

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pengembang media pembelajaran bisa menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak dengan memanfaatkan game digital. Dengan memasukkan elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, dan interaksi, media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak untuk belajar bahasa. Selain itu, game digital juga bisa dirancang untuk merangsang kemampuan berbahasa melalui beragam aktivitas, seperti menyusun kata, memahami narasi, dan interaksi verbal.

Pengembangan potensi siswa sangat penting, terutama di era digital saat ini yang mengharuskan siswa lebih aktif dalam proses belajar sambil mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, siswa perlu dibekali dengan pemahaman akidah tauhid yang memadai untuk melindungi diri dari hal-hal negatif. Tanpa pemahaman akidah tauhid yang kuat, siswa dapat dengan mudah terpengaruh oleh pergaulan yang kurang baik.

Setiap anak pada dasarnya memiliki karakteristik dan kemampuan yang beragam. Ada yang cenderung menangis, sementara yang lain mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami ciri-ciri setiap anak. Meskipun pendidikan anak usia dini bukanlah syarat utama untuk masuk ke pendidikan dasar, pemahaman yang baik tentang pendidikan anak usia dini oleh guru dan orang tua sangatlah penting. Namun, tidak semua guru dan

orang tua memperhatikan karakteristik serta kemampuan awal anak. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kesadaran, kurangnya wawasan, dan kurangnya pemahaman khusus mengenai pendidikan anak usia dini.<sup>1</sup> Bahkan beberapa guru terlalu memperhatikan anak-anak kemampuan dalam bidang akademik yaitu mampu membaca dan menulis sehingga kurang memperhatikan kemampuan awal siswa. Untuk mengungkap atau menjelajahi kekhasan setiap anak dan kemampuannya memerlukan kesabaran dan pendekatan pribadi yang berkelanjutan.

Permainan teka-teki digital memiliki sejumlah keunggulan dalam meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak usia dini. Pertama, permainan ini menyediakan lingkungan yang interaktif dan menarik, yang dapat memotivasi anak untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan adanya beberapa fitur seperti gambar berwarna, suara, dan animasi, anak-anak lebih mudah tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, permainan teka-teki digital biasanya dirancang dengan berbagai tingkat kesulitan yang bisa disesuaikan dengan kemampuan serta perkembangan anak. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa mereka, tetapi juga mengajarkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Ketiga, permainan teka-teki digital sering kali memungkinkan interaksi sosial, baik dengan teman sebaya secara langsung. Interaksi ini dapat membantu anak-anak meningkatkan keterampilan komunikasi mereka dan belajar dari satu sama lain. Keseluruhan, permainan teka-teki digital menawarkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk

---

<sup>1</sup> Winda, Apriana, And Dahlan, "Ar-Raihanah : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 2 Desember 2023 , Pages 257-265 Issn : 2830-5868 ( Online ); Issn : 2614-7831 ( Printed ); Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Tk Al-Fadilah Kota Bengkulu."

meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini, menggabungkan elemen pendidikan dengan teknologi dan hiburan.

Anak berusia 5-6 tahun mendapatkan pengalaman belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game android, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi awal, termasuk kesadaran fonologis, pengetahuan tentang tulisan, serta konsep huruf dan kata. Selain itu, anak-anak pada usia ini juga memperoleh metode pembelajaran baru yang dapat menjadi alternatif untuk mendukung kemampuan literasi mereka. Mereka dapat belajar secara mandiri dan termotivasi untuk menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan pengenalan huruf dan menulis melalui aktivitas seperti permainan warna, pencocokan kata, dan penyusunan kata. Di sisi lain, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran game berbasis android sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan pendidikan.<sup>2</sup>

Pentingnya pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan, menciptakan pengalaman belajar yang positif dan membangkitkan minat anak terhadap pembelajaran bahasa. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis game digital semakin berkembang sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini, memanfaatkan potensi anak dalam pembelajaran sambil bermain untuk mencapai tujuan pendidikan.

---

<sup>2</sup> Evi Selva Nirwana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android Untuk Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 3 (2021): 1811–1818.

