



MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Mislia Azis¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Hamzah Upu²

Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Syamsuardi³

Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Wahira⁴

Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

Alamat: Jl. Bonto Langkasa, Kampus UNM Gunungsari Baru, Makassar – 90222

Penulis Korespondensi: misliaazis007@gmail.com¹, hamzahupu@unm.ac.id², syamsuardi@unm.ac.id³, wahira@unm.ac.id⁴

Abstract: This study aims to find out the description of the application, children's receptive language skills before and after the application of educational game media, as well as the influence of educational game media on children aged 5-6 years, the description of children's receptive language skills before and after the application of digital educational game media in children aged 5-6 years. The type of research used is quantitative research, with an Ex Post Facto approach. The data collection technique uses performance tests, observations, and documentation. The data analysis technique uses a data normality test. The results of the study show that first, the application of educational game media in children aged 5-6 years shows that children's ability to carry out lessons with the use of educational game media is in the category of high tendencies, with most children who have scores being around the average score. This condition shows the existence of a representative nature between children aged 5-6 years which is used as a research sample., second, children's receptive language skills before using educational game media can be relatively low because there is no special media that significantly helps the development of receptive language skills of children aged 5-6 years. After using educational game media in learning, the receptive language ability of children aged 5-6 years experienced significant changes based on the results of the study stating that the positive influence given from educational game media showed that learning with educational game media had a significant effect on the receptive language ability of children aged 5-6 years. A positive regression coefficient of 1.920 indicates that any increase in the application of learning through educational game media is followed by an improvement in children's receptive language skills.

Keywords: Media, Educational Games, Receptive Language, Children Aged 5-6 Years

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penerapan, kemampuan bahasa reseptif anak sebelum dan sesudah penerapan media game edukasi, serta pengaruh media game edukasi terhadap pada anak usia 5-6 tahun, gambaran kemampuan bahasa reseptif anak sebelum dan sesudah penerapan media game edukasi digital pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan Ex Post Facto. Teknik pengumpulan data menggunakan tes performance, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, penerapan media game edukasi pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan kemampuan anak dalam menjalankan pelajaran dengan penggunaan media game edukasi berada pada kategori cenderung tinggi, dengan kebanyakan anak yang memiliki nilai berada pada sekitar nilai rerata. Kondisi ini menunjukkan adanya sifat representatif antar anak usia 5-6 tahun yang dijadikan sebagai sampel penelitian., kedua, kemampuan bahasa reseptif anak sebelum menggunakan media game edukasi dapat terbilang rendah dikarenakan belum ada media khusus yang secara signifikan membantu perkembangan dari kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Setelah menggunakan media game edukasi dalam pembelajaran, kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun mengalami perubahan signifikan berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan pengaruh positif yang diberikan dari media game edukasi., ketiga, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media game edukasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Koefisien

regresi bernilai positif sebesar 1,920 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan dalam penerapan pembelajaran melalui media game edukasi diikuti oleh peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak.

Kata kunci: Media, Game Edukasi, Bahasa Reseptif, Anak Usia 5-6 Tahun

1. LATAR BELAKANG

Era 4.0 merupakan era serba digital. Berbagai inovasi-inovasi yang muncul dalam memanfaatkan teknologi. Begitupun beragamnya aplikasi dengan berbagai fungsi semakin banyak bermunculan. Salah satu bidang yang merasakan pengaruh berkembangnya teknologi, yaitu dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak melahirkan inovasi dan kreativitas baru para guru guna menunjang proses pembelajaran. Disamping itu, perkembangan teknologi juga sangat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan anak, terutama anak usia dini.

Dalam pendidikan anak usia dini banyak aspek yang perlu dikembangkan salah satunya, yaitu aspek bahasa. Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik, maka menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan yang lainnya. Melalui bahasa anak mampu menjalin interaksi antara sesama dan lingkungan sekitarnya, baik di lingkungan rumah, sekolah maupun masyarakat. Dengan bahasa anak mampu membentuk konsep, memecahkan masalah, dan mengumpulkan informasi serta memungkinkan anak lebih mengendalikan dan memahami diri sendiri.

