiriyah141203@gmail.com, ²khoirulanwar@uinkhas.ac.id,

ABSTRACT

This research is conducted to design an educational board game, determine its level of feasibility, and examine its effectiveness in enhancing the language abilities of Group B2 children at Pembina Kaliwates Public Kindergarten, Jember. The study is grounded in the observation that letter recognition activities are still delivered through conventional approaches with limited variation. This condition tends to reduce students' motivation and creates obstacles in identifying alphabet symbols; consequently, some children are able to pronounce letters but are not yet capable of recognizing their written forms. The research adopts a Research and Development (R&D) approach utilizing the ADDIE framework, which includes the phases of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants involved were 15 children from Group B2. The feasibility of the developed media was examined using validation instruments completed by a media specialist and a subject-matter expert. Meanwhile, its effectiveness was evaluated by comparing students' pretest and posttest scores derived from worksheet (LKPD) activities. The findings revealed that both validators assigned a feasibility score of 100%, categorizing the product as highly appropriate for use. Furthermore, the average pretest score of 81% increased to 97% in the posttest, reflecting a 16% improvement in learning outcomes. These results indicate that the developed media is effective as a learning tool.

Keywords: Educational Board Game, Land Animals Theme, Children's Language Development, B2 Group Children, Early Childhood Education.

ABSTRAK

Studi ini dilakukan untuk menghasilkan pengembangan, menguji kelayakan, dan menguji efektivitas media board game edukatif untuk meningkatkan aspek bahasa peserta penelitian adalah anak-anak kelas B2 di TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember. Penelitian ini dilandasi adalah pembelajaran pengenalan huruf masih dilakukan secara konvensional dan kurang bervariasi. Sehingga berdampak pada motivasi belajar dan kesulitan mengenali simbol huruf abjad, hal ini mengakibatkan anak dapat membunyikan suatu huruf tetapi tidak mengenali simbol dari huruf yang diucapkannya. Riset ini

menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan kerangka kerja ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Subjek penelitian ini berjumlah 15 anak kelompok B2. Kelayakan media dinilai melalui lembar penilaian kelayakan dilakukan melalui proses verifikasi oleh pakar di bidang media dan materi. Sementara itu, tingkat keefektifan media dianalisis dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah pembelajaran yang diperoleh dari hasil pengerjaan lembar kerja siswa (LKPD). Hasil penelitian menunjukkan presentase kelayakan dari kedua validator hasil penilaian dari pakar media maupun pakar materi mencapai 100%, sehingga produk pembelajaran yang dihasilkan tergolong dalam kategori sangat layak digunakan. Efektivitas media dianalisis berdasarkan rata-rata pretest mendapatkan skor 81%, sedangkan rata-rata skor posttest 97%. Temuan ini mengindikasikan adanya kenaikan capaian belajar sebesar 16%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dirancang terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Board Game Edukatif, Tema Hewan Darat, Aspek Bahasa Anak, Anak Kelompok B2, PAUD.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang tengah berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat, yang kerap dikenal sebagai periode emas dalam tahapan perkembangan (Kalsum et al., 2023). Masa kanak-kanak awal merupakan periode yang sangat penting dibandingkan tahap usia berikutnya, karena pada fase ini terjadi perkembangan kecerdasan yang berlangsung sangat pesat. Dengan demikian, pendidikan menjadi faktor krusial dalam upaya membangun serta mengoptimalkan mutu sumber daya manusia (Tia et al., 2023). Kualitas hidup seseorang ditentukan oleh pendidikan anak usia dini.

Usia dini memegang peranan utama karena menjadi dasar yang menopang perkembangan kehidupan selanjutnya (Watini, 2020). Pemberian rangsangan, juga dikenal sebagai stimulasi, sebagai upaya penanganan dan identifikasi sejak awal, pendekatan ini menitikberatkan pada proses pengembangan setiap aspek perkembangan anak agar seluruh potensi tumbuh dan mencapai potensi terbaiknya. Tahap usia dini menjadi fase yang sangat penting untuk menanamkan beragam nilai yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, emosional, bahasa, moral, maupun spiritual.

