

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME TEKA TEKI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN *LINGUISTIK* PADA ANAK USIA DINI**



T E S I S

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

NUR FITRIYA ZULKARNAIN

NIM: 2223750003

**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TEKA
TEKI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
LINGUISTIK PADA ANAK USIA DINI**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

BENGKULU

Oleh:

NUR FITRIYA ZULKARNAIN

NIM: 2223750003

**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2024**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Raden Fattah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-51172 Fax (0736) 51171-51172

Website www.uinfassbengkulu.ac.id

**PENGESAHAN TIM PENGUJI
UJIAN TESIS**

Tesis yang berjudul :

**“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Teka Teki Digital
Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia Dini”**

Penulis

NUR FITRIYA ZULKARNAIN

NIM. 2223750003

Dipertahankan di depan Tim Penguji Seminar Hasil Tesis Program Pascasarjana
(S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan
pada Hari Jumat 18 Oktober 2024.

No	Tim Penguji	Tanggal	Tanda Tangan
1	Dr. Evi Silva Nirwana, M. Pd Ketua	19-10-2024	
2	Dr. Husnul Bahri, M. Pd Sekretaris	19-10-2024	
3	Dr. H.M. Nasron HK, M. Pd.I Anggota	21-10-2024	
4	Dr. Irwan Satria, M. Pd Anggota	21-10-2024	

Mengetahui Bengkulu, 18 Oktober 2024

Rektor UINFAS Bengkulu Direktorat PPs UINFAS Bengkulu



Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd
NIP. 196201011994031005

Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag
NIP. 196405311991031001

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS**

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Eva Silva Nirwana, M. Pd.
NIP. 19770218 200701 2 018

Dr. Husnul Bahri, M. Pd.
NIP. 19620905 199002 1 001

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Nelly Marhayati, M.Si.
NIP. 19780308 2003 12 2 003

Nama : Nur Fitriya Zulkarnain
NIM : 2223750003
Tanggal Lahir : 03 Desember 1998

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister (M.Pd) dari Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN-FAS) Bengkulu seluruhnya merupakan karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Bengkulu, Oktober 2024



Nur Fitriya Zulkarnain
NIM. 2223750003

MOTTO

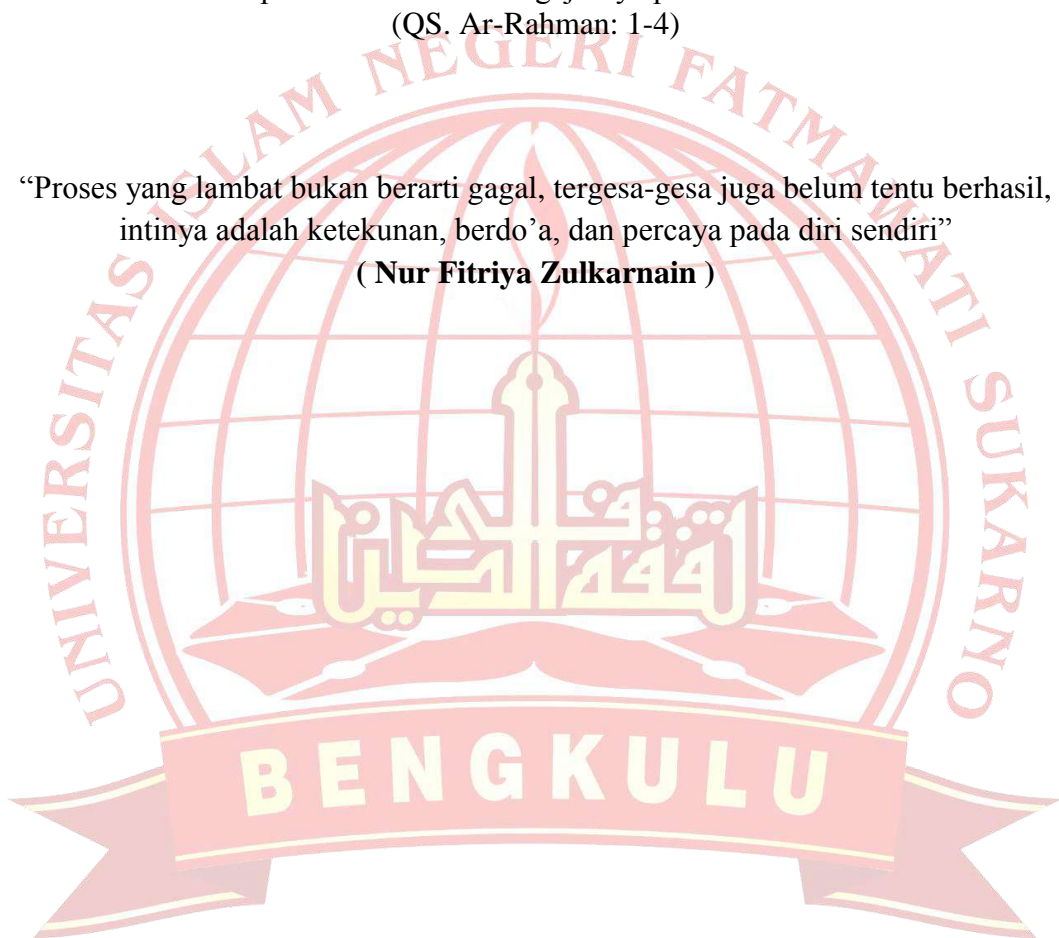
الرَّحْمَنُ ۝ عَلَّمَ الْقُرْآنَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۝ عَلَّمَهُ الْبَيَانَ ۝