Pengembangan bahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Menyimak dan membaca dikategorikan sebagai bahasa lisan atau bahasa reseptif. Disebut reseptif, karena dengan menyimak dan membaca, maka pembicara atau penulis berharap pembaca maupun penyimak dapat menangkap dan memperoleh pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan, berbicara dan menulis termasuk dalam bahasa produktif atau bahasa ekspresif karena penulis ataupun pembicara berharap pembaca atau pendengar dapat memahami ide dan gagasan yang dituangkannya secara lisan atau tertulis (Gunarti, dkk., 2020).

Bahasa reseptif atau kemampuan menyimak itu sangat penting untuk setiap individu, karena setiap kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari berhubungan dengan bahasa reseptif. Menyimak perkataan orang lain adalah merupakan salah satu cara anak dalam menerima bahasa yang menuntut kemampuan menyimpan berbagai informasi dan berkaitan dengan proses berpikir. Kemampuan menyimak yang baik dan benar merupakan modal bagi mereka dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang akan didapatnya kelak dimasa akan datang. Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam hal memahami bahasa yaitu: 1) mengerti beberapa perintah secara bersamaan, 2) mengulang kalimat yang lebih kompleks, 3) memahami aturan dalam suatu permainan, 4) senang dan menghargai bacaan (Hafrianti et al., 2020).

Kenyataan yang terjadi sekarang masih sering ditemukan permasalahan yang terkait dalam kemampuan bahasa reseptif atau kemampuan menyimak anak belum berkembang dengan baik, ketika pembelajaran terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pesan yang disampaikan dengan kata lain anak kesulitan dalam mengingat kata yang diajarkan dan anak belum mampu menyimak dengan baik. Oleh sebab itu anak membutuhkan stimulasi yang sesuai agar kemampuan dalam mengidentifikasi kata dan kemampuan menyimak dapat berkembang dengan baik.

Untuk itu dalam menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak dituntut peran guru dalam berinovasi dan berkreasi mengikuti perubahan masa dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Salah satu inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran mengikuti era serba

digital, yaitu pemanfaatan game edukasi. Contohnya, game edukasi berbasis android dapat dijadikan sebagai sarana alternatif bagi pendidik untuk dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran terutama dalam mengembangkan media pengajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Saat ini pun sudah banyak situs-situs yang menawarkan aplikasi gratis mulai dari yang menggunakan koding maupun yang tanpa menggunakan koding, sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan berbagai aplikasi yang ingin kita bangun. Hal tersebut membuat para *developer aplikasi* khususnya game berlomba-lomba membangun aplikasinya sendiri (Rianingtia, 2020).

Game adalah salah satu contoh multimedia perpaduan pembelajaran yang biasa dikenal dengan sebutan permainan dengan tujuan pembelajaran (*education game*). Media pembelajaran yang interaktif memberikan metode pembelajaran melalui belajar sambil bermain yang dapat memudahkan anak dalam memahami pelajaran yang diberikan karena bersifat menyenangkan dan menghibur. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mardhotillah & Rakimahwati (2022), bahwa game merupakan salah satu teknologi yang terus berkembang pesat dan dianggap bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat gabungan antara media lagu, gambar, teka teki, dan permainan. Game dapat bermanfaat secara positif, seperti game yang berfungsi sebagai media *edutainment* yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi (education) dengan hiburan (entertainment) atau sering disebut bermain sambil belajar.

Jika ditinjau dari pemanfaatannya, maka game ini sangat menunjang sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Penerapan media pembelajaran di lembaga-lembaga sekolah selama ini masih bersifat konvensional, seperti penggunaan buku-buku paket, buku tulis, lembar kerja, dan lain-lain. Adanya media konvensional yang bersifat monoton tentunya akan mengakibatkan kejenuhan bagi anak usia dini, sehingga semangat belajar akan berkurang dan kurang efektifnya proses belajar. Di samping itu, adanya pemanfaatan perangkat android untuk hal-hal yang tidak bernilai edukasi bagi anak usia dini. Untuk itulah diperlukan media pembelajaran yang bernuansa baru yang menarik dan menyenangkan serta memberikan nilai edukasi bagi anak usia dini.