Perkembangan bahasa menjadi bagian yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap usia dini. Berdasarkan ketentuan STPPA yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, aspek bahasa meliputi kemampuan anak dalam memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan (Indonesia, 2014). Perkembangan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun terdiri dari kemampuan menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengidentifikasi kumpulan gambar yang diawali dengan suara atau huruf yang serupa, serta memahami keterkaitan antara bunyi dan simbol huruf.

Berdasarkan hasil observasi di kelompok B2 TK Negeri Pembina Kaliwates Jember, proses pembelajaran simbol-simbol huruf abjad masih berlangsung secara konvensional dan kurang bervariasi. Pendidik bergantung pada lembar kerja siswa (LKS), papan tulis, dan buku jilid membaca. Media pendukung terkait pengenalan huruf juga sangat terbatas. Sehingga, pembelajaran bahasa yang dilakukan langsung diarahkan pada kemampuan membaca, tanpa melalui tahap pematangan simbol huruf abjad. Keterbatasan tersebut memengaruhi kemampuan berbicara anak, karena konsep dasar mengenai simbol huruf belum terbentuk secara optimal. Fenomena ini memberikan dampak kurang baik, karena perkembangan anak menjadi tidak sejalan dengan ketentuan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang berlaku.

Sebagai upaya mengatasi kondisi tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu stimulasi perkembangan bahasa secara tepat dan terpadu. Media pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman (Rupnidah & Suryana, 2022). Dalam pendidikan anak usia dini, keberagaman serta efektivitas media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, karena memengaruhi efektivitas pembelajaran yang diberikan.

Dalam pendidikan anak usia dini, keberagaman serta efektivitas media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting berbahasa anak, khususnya dalam aspek keaksaraan secara menyenangkan adalah melalui penggunaan media *board game* edukatif. *Board game* merupakan bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai sarana utama dalam proses bermain (Putri & Anggapuspa, 2023). *Board game* edukatif yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki bentuk

persegi dan terbuat dari bahan *paperboard*. Media ini dilengkapi dengan elemen pendukung lain seperti kartu huruf, kartu gambar, kartu extra, pion, dadu, box, pouch serut blacu, dan buku panduan penggunaan *board game* edukatif. Desain *board game* edukatif ini menampilkan titik start sebagai titik awal permainan dan jalur yang terdiri dari angka satu hingga dua puluh yang harus diselesaikan oleh pemain.

Pengembangan media *board game* edukatif dilakukan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa anak, terutama dalam memahami simbol huruf abjad, mengidentifikasi huruf awal dari suatu gambar, dan menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf, serta kebutuhan akan media konkret, jelas dan mudah dipahami. Permainan ini didasarkan pada konsep dasar ular tangga sederhana, tetapi dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bahasa di PAUD. Melalui kegiatan seperti menjawab pertanyaan tentang nama hewan darat, menyebutkan huruf awal, menemukan kartu yang sesuai, dan memilih kata yang huruf awalnya sama dengan nama hewan, anak-anak terlibat dalam proses literasi awal.

Produk pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk media berbasis visual. Menurut penelitian (Silahudin, 2022) secara umum, media visual mengacu pada beberapa elemen fundamental, seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Keempat elemen tersebut sangat penting dalam menciptakan tampilan visual yang menarik dan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disajikan. Selain itu, media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan konten secara kontekstual.

Adapun beberapa aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan media *board game* edukatif, salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum berperan sebagai komponen kunci dalam perencanaan kegiatan pembelajaran, karena mencakup tujuan pembelajaran, pemilihan bahan ajar, metode pembelajaran yang digunakan, dan bentuk evaluasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan pada anak usia dini (Ulmadevi et al., 2024). Kurikulum disajikan lebih rinci dalam silabus yang mencakup banyak elemen seperti tema, subtema, tujuan perkembangan anak, aktivitas bermain, dan instrumen penilaian.