Kecerdasan linguistik banyak terlibat dalam membaca, menulis, berbicara dan mendengar. Aktivitas linguistik terletak pada bagian tertentu dalam otak.<sup>3</sup> Pemahaman linguistik memainkan peran kunci dalam pengembangan bahasa dan komunikasi. Pembelajaran verbal linguistik didasarkan pada pemahaman struktur bahasa, termasuk tata bahasa, kosakata, dan sintaksis. Ini membantu individu mengartikulasikan pemikiran dan ide dengan jelas dan efektif. Dengan memahami prinsip-prinsip linguistik, seseorang dapat memperoleh keterampilan komunikasi yang lebih baik dan dapat beradaptasi dengan berbagai konteks bahasa.

Menurut Kemendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum pendidikan anak usia dini menetapkan “Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini pasal 5 ayat 1 dan 5, yaitu struktur kurikulum paud memuat program pengembangan yang mencakup : nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Program pengembangan bahasa sebagaimana dimaksud ayat (1) bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan emosi dalam konteks bermain”<sup>4</sup>

Pada hakikatnya, bahasa verbal merupakan tindakan alamiah, seperti: seseorang mengembuskan napas tanpa berpikir. Namun jika kita yakin bahwa kita tidak menggunakan bahasa, kita kehilangan identitas kita sebagai “spesies manusia” karena bahasa mewakili “manusia” yang memisahkan kita dari makhluk lain di muka bumi. Melalui bahasa lisan kita dapat hidup dalam masyarakat dan

---

<sup>3</sup> Howard Gardner, *Multiple Intelligences*, Ed. Pray, 1st Ed. (Jakarta: Daras Books, 2013).

<sup>4</sup> Tahar Rachman, “Permendikbud\_Nomor\_146\_Tahun\_2014,” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (2018): 10–27.

organisasi yang Tuhan ciptakan. Oleh karena itu, bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan, penciptaan dan perkembangan masyarakat.<sup>5</sup>

Pada dasarnya, pengkajian linguistik melibatkan pemahaman tentang struktur, makna, dan penggunaan bahasa. Latar belakang ini didorong oleh pemahaman akan pentingnya pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Sebagai respons terhadap perubahan dinamika pendidikan dan perkembangan teknologi. Latar belakang ini dipengaruhi oleh pemahaman bahwa anak-anak pada usia dini memiliki tingkat ketertarikan dan kemampuan pembelajaran yang tinggi melalui pengalaman bermain. Sementara itu, kecerdasan linguistik menjadi fokus karena bahasa adalah elemen kunci dalam perkembangan kognitif anak, memainkan peran vital dalam proses pemahaman dunia sekitar dan pembentukan keterampilan komunikasi.

Berdasarkan temuan penelitian pada jurnal studi pengembangan psikolinguistik anak dengan game interaktif berbasis role play, dapat disimpulkan bahwa game interaktif berbasis role play dapat membantu perkembangan psikolinguistik anak sama seperti mengenal bunyi huruf, arti kata, dan aturan kata atau kalimat.<sup>6</sup>

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh jurnal ini tentang pembuatan permainan edukasi interaktif di PowerPoint telah terbukti sangat dapat diandalkan, yang memungkinkan para guru untuk memanfaatkannya sebagai alat untuk

---

<sup>5</sup> Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, 1st Ed. (Jakarta: Pt Dian Rakyat, 2012), Www.Dianrakyat.Co.Id.

<sup>6</sup> Rakimahwati Rakimahwati, Syahrul Ismet, And Desmawati Roza, "Studi Pengembangan Psikolinguistik Anak Dengan Game Interaktif Berbasis Role Playdi Taman Kanak-Kanak Fadhillah Amal 3 Kota Padang," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 3 (2021): 1955–1964.

pembelajaran praktis dan belajar ke arah yang benar. optimalisasi pembelajaran. Para ilmuwan dapat menggunakannya.<sup>7</sup>

Penelitian telah menunjukkan bahwa pembuatan permainan edukasi berbasis web untuk anak usia dini dapat membantu guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar. Game ini dapat merangsang motivasi belajar anak dan mempermudah mereka dalam menangkap materi yang disampaikan. Sehingga, pelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan diingat dengan mudah. Selain itu, para guru di TK Muslimat NU Gresik mendapatkan kemudahan dalam mengolah materi dan menganalisis seberapa paham materi yang telah disampaikan kepada anak-anak melalui skor game quiz yang telah dikerjakan oleh mereka. Dengan adanya skor game quiz, para guru dapat memantau kemampuan pemahaman anak-anak secara lebih efektif dan menyeluruh.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil paparan data, temuan penelitian, serta pembahasan mengenai Penerapan Model ARCS dalam pengembangan kecerdasan siswa di MI Nurul Hidayah bervariasi melalui beberapa aspek. Penerapan kegiatan membaca dan menulis dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Penerapan aktivitas berbasis proyek dan demonstrasi dilakukan untuk meningkatkan perhatian siswa. Selain itu, kegiatan eksperimen yang mempunyai relevansi