Peran game edukasi dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun sangat penting karena media menggabungkan unsur bermain dan belajar. Adapun perannya, yaitu (1) meningkatkan pemahaman instruksi : game edukasi biasanya mengharuskan anak mengikuti instruksi sederhana maupun kompleks, (2) memperkaya kosakata : dalam game, anak diperkenalkan dengan kata-kata baru melalui gambar, teks, maupun suara. (3) mengasah konsentrasi dan daya ingat : bahasa reseptif tidak hanya soal mendengar, tetapi juga memahami dan mengingat. (4) membangun kemampuan membedakan bunyi : beberapa game edukasi berbasis audio melatih anak mengenali bunyi atau kata yang mirip, sehingga membantu perkembangan fonologis. (5) mendorong interaksi sosial :saat dimainkan bersama teman atau dibimbing guru, game edukasi menciptakan komunikasi dua arah. Anak belajar mendengar penjelasan, menanggapi, dan memahami bahasa orang lain. (6) belajar melalui konteks yang menyenangkan : suasana bermain anak lebih rileks. Hal ini penting karena bahasa reseptif lebih cepat berkembang saat anak merasa senang dan termotivasi, bukan tertekan.

Game ini hadir sebagai media pembelajaran yang baru dan menarik perhatian di kalangan para guru dan orang tua. Fungsi *game* sebagai media di sini berperan sebagai suatu alternatif yang mengacu pada sesuatu hal yang memberikan atau membawa informasi dari suatu sumber pesan kepada penerima pesan atau bisa juga berperan untuk mempercepat suatu inovasi. Dengan menggunakan media belajar dalam proses pembelajaran, anak didik bisa belajar secara efektif, yaitu materi pelajaran sudah

dirancang dengan sangat menarik dan tidak membosankan. Anak didik bisa lebih kreatif dan dapat memperkaya imajinasinya (Wardani, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Sari, dkk., 2024) menyatakan bahwa Game edukatif Unjumble terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa membaca anak kelompok B, terutama pada aspek menyusun kata, sehingga menjadi media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian lainnya (Widoroyekti, dkk., 2023) menyatakan bahwa *Game* edukasi rekreasi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di Kabupaten Jember. Hasil ini dapat dilihat melalui perubahan yang nyata pada hasil tes sebelumnya pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian lainnya (Sofiana, dkk., 2022) menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen saat pretest sebesar 48,47 dan posttest sebesar 51,80. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Maka dapat disimpulkan game edukatif mengenal huruf dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Berbeda dari penelitian terdahulu, penelitian ini menggunakan media game edukasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Game edukasi ini diharapkan anak dapat memahami perintah yang diberikan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan permainan, dan senang menghargai bacaan.

Hadirnya game edukasi di pendidikan anak usia dini diharapkan menjadi media alternatif pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Namun demikian, peran dan dukungan dari orang tua dan guru sangat diperlukan dalam membimbing dan mengarahkan putra-putri mereka dalam menggunakan aplikasi terutama jika mereka mengalami kesulitan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dibahas bagaimana pengaruh game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif bagi anak usia 5 – 6 tahun.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu benda yang diperlukan dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga anak menjadi faham terhadap yang disampaikan guru atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Mufidah, 2022). Kholilullah (2020), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu benda yang diperlukan dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga anak menjadi faham terhadap yang disampaikan guru. Media pembelajaran yang diterapkan kepada anak-anak memiliki berbagai macam bentuk, salah satunya ada media pembelajaran berbasis android yaitu, cara mengoprasikannya melalui handphone, komputer, tablet dan masih banyak teknologi yang bisa dimanfaatkan. Arsyad (2015:31) dalam Mufidah (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran hadir dalam berbagai jenis percetakan, audiovisual, berbasis komputer, dan teknologi kompleks. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat yang dipakai guru dalam menjelaskan materi kepada murid macam-macam media, salah satunya ialah media game.

Menurut Pratiwi (Walidah et al., 2022) media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi murid untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong murid untuk mencapai hasil belajar yang sebesar-besarnya. Menurut Hapsari media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima

pesan (murid), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan (Arimbawa, 2021).

Media yang tepat akan memudahkan proses pembelajaran yang efektif ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era industri 4.0. Artinya, saat ini teknologi lebih ditekankan dalam proses belajar. Menurut Sadikin (Permana & Kasriman, 2022) kemajuan teknologi dapat membantu murid memperoleh informasi dalam skala besar. Oleh karena itu, guru harus menguasai, berinovasi, berkreasi dan juga memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan media yang digunakan guru harus interaktif dan kreatif. Media sendiri memiliki 4 manfaat yaitu memberikan pemahaman kepada murid, dapat membangkitkan semangat dalam belajar, mengatasi kekurangan dalam menyampaikan materi, memberikan pengalaman bagi siswa tentang suatu proses yang dilaluinya. Guru hendaknya menggunakan dan memilih materi pembelajaran yang interaktif sehingga materi yang disajikan mudah diterima oleh siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penyebab siswa tidak tertarik untuk belajar adalah karena guru tidak mampu menggunakan teknologi, dan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses belajar yang kurang nyaman akan membuat anak menjadi malas dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Tentunya saat ini guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang mudah dibuat, sehingga pembuatan media tersebut tidak memakan banyak waktu, mudah dikerjakan dan mudah digunakan. Hal ini menjadikan peran guru lebih dari sekedar menyampaikan materi, tetapi guru juga dapat memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran (Nissa. & Renoningtyas., 2022).