“(Tuhan) yang Maha pemurah, yang telah mengajarkan Al Quran. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara.”

(QS. Ar-Rahman: 1-4)

“Proses yang lambat bukan berarti gagal, tergesa-gesa juga belum tentu berhasil, intinya adalah ketekunan, berdo’a, dan percaya pada diri sendiri”

(Nur Fitriya Zulkarnain)



PERSEMBAHAN

Allamdulillah puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian tesis ini, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati saya persembahkan tesisi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta (Surajinem dan Riskandar Zulkarnain) atas kasih sayang, dukungan, semangat dan doa yang tidak henti-hentinya diberikan kepadaku.
2. Kakak laki-laki ku Nurrohman Zulkarnain yang selalu menyemangatiku dalam setiap langkah dan segala doa, pengorbanan, dukungan, bimbingan, curahan kasih dan sayang, nasihat, serta perjuangan yang tak terhingga.
3. Seluruh keluarga besarku terimakasih atas do'a, dukungan, dan motivasi yang telah kalian berikan. Semoga Allah SWT selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
4. Kepada seseorang lelaki yang tidak dapat saya sebut namanya, kehadirannya tak kalah penting dalam proses saya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjuangan hidup saya, menjadi pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah.
5. Seluruh keluarga besar Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah berbagi pengalaman dan ilmunya.
6. Terakhir terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras berjuang sampai sejauh ini tidak menyerah dan terus berusaha sampai akhirnya dapat menyelesaikan tesis ini

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME TEKA TEKI UNTUK MEINGKATKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK USIA DINI

Penulis:

Nur Fitriya Zulkarnain
NIM 2223750003

Pembimbing:

1. Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd.
2. Dr. Husnul Bahri, M.Pd.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game teka teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini di PAUD Al Padilah Kota Bengkulu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian *research and development* atau yang sering dikenal dengan sebutan R&D. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Subjek pada penelitian ini yaitu 15 orang anak, 2 dosen, 1 guru, dan peneliti sendiri, sedangkan objek penelitian yaitu media pembelajaran game teka teki digital. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli (*ahli materi dan ahli media*), angket respon guru, *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game teka teki digital yang dikembangkan dinyatakan valid dengan tim ahli dengan presentase 100% dari ahli materi, dan 97,92% dari ahli media. Pada kepraktisan respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memiliki skor 92,59% dengan kategori sangat praktis. Pada hasil keefektifan diperoleh skor 4,2 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game teka teki digital dapat meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Digital, Kecerdasan Linguistik

ABSTRACT
DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON PUZZLE GAMES
TO IMPROVE THE LINGUISTIC INTELLIGENCE OF EARLY
CHILDREN

Writer:
Nur Fitriya Zulkarnain
NIM 2223750003

Supervisor:

1. Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd. 2. Dr. Husnul Bahri, M.Pd.

The aim of this research is to develop learning media based on digital puzzle games to improve the linguistic intelligence of early childhood at PAUD Al Padilah, Bengkulu City. The type of research used in this research is research and development research or what is often known as R&D. In this research, researchers will use the ADDIE development model, which consists of 5 development stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. This method is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The subjects in this research were 15 children, 2 lecturers, 1 teacher, and the researcher himself, while the research object was digital puzzle game learning media. The instruments used were expert validation sheets (material experts and media experts), teacher response questionnaires, pretest and posttest. The research results showed that the digital puzzle game-based learning media developed was declared valid by a team of experts with a percentage of 100% from material experts, and 97.92% from media experts. In terms of practicality, the teacher's response to the learning media developed had a score of 92.59% in the very practical category. The effectiveness results obtained a score of 4.2 with good criteria. This shows that learning media based on digital puzzle games can improve linguistic intelligence in children.