---

<sup>7</sup> Martha Saudale, Gede Astawan, And Vina Arie Paramita, "Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia* 7, No. 3 (2022): 0–00, [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bk](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk).

<sup>8</sup> Zakiyah Zakiyah And Umi Chotijah, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Untuk Anak Usia Dini Dengan Construct 2," *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (Jnkti)* 6, No. 3 (2023): 287–293.

dengan mata pelajaran tematik juga mampu memberikan kepuasan pada siswa MI Nurul Hidayah Bondowoso.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil validasi pengembangan permainan interaktif dapat disimpulkan bahwa permainan interaktif valid, bermakna dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca anak. Pengembangan permainan interaktif ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. Software ini dapat digunakan pada aplikasi Android, laptop dan komputer pribadi. Permainan ini dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak. Kami berharap permainan interaktif ini dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di sekolah dan di rumah. Dengan menggunakan permainan interaktif anak senang bermain sambil belajar.<sup>10</sup>

Aspek desain dan implementasi dari permainan edukasi ini menunjukkan bahwa permainan ini dapat berfungsi sebagai program edukasi yang merangsang dan menghibur yang dapat digunakan di lokasi mana pun, tetapi tidak menggantikan paket edukasi tradisional yang membantu anak-anak dalam belajar bahasa Inggris.<sup>11</sup>

Pada hasil jurnal penelitian terdahulu didapatkan hasil berupa, belajar melalui permainan dapat memberi motivasi kepada anak-anak dan akan diingat untuk waktu yang lama. Melalui permainan edukasi bahasa Inggris yang

---

<sup>9</sup> S Y Pratiwi, "Penerapan Model Pembelajaran Arcs Untuk Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik Peserta Didik Di Mi Nurul Hidayah Bondowoso," *Ijit: Indonesian Journal Of Islamic ...* 5, No. 1 (2022): 116–123.

<sup>10</sup> Huda Mardhotillah And Rakimahwati Rakimahwati, "Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, No. 2 (2021): 779–792.

<sup>11</sup> Savitri Savitri, "Perancangan Game Edukasi Susun Huruf Bahasa Inggris Untuk Mengenal Hewan Bagi Anak Usia Dini," *Tin: Terapan Informatika Nusantara* 4, No. 3 (2023): 218–222.

memperhatikan ciri-ciri, perkembangan bahasa dan konsep pemerolehan bahasa di usia muda merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan kosakata bahasa Inggris di usia muda.<sup>12</sup>

Penelitian yang dilakukan selama 5 tahun terakhir telah mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Dikarenakan pada penggunaan aplikasi yang berbeda dan materi yang terkandung dalam game teka teki digital dengan mengenal ciptaan tuhan, menyusun huruf, menebak gambar, pengucapan, dan kemampuan berbicara menstimulasi kecerdasan linguistik pada anak. Melalui interaksi yang menyenangkan, anak-anak dapat merangsang kreativitas mereka dan meningkatkan daya tangkap terhadap linguistik. Selain itu, penggunaan teknologi Android memungkinkan monitoring perkembangan anak secara lebih efisien dan menyediakan data yang dapat digunakan untuk penyesuaian lebih lanjut. Dengan demikian, pengembangan game digital ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kecerdasan linguistik pada anak usia dini, menciptakan fondasi yang kuat untuk kemampuan bahasa mereka di masa depan.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game digital merupakan inovasi yang dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini. Dengan memanfaatkan platform Android dan web, game digital dapat diakses secara luas, memberikan aksesibilitas yang lebih besar kepada anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Game ini dapat dirancang dengan metode pembelajaran yang

---

<sup>12</sup> Firdaus Et Al., "Games Edukasi Bahasa Inggris Untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, No. 2 (2020): 1216–1227.