Penggunaan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan pembelajaran. Dengan demikian, media dapat membantu guru dan murid memperoleh keterampilan dasar yang diidentifikasi agar media pembelajaran dapat digunakan secara bijak, guru perlu mengetahui kebutuhan belajar murid dan permasalahan yang dihadapi murid terkait dengan materi yang akan diajarkan. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan menggunakan media yang tepat, efektif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transfer pengetahuan dari *expert ke novice* (S. & Rohani., 2018). Menurut Satrianwati (Walidah et al., 2022) jenis-jenis media secara umum dibagi menjadi empat, yaitu sebagai berikut.

Media visual

Game Edukasi

Game merupakan permainan yang merujuk pada kelincahan intelektual (Intellectual Playability Game) atau juga sebagai arena keputusan dan aksi pemain biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Dengan demikian game merupakan kegiatan bermain yang dilakukan untuk menghibur atau bersenang-senang dengan aturan tertentu serta memiliki tujuan utama untuk mencapai kesenangan atas keberhasilan dari permainan tersebut. Sedangkan edukasi merupakan proses belajar yang dilakukan dengan mengamati kemudian menghasilkan suatu tindakan atau perbuatan (Alwi, 2017; Sayidah, dkk.,2021:146).

Permainan atau game berfungsi bukan hanya sebagai sarana penghibur untuk anak, tetapi bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang disebut dengan game

edukatif. menggunakan game edukatif, selain dapat memperluas pengalaman anak melalui game tersebut, anak dapat terlibat aktif. Interaksi anak dengan game edukatif juga memungkinkan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan anak dan dapat membangun konsep serta proses kognitif secara berkelanjutan. Game edukasi memberikan pengaruh terhadap perkembangan otak sebagaimana dilansir dari *Psychology Today* (Juniarti, 2021; Rahmayanti, 2021; Zusanti, 2022)

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Widoroyekti, 2023:66; Basir et al., 2025).

Game edukasi berperan penting dalam menyelesaikan tugas perkembangan yang dicapai melalui bermain (Lisa et al., 2020). Perkembangan Aspek Kognitif Permainan edukasi juga dapat mempengaruhi perkembangan aspek bahasa anak (Putu et al., 2021). Dalam hal ini juga dapat melatih anak memecahkan masalah dengan menggunakan permainan sebagai masalah yang harus dipecahkan. Beberapa penelitian sebelumnya terkait penggunaan media game edukasi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan pola pembelajaran dapat diubah menjadi lebih menyenangkan (Widoroyekti, 2023:66).

Akhir-akhir ini sering kita dengar banyak anak di Indonesia mengalami kecanduan gadget terutama diakibatkan oleh game yang ada di aplikasi gadget, orangtua mengeluh dikarenakan kurangnya game edukasi yang ada di aplikasi tersebut, sehingga membuat anak tidak berhenti untuk memainkan game tersebut. Kehadiran game ini selain memberikan dampak negative juga memberikan dampak positif, dimana dengan melakukan game anak-anak akan terlatih dalam berkomunikasi, meningkatkan kosa kata anak, Pemain dapat berkomunikasi dengan kata-kata, pantomim, menggunakan gerakan tubuh, dan gerakan yang menunjukkan kesenangan dan ketidaktentuan. Apalagi permainan bisa dilakukan dengan secara bersama sehingga anak akan berkomunikasi untuk melakukan kesepakatan dalam bermain game. Disamping itu, tujuan dibuat dan dikembangkannya game edukasi ini untuk menarik perhatian anak agar memainkan game yang memiliki fungsi pembelajaran. Salah satunya untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Perkembangan bahasa merupakan bagian dari kemampuan yang harus dimiliki anak (Juniarti, 2021:27).

Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Hemah, Sayekti, dan Atikah (2018) bahasa diartikan alat komunikasi di dalam mewakili pikiran dan perasaan untuk disampaikan kepada orang lain. Sedangkan menurut Badudu (dikutip dalam Astuti, 2021) bahasa adalah sarana berkomunikasi antara individu-individu di dalam masyarakat di dalam menyampaikan pendapat, ide dan keinginannya. Pendapat lain mengartikan bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan bersosialisasi dan berinteraksi antara satu manusia dengan manusia lainnya (Suradinata dan Maharani, 2020). Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari baik secara lisan maupun tulisan.

Bahasa sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari memiliki empat bentuk, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis (Bromley, dikutip dalam Astuti, 2021). Keempat bentuk tersebut dikelompokkan lagi menjadi kegiatan membaca dan menyimak dikategorikan sebagai bahasa reseptif, sedangkan kegiatan berbicara dan menulis merupakan bahasa ekspresif.

Tahap-tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Vygotsky dalam Kholilullah, dkk, (2020), bahwa ada 3 (tiga) tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal yaitu sebagai berikut:

Pertama, tahap eksternal yaitu : tahap berfikir dengan sumber berfikir anak berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anak dengan cara tertentu. Misalnya orang dewasa bertanya kepada seorang anak, “ apa yang sedang kamu lakukan?” kemudian anak tersebut meniru pertanyaan, “apa?” Orang dewasa memberikan jawabannya, “Melompat”

Kedua, tahap egosentris yaitu suatu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas, anak berbicara seperti jalan pikirannya, misalnya “saya melompat”, “ini kaki”, “ini tangan”, “ini mata”.

Ketiga, tahap internal yaitu sutau tahap ketika anak dapat menghayati proses berfikir, misalnya, seorang anak sedang menggambar kucing. Pada tahap ini, anak memproses fikirannya denga fikirannya sendiri, “apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya sedang menggambar kaki sedang berjalan”.

Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Kholilullah, dkk., (2020) bahwa Ada beberapa aspek perkembangan bahasa anak, yaitu sebagai berikut.

- 1) Perkembangan Kosakata Pada saat memasuki usia taman kanak-kanak anak telah menguasai sekitar 3000 kata. Pada usia 4 tahun anak menguasai sekitar 1792 kata dan menjadi 2932 pada usia 5 tahun. Secara garis besar kata-kata tersebut meliputi nomina (kata benda), verba (kata kerja), adjektiv (kata sifat) dan kata fungsi.
- 2) Perkembangan Struktur Perkembangan struktur anak mengikuti angka tahun pertumbuhannya. Anak yang berusia 4 tahun umumnya menghasilkan ujaran 4 kata dalam setiap kalimat dan menjadi 5 kata pada usia 5 tahun, lalu 6 kata pada usia anak mencapai 6 tahun.¹⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan bahasa anak usia dini itu meliputi perkembangan kosa kata dan perkembangan struktur anak usia 4-6 tahun dimana secara garis besar kata-kata tersebut meliputi kata benda, kata kerja dan kata sifat.

Fungsi Bahasa Anak Usia Dini

Fitriani, dkk. (2020), menyatakan bahwa fungsi bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi, bahasa dibedakan menjadi 2 fungsi Bahasa perorangan dan fungsi bahasa kemasyarakatan.⁸ Selanjutnya Bromley di dalam Dhieni menyebutkan 5 macam fungsi bahasa yaitu sebagai berikut: (1) bahasa menjelaskan keinginan dan kebutuhan individu, (2) bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku, (3) bahasa membantu perkembangan kognitif, (4) bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain, (5) Bahasa mengekspresikan keunikan individu.

Bahasa Reseptif

Menurut Permendikbud Nomor 137 (2014: 5) dalam Husna dan Eliza (2021) bahwa bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan. Namun belum ada penelitian yang menjelaskan secara rinci bagaimana bahasa reseptif, bahasa ekspresif dan staregi serta indikator pencapaian dalam perkembangan bahasa tersebut. Bahasa reseptif adalah berkaitan dengan kemampuan dalam membedakan suara yang bermakna dan tidak bermakna, bahasa reseptif adalah kemampuan dalam menyimak dan membaca.”

Bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk memahami kata dan bahasa melibatkan perolehan informasi serta makna dari aktifitas sehari-hari (misalnya setelah menyelesaikan sarapan, selanjutnya saatnya kita berpakaian, informasi visual dalam lingkungan (misalnya ibu memegang kuncinya berarti kita akan naik mobil, lampu hijau berarti pergi), suara dan kata-kata (misalnya sirene artinya mobil pemadam kebakaran akan datang, kata bola berarti benda bulat yang melenting bermain dengan), konsep seperti ukuran, bentuk, warna dan waktu, tata bahasa (misalnya jamak biasa: cat/s) dan informasi tertulis” (misalkan tanda-tanda di lingkungan seperti "tidak memanjat", cerita tertulis) (Khosibah dan Damyati, 2021: 1862). Sehingga, bahasa reseptif diperoleh dari pengalaman belajar anak yang menghubungkan lambang bahasa yang diperolehnya melalui pendengaran dan pengamatan yang bertujuan untuk memahami mimik dan nada suara yang kemudian mengerti arti kata.

Pentingnya Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif menjadi sangat penting karena adanya pemahaman bahasa sehingga komunikasi berhasil. Anak usia dini memahami bahasa menjadi dasar baginya untuk belajar kepada tahap perkembangan bahasa berikutnya seperti membaca dan menulis sebagai alat belajar serta beraktivitas). Semakin matang kemampuan bahasa reseptif anak maka kesiapan anak dalam berkomunikasi pun semakin baik dan dapat menjadi tanda bahwa anak siap untuk belajar di sekolah (Khosibah dan Dimyati, 2021).

Kesulitan dalam bahasa reseptif dapat menyebabkan kesulitan perhatian dan mendengarkan bahkan masalah perilaku, seperti dalam kegiatan belajar dan beraktivitas karena anak belum mampu menanggapi pertanyaan dan permintaan dengan tepat. Penelitian Ersan (2020;4) menyimpulkan bahwa kemampuan bahasa reseptif anak meningkat maka tingkat agresi fisik dan relasinya akan menurun. Sebagian besar aktivitas memerlukan pemahaman bahasa yang baik, hal ini juga dapat mempersulit anak usia dini untuk mengakses kurikulum atau terlibat dalam kegiatan dan tugas akademis di pendidikan anak usia dini (PAUD).

Dalam usaha meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini, perlu memiliki bimbingan dan aktifitas mendukung. Aktifitas mendukung perkembangan bahasa reseptif dapat dilakukan di lingkungan terdekat anak seperti rumah atau pendidikan anak usia dini (jika sudah bersekolah). Rumah atau keluarga di dalamnya memiliki peranan penting dalam meningkatkan bahasa reseptif. Dikarenakan salah satu karakteristik anak adalah meniru sehingga ketika orang dewasa berbicara, anak akan mengamati bagaimana pelafalannya (Alam & Lestari, 2019: 275). Bahasa yang pertama kali didengar oleh anak adalah bahasa ibu dan aktivitas harian anak akan mengamati kebiasaan ibu.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *Ex Post Facto*. Menurut Setiawan dan Andrian (2023) bahwa penelitian *ex post facto* adalah penelitian dengan rangkaian variabel-variabel bebas telah terjadi, ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat. Ciri utama dalam penelitian *ex post facto* adalah sifat penelitian *ex post facto* yaitu tidak ada kontrol terhadap variabel. Variabel dilihat sebagaimana adanya. Pada penelitian ini, peneliti tidak memulai prosesnya dari awal, tetapi langsung mengambil hasil.

Perlakuan pada penelitian *ex post facto* telah terjadi sebelum peneliti melakukannya. Peneliti tidak melakukan kontrol terhadap perlakuan tersebut. Dalam hal ini, peneliti hanya mengambil data mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini, penulis meneliti tentang pengaruh media game edukasi, karena penggunaan media game edukasi telah diterapkan dalam pembelajaran di TK Bahral Ulum.

Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *ex post facto* (Setiawan dan Andrian, 2023). Adapun gambaran dari desain penelitian dapat dilihat lebih rinci pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Prosedur Penelitian

Adapun prosedur dalam penelitian ini, sebagai berikut.

Observasi awal dan persiapan pembelajaran

- 1) Melihat perkembangan murid melalui instrument penilaian
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi modul ajar, media game edukasi, Lembar Kerja Siswa (LKS), tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas, dan keterlaksanaan pembelajaran.
- 3) Instrument penelitian yang telah disusun kemudian divalidasi oleh tim validator.