Salah satu tema yang diangkat dalam silabus adalah tema hewan, yang diklasifikasikan menjadi tiga kelompok berdasarkan habitatnya, yakni hewan air, hewan udara, dan hewan darat (Reza & Islam, 2023). Pemilihan tema hewan darat

pada media *board game* edukatif didasarkan pada karakteristik anak-anak yang tertarik pada objek nyata dan familiar di sekitar mereka. Tema ini juga menyediakan beragam nama hewan dengan bunyi huruf berbeda, sehingga sangat relevan dengan tujuan pembelajaran bahasa untuk memahami simbol huruf abjad, mengidentifikasi huruf awal, dan menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf.

Di samping itu, berdasarkan hasil penelitian (Niningsih et al., 2025) pengenalan topik hewan pada Pembelajaran pada anak usia dini menjadi komponen penting dalam pendidikan awal, karena berperan dalam membantu anak membangun pemahaman dasar mengenai lingkungan sekitarnya dan cara hidup makhluk yang ada di sekitar mereka. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat membuat kegiatan belajar lebih mudah dipahami, lebih menarik, serta memberikan makna yang lebih mendalam. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran tentang topik hewan tidak sekadar digunakan untuk membantu memahami konsep, melainkan juga berperan dalam mengembangkan kesadaran dan pemahaman tentang lingkungan di masa depan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media *board game* dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Menurut penelitian (Chairunnisa et al., 2025) penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *board game* efektif untuk mengenalkan huruf, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pretest yang awalnya rendah menjadi meningkat setelah dilakukannya pembelajaran berbasis *board game*. Penelitian tersebut memberikan motivasi dan landasan konseptual bagi peneliti untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran yang diselaraskan dengan kebutuhan perkembangan anak pada usia dini. Meskipun media *board game* pada penelitian tersebut terbukti efektif dalam mengenalkan huruf, penggunaannya masih terbatas dan belum mencakup pengembangan pada indikator perkembangan lainnya. Selain itu, media *board game* pada penelitian sebelumnya dikembangkan dalam bentuk aplikasi digital, sedangkan pada penelitian ini disajikan dalam bentuk visual atau fisik sehingga lebih nyata serta selaras dengan karakteristik cara belajar anak pada tahap usia dini. Lebih lanjut, penelitian terdahulu juga belum mengaitkan pengenalan simbol huruf abjad dengan tema hewan darat.

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan pengembangan *board game* edukatif tema hewan darat sebagai media

pembelajaran keaksaraan peserta didik berusia 5–6 tahun yang tergabung dalam kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember. Media ini dirancang untuk membantu anak-anak yang masih belum mengenal simbol huruf abjad agar lebih mudah dalam memahaminya. Keberadaan media ini juga menguatkan implementasi pembelajaran berbasis bermain sesuai kurikulum PAUD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE**, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga mendukung pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, tujuan pembelajaran, dan kondisi lembaga.

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur pada tahun ajaran 2025/2026 selama enam bulan, yaitu September 2025 hingga Februari 2026. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B2 berusia 5–6 tahun. Selain itu, penelitian juga melibatkan validator media dan validator materi untuk menilai kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap penelitian diawali dengan analisis kebutuhan lembaga dan karakteristik peserta didik melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, pada tahap perancangan disusun materi, desain media board game edukatif, dan rancangan produk. Tahap pengembangan meliputi penyusunan instrumen validasi, penilaian oleh ahli media dan ahli materi, revisi produk, serta penyusunan buku panduan dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk kegiatan pretest dan posttest. Produk yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelompok B2 untuk menguji efektivitasnya. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan berdasarkan masukan validator dan hasil implementasi.

Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, angket validasi, dokumentasi, serta tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan masukan para validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari skor validasi ahli serta hasil pretest dan posttest. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rata-rata persentase untuk menentukan tingkat kelayakan dan keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game edukatif yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *board game* edukatif yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memahami simbol huruf abjad, mengidentifikasi huruf awal dari suatu gambar, dan menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf. Media ini dirancang untuk peserta didik kelas B2 di TK Negeri

Pembina Kaliwates, Jember, yang ditujukan untuk mendorong keaksaraan awal dengan cara menyenangkan dan menarik

A. Hasil Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan lembaga kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman serta informasi yang lebih komprehensif terkait kondisi pembelajaran di lapangan. Berdasarkan temuan dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa pengajaran pengenalan huruf masih dilakukan secara konvensional dan kurang bervariasi. Media pengenalan simbol huruf yang digunakan meliputi buku jilid membaca, lembar kerja siswa (LKS), papan tulis, dan *flashcard*. Keterbatasan media ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Sedangkan analisis peserta didik kelompok B2 dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan serta karakteristik mereka sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, karakteristik peserta didik kelompok B2 sangat beragam. Peserta didik mudah bosan apabila pembelajaran yang diberikan kurang bervariasi. Selain itu, permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik pada kelompok B2 yakni kesulitan mengenali simbol huruf abjad, sehingga mereka dapat membunyikan suatu huruf tetapi tidak mengenali simbol dari huruf yang diucapkannya. Hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa anak tidak melalui proses pembelajaran yang berfokus pada pematangan simbol huruf, melainkan berfokus pada buku jilid membaca. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat, serta memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan peserta didik.

B. Hasil Desain (Design)

Pada fase ini, materi ajar disusun dengan menitikberatkan pada tujuan pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan fondasi literasi, terutama pada aspek yang menekankan ketertarikan, antusiasme, serta partisipasi anak dalam aktivitas pramembaca dan pramenulis. Selain itu, modul ajar yang berfungsi sebagai perangkat pembelajaran disusun pada tahap ini, tujuannya untuk membantu peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Langkah selanjutnya yakni menyusun desain media *board game* edukatif dan elemen pendukungnya menggunakan aplikasi desain canva, infinite design,

dan corel draw x7. Desain kemudian dicetak menggunakan stiker vynil yang dilaminasi glossy, untuk menghasilkan tampilan gambar dan warna yang tajam serta tahan lama.



Gambar 1. Desain Media *Board Game* Edukatif

C. Hasil Pengembangan (Development)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan dengan validator, yaitu pakar di bidang media dan materi bertindak sebagai penilai untuk melakukan proses validasi. Penilaian yang diberikan oleh setiap validator kemudian disajikan dalam format persentase digunakan sebagai dasar untuk menilai kelayakan produk. Analisis data dilakukan dengan menerapkan skala Likert, yaitu suatu skala yang dipakai untuk mengukur pandangan atau persepsi individu atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena (Santika et al., 2023). Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan berdasarkan indikator yang ditentukan. Hasil perhitungan ini menjadi dasar untuk menentukan apakah media *board game* edukatif termasuk dalam diklasifikasikan ke dalam tingkat penilaian, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, hingga sangat tidak layak (Kholil & Usriyah, 2021).

Dikelompokkan berdasarkan tingkat kelayakan, mulai dari kategori paling tinggi hingga paling rendah, yakni sangat layak sampai sangat tidak layak yang mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan. Ahli media juga memberikan komentar bahwa media sudah sangat bagus, menarik, dan sangat sesuai untuk menstimulasi perkembangan anak. Sedangkan ahli materi memberikan masukan agar jumlah kartu huruf ditambah, sehingga anak dapat menyusun nama hewan yang memiliki huruf ganda.

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Board Game* Edukatif

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	100%	Sangat Layak
2	Ahli Media	100%	Sangat Layak

Setelah tahap validasi selesai, dilakukan penyusunan buku panduan penggunaan media *board game* edukatif serta penyusunan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk pretest dan posttest.



Gambar 2. Hasil Produk Media *Board Game* Edukatif

D. Hasil Pelaksanaan (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan untuk menilai efektivitas media media pembelajaran berbasis board game edukatif yang telah dirancang. Pengujian dilakukan di TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember, khususnya di kelompok B2. Proses implementasi dilakukan dengan pembelajaran tatap muka sebanyak tiga kali pertemuan. Sebelum menggunakan media, atau saat pertemuan pertama, peneliti melakukan produk pembelajaran berupa board game edukatif yang telah dikembangkan tersebut kemudian diuji coba di TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember kesempatan bermain dan belajar menggunakan media *board game* edukatif yang telah dibuat. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, posttest dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan anak.