interaktif dan menarik, fokus pada pengembangan keterampilan berbahasa anak. Konten game dapat dirancang untuk mengajarkan anak-anak mengenai kosakata, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Selain itu, penggunaan teknologi Android dan web memungkinkan integrasi fitur pendukung, seperti suara, gambar, dan animasi, yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game teka-teki digital dapat meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini ini memiliki beberapa aspek kebaruan yang signifikan. Berikut beberapa poin utama yang menjadi keunggulan dan kebaruan dari pendekatan ini :

1. Media pembelajaran berbasis game teka-teki digital menawarkan interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Anak-anak dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang mendorong keterlibatan mereka dan meningkatkan minat serta motivasi untuk belajar.
2. Integrasi teknologi dalam bentuk game digital memungkinkan penggunaan animasi, suara, dan efek visual yang menarik. Ini tidak hanya meningkatkan daya tarik media pembelajaran tetapi juga membantu dalam meningkatkan keterampilan linguistik dan kognitif, termasuk pemahaman bahasa, daya ingat, dan kemampuan memecahkan masalah.
3. Game digital biasanya memiliki sistem reward yang bisa memotivasi anak-anak untuk terus belajar dan menyelesaikan tantangan. Seperti sistem poin, level, atau hadiah virtual dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik anak-anak dalam proses belajar.

4. Selain kecerdasan linguistik, game teka-teki juga dapat dirancang untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Misalnya, melalui permainan kolaboratif atau teka-teki yang melibatkan narasi dan pemecahan masalah bersama.
5. Media pembelajaran berbasis game digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada perangkat yang memadai dan koneksi internet. Ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dan memungkinkan anak-anak belajar di luar lingkungan kelas.

Dengan memanfaatkan inovasi-inovasi tersebut, media pembelajaran berbasis game teka-teki digital dapat memberikan pendekatan yang lebih efektif, menyenangkan, dan holistik dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Selain itu, pendekatan berbasis game digital memungkinkan akses mudah dari berbagai perangkat, memperluas jangkauan pengguna, keterlibatan orang tua dan pendidik dalam memantau perkembangan anak melalui platform web dapat menjadi alat kolaboratif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran ini. Dengan memadukan unsur pendidikan dan hiburan, game ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan merangsang perkembangan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil survei dengan beberapa guru PAUD, bahwa guru sangat ingin mengenalkan kepada anak media pembelajaran berupa digital, karena menurut guru penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, dan pengenalan media digital sejak dini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan teknologi yang penting

di era digital saat ini. Secara tidak langsung guru juga mendapat kesulitan dalam kurangnya infrastruktur dan akses teknologi yang memadai di beberapa sekolah atau daerah, terutama di wilayah terpencil. Tanpa akses yang memadai terhadap perangkat digital seperti komputer, tablet, atau koneksi internet yang stabil, sehingga pengajar lebih sering menggunakan media pembelajaran berupa APE dan belum memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga penerapan pembelajaran digital menjadi sulit.

Saat ini guru masih menggunakan metode bercerita untuk melatih linguistik anak, atau menggunakan alat permainan edukatif yang dapat melatih bahasa anak. Kegiatan ini dapat merangsang ekspresi anak-anak dengan menyajikan narasi mereka sendiri. Merangsang pikiran anak dengan mengajak anak membicarakan sesuatu, selain mengembangkan bahasa anak dan menjamin komunikasi yang baik antara anak dan guru, dapat menciptakan program pendidikan yang efektif bagi anak.<sup>13</sup>

Berdasarkan gambaran awal hasil observasi pada pra penelitian yang dilakukan di PAUD AL PADILAH kota Bengkulu tanggal 24 November 2023 bahwa kecerdasan verbal-linguistik pada anak usia dini di PAUD AL PADILAH masih sepenuhnya belum berkembang, salah satu masalah yang sering muncul adalah keterlambatan dalam perkembangan bahasa, di mana anak mungkin kesulitan dalam mengucapkan kata-kata atau membentuk kalimat. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya interaksi verbal dengan orang

---

<sup>13</sup> Elvis Winda, Nepi Apriana, And Alimni Dahlan, "Ar-Raihanah : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 2 Desember 2023 , Pages 257-265 Issn : 2830-5868 ( Online ); Issn : 2614-7831 ( Printed ); Peran Guru Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Di Tk Al-Fadilah Kota Bengkulu" 3 (2023): 257–265.