Tahap Pelaksanaan

Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media game edukasi berdasarkan modul ajar yang telah disusun, melakukan tes hasil belajar di akhir pertemuan, serta melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlaksanaan pembelajaran serta mengisi instrument penilaian.

Tahap analisis hasil penelitian

- 1) Mengumpulkan data-data hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen penilaian, lembar observasi murid, dan lembar keterlaksanaan pembelajaran.
- 2) Menganalisis dan membahas hasil penelitian.

Tahap Akhir

Kesegiatan yang dilakukan untuk tahap akhir adalah membuat kesimpulan tentang hasil penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut.

Tes Performance

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengatur pengetahuan, kemampuan atau bakat, inteligensia, keterampilan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Purwanto, 2014). Tes yang diberikan kepada murid yang berhubungan dengan materi kemampuan menyimak. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pembelajaran materi kebutuhan dan kelangkaan sumber daya. Tes yang akan digunakan penulis berbentuk tanya jawab dan lembar kerja.

Observasi

Peneliti mengumpulkan data-data dengan mengamati secara langsung dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki untuk memperoleh data yang diperlukan. Penilaian dituangkan dapat bentuk checklist, catatan anekdot, foto berseri, dan hasil karya.

Dokumentasi

Metode dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran murid.

Teknik Analisis Data

Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data menggunakan uji normalitas data. Oktarino (2024), menyatakan bahwa uji normalitas data digunakan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Kriteria pengukuran: Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data terdistribusi normal.

Analisis Data

Analisis data adalah tahapan dalam proses penelitian dengan tujuan menginvestigasi, mentransformasi, mengungkap pola-pola yang diteliti agar penelitian dapat menunjukkan informasi, simpulan dan atau menyediakan rekomendasi.

Dalam penelitian ini yaitu menggunakan regresi linear sederhana. Kegunaan regresi dalam penelitian salah satunya untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat (Y) apabila variabel bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat (kausal) variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) (Lolombulan, 2022). Persamaan regresi linear sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} = subjek variabel terikat yang diproyeksikan.

X = variabel bebas yang memiliki nilai tertentu yang diprediksikan

a = nilai konstanta harga Y jika X = 0.

b = nilai arah sebagai penentu prediksi yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan pendekatan *Ex Post Facto*. penelitian *Ex Post Facto* adalah penelitian dimana rangkaian variabel-variabel bebas telah terjadi, ketika peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap variabel terikat. Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini merupakan pembelajaran media game edukasi sedangkan variabel terikat pada penelitian ini merupakan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian ini mengungkapkan temuan-temuan yang diperoleh melalui tahapan pengumpulan serta analisis data yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian hasil penelitian disusun secara sistematis dan terukur berdasarkan prosedur yang mencakup analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai karakteristik penggunaan media game edukasi serta karakteristik dari kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Analisis inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian dengan tujuan pengambilan keputusan sesuai dengan tujuan penelitian. Uraian lengkap mengenai hasil penelitian disajikan pada pembahasan berikut.

Analisis Deskriptif

Data dari variabel bebas yakni pembelajaran media game edukasi dan variabel terikat yakni kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun diperoleh dari hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti terhadap anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan mengukur aspek-aspek yang sebelumnya telah dirumuskan pada kosntruk instrumen penelitian. Berikut dipaparkan hasil observasi dari kedua variabel yakni pembelajaran media game edukasi dan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun.

Variabel Bebas (Pembelajaran Media Game Edukasi)

Hasil analisis deskriptif dari variabel pembelajaran media game edukasi dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 1. Statistika Deskriptif Pembelajaran Media Game Edukasi

Item	Statistik
Jumlah Sampel	25,00
Rata-rata	54,56
Median	55,00
Modus	54,00
Standar deviasi	1,30
Nilai terendah	50,00
Nilai tertinggi	56,00

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai rerata pada pembelajaran media game edukasi sebesar 54,56 yang menunjukkan bahwa secara umum anak usia 5-6 tahun sudah

mulai memenuhi indikator yang dibutuhkan dengan penggunaan media game edukasi. Nilai rerata ini menunjukkan kecenderungan umum pada anak usia 5-6 tahun dalam melaksanakan instruksi yang diberikan oleh observer pada saat pembelajaran dengan penggunaan media game edukasi berlangsung. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sebagian anak telah mampu menunjukkan perkembangan yang baik dalam indikator yakni anak mampu mengenali kosakata dasar, anak memahami kata kerja sederhana, anak mengikuti perintah satu langkah, anak merespon instruksi sederhana dengan benar, anak mengikuti perintah dua langkah, anak memahami cerita singkat, anak memahami urutan peristiwa, anak memahami simbol/ikon, dan anak merespon suara perintah.