Key Words: learning Media, Digital Games, Linguistic Intelligence

خلاصة

تطوير الوسائط التعليمية بالاعتماد على ألعاب الألغاز لتحسين الذكاء اللغوي للأطفال الصغار

الكاتب:

نور فيتريا ذو القرنين

نيم 2223750003

مشرف:

1. د. إيفي سيلفا نيروانا، دكتور في الطب.. 2. M.Pd. حسن البحري،

الهدف من هذا البحث هو تطوير وسائل تعليمية تعتمد على ألعاب الألغاز الرقمية لتحسين الذكاء اللغوي البديلة، مدينة بنجكولو. ونوع البحث المستخدم في هذا البحث PAUD لمرحلة الطفولة المبكرة في مدرسة هو البحث والتطوير أو ما يعرف غالباً بالبحث والتطوير. في هذا البحث سيستخدم الباحثون نموذج التطوير الذي يتكون من 5 مراحل تطوير تشمل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. هذه الطريقة ADDIE هي طريقة بحثية تستخدم لإنتاج منتجات معينة واختبار فعالية هذه المنتجات. المواضيع في هذا البحث كانت 15 طفلاً، 2 محاضرين، 1 معلم، والباحث نفسه، في حين كان موضوع البحث هو وسائل التعلم لألعاب الألغاز الرقمية. وكانت الأدوات المستخدمة هي أوراق التحقق من الخبراء (خبراء المواد وخبراء الإعلام)، واستبيانات استجابة المعلم، والاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأظهرت نتائج البحث أن الوسائط التعليمية المعتمدة على ألعاب الألغاز الرقمية التي تم تطويرها تم اعتمادها من قبل فريق من الخبراء بنسبة 100% من خبراء المواد، و97.92% من خبراء الإعلام. ومن الناحية العملية، حصلت استجابة المعلم لوسائل التعلم المطورة على درجة 92.59% في الفئة العملية للغاية. حصلت نتائج الفعالية على درجة 4.2 بمعايير جيدة. وهذا يدل على أن وسائل التعلم المبنية على ألعاب الألغاز الرقمية يمكن أن تحسن الذكاء اللغوي لدى الأطفال.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، الألعاب الرقمية، الذكاء اللغوي

BENGGKULU

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Dua Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Proses penyusunan tesis ini, peneliti banyak mendapat bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat,

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M. Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam menimba ilmu selama proses belajar.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rohimin, M.Ag selaku direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu.
3. Ibu Dr. Nelly Marhayati, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Program Pascasarjana yang senantiasa memberi bimbingan, arahan dan wawasan ilmu yang sangat berguna bagi peneliti.
4. Ibu Dr. Evi Selva Nirwana, M.Pd. selaku pembimbing I yang selalu memberikan perhatian, memberikan saran-saran dalam penyusunan tesis ini, semangat serta memotivasi tanpa henti.

5. Bapak Dr. Husnul Bahri, M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dengan penuh keikhlasan dan kesabaran sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Penguji Tesis, serta Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada peneliti.
7. Staf dan Karyawan Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan pelayanan yang baik selama proses perkuliahan berlangsung.
8. Pengelola Prodi, Dosen, Staf serta Mahasiswa Program Studi S2 PIAUD UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan izin dan bantuannya kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa pasca sarjana PIAUD UIN Fatmawati Sukarno yang telah memberikan kenangan yang tak terlupakan selama perkuliahan.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis di terima Allah SWT dan di catat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda. Aamiin

Peneliti juga menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, untuk itu saran beserta kritikan yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Oktober 2024
Penulis

Nur Fitriya Zulkarnain

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN KEAKSAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	12
C. Identifikasi Masalah.....	13
D. Batasan Masalah	13
E. Rumusan Masalah.....	14
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	14
G. Manfaat Penelitian	15