Dalam kegiatan pretest dan posttest, peneliti mengidentifikasi tiga aspek kemampuan bahasa anak yang berkaitan dengan huruf. Aspek yang diidentifikasi meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf abjad, kemampuan menyebutkan mengidentifikasi huruf pertama pada nama-nama hewan darat serta mengaitkan antara bunyi dan simbol huruf. Seluruh kegiatan evaluasi dilakukan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disusun sebelumnya.

Setelah pelaksanaan pretest, pada hari kedua media *board game* edukatif ini kemudian digunakan sebagai kegiatan inti dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar melalui permainan yang terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media ini dirancang untuk digunakan oleh lima peserta didik dalam satu kali permainan. Dalam pelaksanaannya, setiap peserta didik secara bergiliran mengambil satu kartu gambar, kemudian menyebutkan nama hewan yang terdapat pada kartu tersebut. Setelah itu, peserta didik mengambil satu kartu huruf yang menunjukkan huruf awal dari nama hewan darat yang telah disebutkan. Tahap selanjutnya, pendidik

memberikan dua pilihan kata, kemudian peserta didik diminta memilih kata yang huruf awalnya sama dengan nama hewan.

Selain aktivitas utama tersebut, peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengambil satu kartu tambahan (kartu extra) yang berfungsi untuk menambah jumlah langkah dalam permainan. Pendidik membacakan pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut, dan apabila peserta didik mampu menjawab dengan benar, maka anak memperoleh tambahan dua langkah. Sementara itu, untuk tiga pertanyaan sebelumnya, setiap jawaban yang benar masing-masing diberikan tambahan satu langkah.

Langkah terakhir dalam rangkaian penelitian ini adalah posttest yang diberikan kepada peserta didik setelah pretest dan penerapan media pembelajaran *board game* edukatif. Pelaksanaan posttest dilakukan dengan prosedur yang sama seperti kegiatan pretest. Penilaian dalam pretest dan posttest mencakup tiga indikator kemampuan bahasa. Setiap indikator memiliki skor maksimal sebesar 4, total skor yang dapat dicapai adalah 12 jika peserta didik memperoleh skor tertinggi pada seluruh indikator. Adapun tujuan pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal bahasa sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan media *board game* edukatif. Sebaliknya, posttest berfungsi sebagai alat ukur untuk melihat perubahan atau peningkatan hasil belajar setelah media diterapkan.

Langkah selanjutnya adalah membandingkan skor tes awal dan tes akhir yang dicapai oleh peserta didik digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi tingkat keefektifan produk. Perbandingan ini kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai rata-rata dari kedua jenis tes tersebut untuk menentukan besarnya peningkatan yang terjadi setelah penggunaan produk. Hasil perhitungan ini menjadi dasar untuk menentukan apakah media yang *board game* edukatif nilai yang diperoleh siswa pada tes sebelum dan sesudah pembelajaran dijadikan acuan dalam menilai efektivitas produk yang dikembangkan (Fitra & Maksun, 2021).

Mengacu pada hasil pengolahan data yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir, nilai rata-rata peserta didik yang semula 81% mengalami peningkatan menjadi 97% setelah pembelajaran. Kenaikan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berbahasa sebesar 16% setelah diterapkannya media *board game* edukatif. Peningkatan kemampuan bahasa tersebut meliputi kemampuan menyebutkan simbol huruf abjad, kemampuan menyebutkan huruf awal dari nama-nama hewan darat, dan menghubungkan keterkaitan antara suara dan simbol huruf pada peserta didik kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media board game edukatif terbukti efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

No	Kegiatan	Hasil Rata-Rata	Kriteria
----	----------	-----------------	----------