tua atau lingkungan yang kurang mendukung perkembangan bahasa, seiring berjalannya waktu anak didik barulah sudah mengenal huruf, membaca dan sudah berani mengemukakan pendapatnya. Selain itu pada pembelajaran di PAUD tersebut guru belum pernah menerapkan pembelajaran dengan metode game digital, maka pada penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan game yang akan digunakan untuk melatih linguistik anak yaitu game teka-teki, keunggulan dari game yang akan dikembangkan yaitu game ini dapat melatih linguistik anak, melatih anak untuk berfikir, serta dapat membedakan huruf dan gambar, pada game tersebut anak dapat bermain untuk menebak gambar dengan menyusun huruf pada kolom yang sudah tersedia, jika anak tersebut benar menyelesaikan soal tersebut maka anak akan mendapatkan koin yang dapat digunakan untuk membuka level selanjutnya. Oleh sebab itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis game teka-teki digital ini di PAUD AL PADILAH guna untuk meningkatkan linguistik pada anak usia dini.<sup>14</sup>

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian pada penelitian kali ini yaitu pada pengembangan game teka teki digital yang dirancang khusus untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak, melalui penggunaan teknologi digital, game ini dirancang dengan pendekatan yang menarik untuk membantu anak mengembangkan pemahaman bahasa, keterampilan berbicara, kemampuan mengenal huruf dan menambah kosa kata baru. diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada

---

<sup>14</sup> Hasil Observasi Di Tk Al Padilah Kota Bengkulu (Kota Bengkulu, 2023).

pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan linguistik anak usia dini.

### **C. Identifikasi Masalah**

Adapun hasil dari pengamatan awal di antaranya:

1. Banyak anak yang masih takut berbicara dan mengemukakan pendapat.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan.
3. Banyak anak yang kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran.
4. Tidak semua lembaga pendidikan atau orang tua memiliki akses ke perangkat keras yang memadai.
5. Beberapa game mungkin terlalu menarik perhatian sehingga anak-anak menjadi terlalu fokus pada aspek permainan dari pada tujuan pembelajaran.

### **D. Batasan Masalah**

Agar dalam pembahasan nantinya lebih terfokus pada topic penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah.

1. Menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis game teka teki digital.
2. Pengembangan ini berfokus pada kecerdasan linguistik anak.
3. Pengembangan yang ingin dikembangkan yaitu game teka teki digital pembelajaran.
4. Game pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu game teka-teki

### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dikemukakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis game teka teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis game teka teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game teka teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini?

### **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis game teka-teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.
2. Untuk Mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis game teka-teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.
3. Untuk meningkatkan keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis game teka-teki digital untuk meningkatkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.

## **G. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan terhadap media pembelajaran berbasis game digital. Penting untuk mencatat bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak melalui berbagai modul pembelajaran, seperti pengembangan kosakata, pemahaman kalimat, dan keterampilan berbicara. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis game digital tidak hanya memfasilitasi pembelajaran bahasa yang efektif tetapi juga memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan kecerdasan linguistik anak usia dini secara holistik.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

Adapun manfaat dari penelitian ini secara praktis, meliputi tiga hal, yaitu:

#### **a. Bagi peneliti**

Hasil dari penulisan ini dapat memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian inovatif dalam bidang pendidikan, serta bisa dijadikan sebagai wadah pengembangan aplikasi game digital lebih lanjut.

#### **b. Bagi Anak**

Anak dapat diperkenalkan pada teknologi sejak dini melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game digital. Ini dapat membantu mereka mengembangkan literasi digital dan keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di era modern. Serta meningkatkan kecerdasan linguistik anak, seperti kemampuan berbicara, pemahaman kata, dan keterampilan membaca. Hal ini dapat memberikan pondasi yang kuat untuk

perkembangan bahasa anak.

c. Bagi Guru

Guru dapat melacak perkembangan keterampilan linguistik masing-masing siswa, memungkinkan adopsi pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis game digital ini dapat memungkinkan sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, membantu anak-anak terbiasa dengan penggunaan perangkat digital sejak dini.