BAB II LANDASAN TEORI

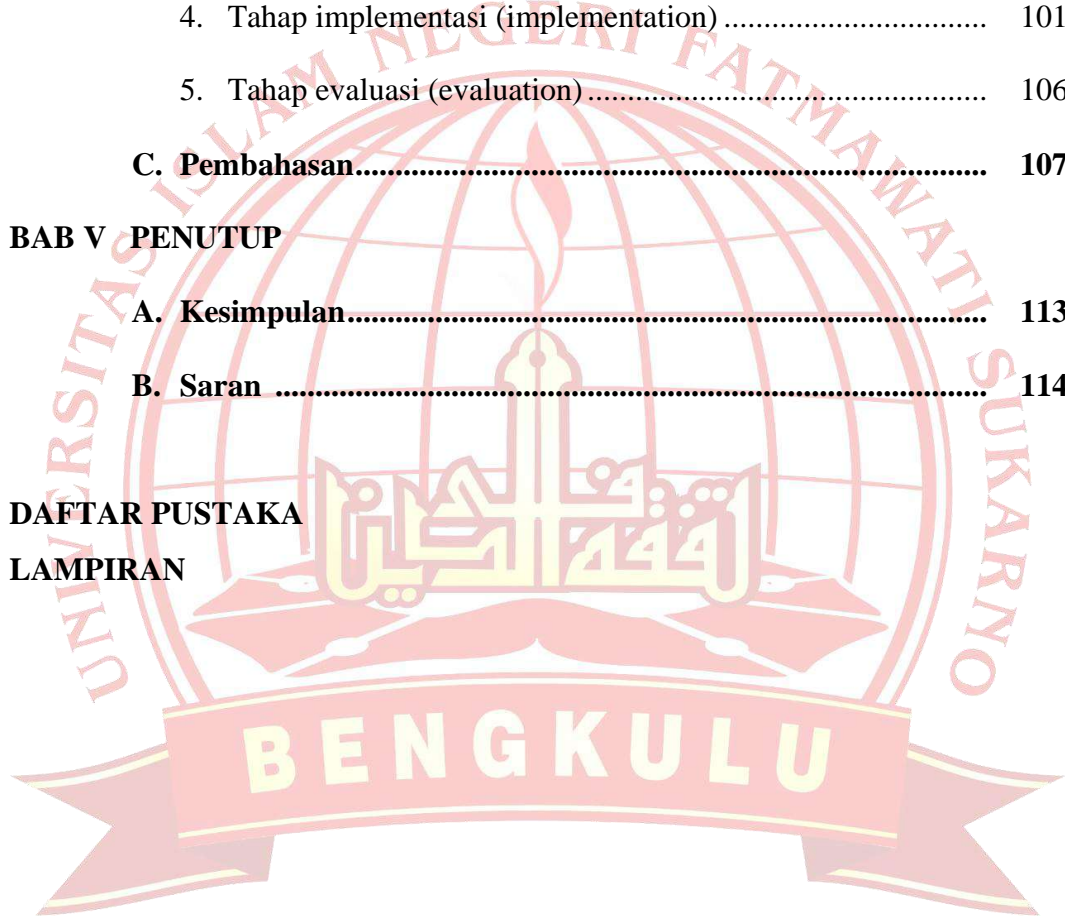
A. Media Pembelajaran.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	21
3. Jenis Media Pembelajaran	23
4. Pengertian Game.....	24
5. Pengertian Teka Teki Digital.....	27
6. Waktu Penggunaan Digital Pada Anak.....	33
7. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	34
B. Kecerdasan <i>Verbal-Linguistik</i>	37
1. Pengertian Kecerdasan.....	37
2. Pengertian Kecerdasan <i>Verbal-Linguistik</i>	41
C. Penelitian Terdahulu	47
D. Kerangka Teoritis	52
E. Rancangan Prosedural Media	53

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	55
B. Prosedur Pengembangan.....	59
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
D. Teknik Pengumpulan Data.....	64
E. Instrumen Penelitian	65
F. Teknik Analisis Data	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	74
B. Tahap-Tahap Pengembangan Media Penelitian.....	75
1. Tahap analisis (analysis).....	75
2. Tahap desain (design)	84
3. Tahap pengembanga (development).....	94
4. Tahap implementasi (implementation).....	101
5. Tahap evaluasi (evaluation).....	106
C. Pembahasan.....	107
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	66
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Praktis Respon Guru.....	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Intrumen <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	68
Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian	69
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	69
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Skor Kepraktisan.....	70
Tabel 3.8 Kriteria Angket Respon Guru	70
Tabel 3.9 Indikator <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	71
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Pembelajaran.....	71
Tabel 3.11 Instrument Penilaian Pembelajaran.....	72
Tabel 3.12 Nilai Keefektifan.....	72
Tabel 4.1 Validasi Ahli Materi	94
Tabel 4.2 Saran Perbaikan Validasi Ahli Materi	96
Tabel 4.3 Perbaikan Materi	97
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	98
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Validasi Ahli Media.....	100
Tabel 4.6 Perbaikan Media	100
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Kepraktisan Respon Guru	102
Tabel 4.8 Hasil Nilai <i>Pretest</i>	104
Tabel 4.9 Hasil Nilai <i>Posttest</i>	105

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teoritis.....	53
Bagan 2.2 Rancangan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Teka Teki Digital.....	54
Bagan 3.1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tahapan Pembuatan Game Dengan Pembuatan Akun.....	87
Gambar 4.2 Pemilihan Tamplat Game.....	87
Gambar 4.3 Pembuatan Soal.....	88
Gambar 4.4 Pengeditan Desain.....	88
Gambar 4.5 Media Pembelajaran Sebelumnya.....	91
Gambar 4.6 Media Pembelajaran Sebelumnya.....	91
Gambar 4.7 Media Pembelajaran Yang Dikembangkan.....	92