1	Pretest	81%	Efektif
2	Posttest	97%	Sangat Efektif
Meningkat			16%

Tidak sama dengan studi terdahulu, temuan dalam penelitian ini menghadirkan kebaruan. Penelitian (Hidayah et al., 2025) berfokus pada pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan kesadaran sosial dan emosional anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengintegrasian aspek perkembangan bahasa anak usia dini dalam media *board game* edukatif dengan tema hewan darat. Karena permainan ini didasarkan pada konsep dasar ular tangga, tetapi dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di PAUD. Meskipun media *board game* edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan aspek bahasa anak usia dini, pada hakikatnya

media pembelajaran PAUD bersifat holistik dan mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Menurut penelitian (Ningtyas, 2023) *board game* memiliki banyak manfaat seperti mengajarkan keterampilan sosial, membantu peserta didik mengembangkan banyak ide dan strategi, kreatif dan inovatif, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan baru. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam berkarya di era digitalisasi saat ini.

E. Hasil Evaluasi (Evaluation)

Fase evaluasi merupakan langkah penutup dalam pengembangan berbasis model ADDIE. Penilaian pada tahap ini mengacu pada umpan balik dari pakar media dan materi, serta data yang diperoleh dari tes sebelum dan sesudah pembelajaran, dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pada tahap ini diperoleh masukan dari validator ahli materi, yang menyarankan penambahan kartu huruf. Tujuan penambahan kartu huruf ini adalah untuk mengajarkan peserta didik tidak hanya belajar menyebutkan huruf awal dari nama hewan darat, tetapi juga dapat belajar menyusun nama hewan darat menggunakan kartu yang tersedia. Sehingga, permainan menjadi lebih bervariasi dan menarik. Selain itu, jumlah kartu huruf perlu ditambah agar peserta didik dapat menyusun nama hewan yang memiliki huruf ganda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media board game edukatif yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dinyatakan sangat layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, sedangkan hasil implementasi menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 81%

pada pretest menjadi 97% pada posttest atau meningkat sebesar 16%. Media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali dan menyebutkan simbol huruf abjad, mengidentifikasi huruf awal pada nama-nama hewan darat, serta menghubungkan bunyi dengan simbol huruf pada peserta didik kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan board game edukatif juga mampu menumbuhkan minat dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk diterapkan tidak hanya pada kelas B2, tetapi juga pada kelas atau lembaga pendidikan anak usia dini lainnya dengan karakteristik yang serupa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi permainan dan memperkaya materi pembelajaran agar media menjadi lebih inovatif dan memberikan manfaat yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, Munawar, B., & Ma'arif, M. (2025). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Board Game Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Hubbul Wathan Kotamanik. *Cendekia Pendidikan*, 17(4).
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Hidayah, P., Maulina, I., & Yuniarti. (2025). Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Terhadap Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Cakana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 677–688. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2324>
- Indonesia, P. M. P. dan K. R. (2014). Permendikbud No 137 Tahun 2014 Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. 1–72.
- Kalsum, U., Arsy, Salsabilah, R., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94–113. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.632>
- Kholil, M., & Usriyah, L. (2021). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Niningsih, Salam, A., & Ramadhan, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini Di TKN 26 Lelamase. *Golden Age and Inclusive Education*, 2(1), 51–65.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 227–241. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

- Reza, M., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Tempat Hidupnya Di Raudhatul Athfal (RA) Amiruddin Mojokerto. *Jurnal Barik*, 4(3), 1–15.
- 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>
- Santika, A. A., Saragih, T. H., Muliadi, Kartini, D., & Ramadhani, R. (2023). Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen BRILink Menggunakan Random Forest. *Jurnal Sitem Dan Teknologi Informasi*, 11(3), 405–411. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>.
- Silahudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Tia, S. M. N., Anwar, K., & Khamim, N. (2023). Metode Resitasi Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(1), 98–108.
- Ulmadevi, Ilmi, D., Junaidi, Jannah, N. Z., & Yubita, I. (2024). 8401-29891-1-Pb. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–15.
- Watini, S. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 110–123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190>