Selanjutnya, nilai median sebesar 55 yang relatif dekat dengan nilai rerata mengindikasikan bahwa sebaran data pembelajaran media game edukasi cenderung simetris dan tidak mengalami penyimpangan ekstrem ke arah tertentu. Kedekatan yang terjadi antara nilai rerata dan median menunjukkan bahwa distribusi tidak didominasi oleh nilai ekstrem, sehingga menggambarkan kondisi anak usia 5-6 tahun yang stabil dan representatif. Hal ini juga mengindikasikan bahwa lebih dari separuh anak memiliki skor yang berada di sekitar rerata.

Nilai modus sebesar 54 menunjukkan skor pembelajaran media game edukasi yang paling sering muncul dalam distribusi data. Nilai modus yang diperoleh relatif sama dengan nilai rerata yang mengindikasikan bahwa kebanyakan anak memang memiliki perolehan skor observasi yang berada di sekitar nilai rerata. Selanjutnya nilai standar deviasi sebesar 1,3 menunjukkan tingkat variasi data yang sangat kecil antar anak. Standar deviasi yang relatif kecil ini menunjukkan adanya kecenderungan kemampuan yang sama antar anak dalam menjalankan pembelajaran menggunakan media game edukasi.

Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif variabel pembelajaran media game edukasi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menjalankan pelajaran dengan penggunaan media game edukasi berada pada kategori cenderung tinggi, dengan kebanyakan anak yang memiliki nilai berada pada sekitar nilai rerata. Kondisi ini menunjukkan adanya sifat representatif antar anak usia 5-6 tahun yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel Terikat (Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun)

Hasil analisis deskriptif dari variabel kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 2. Statistika Deskriptif Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun

Item	Statistik
Jumlah Sampel	25,00
Rata-rata	76,92
Median	80,00
Modus	82,00
Standar deviasi	6,02
Nilai terendah	67
Nilai tertinggi	84

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai rerata kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun sebesar 76,92 yang menunjukkan bahwa secara umum tingkat kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun sudah berada pada kategori tinggi. Nilai rerata ini menggambarkan kemampuan anak dalam mengenali kosakata dasar yang muncul dalam game, anak mengikuti perintah satu langkah, anak mengikuti instruksi dua langkah atau

lebih, anak menjawab pertanyaan sederhana dari cerita dalam game, dan anak merespon simbol/ikon/suara dalam game. Dengan demikian secara deskriptif dapat dikatakan bahwa sebagian anak telah kemampuan bahasa reseptif yang memadai sesuai dengan tahap usianya.

Nilai median sebesar 80 yang relatif mendekati nilai rerata menunjukkan bahwa distribusi data kemampuan bahasa reseptif cenderung simetris. Kedekatan antara nilai rerata dan median mengindikasikan bahwa sebaran skor tidak mengalami penyimpangan yang ekstrem ke arah tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh anak memperoleh skor kemampuan bahasa ekspresif yang berada di sekitar nilai rerata, sehingga mencerminkan kondisi yang relatif seimbang.

Selanjutnya nilai modus sebesar 82 menunjukkan bahwa skor yang paling sering dalam distribusi data adalah skor maksimum. Kondisi ini mengindikasikan bahwa terdapat sejumlah anak yang telah mencapai tingkat kemampuan bahasa reseptif yang sangat tinggi. Tingginya nilai modus ini mencerminkan bahwa sebagian anak mampu melakukan indikator yang diharapkan oleh peneliti. Nilai standar deviasi sebesar 6,02 menunjukkan adanya variasi skor kemampuan bahasa reseptif yang cukup kecil di antara anak lainnya. Standar deviasi yang relatif rendah ini mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan bahasa reseptif anak cenderung bersifat homogen.

Secara keseluruhan, hasil analisis deskriptif variabel kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun menunjukkan skor yang diperoleh anak berada pada tingkat yang relatif tinggi. Kondisi ini menggambarkan adanya kecenderungan anak usia 5-6 tahun sama-sama memiliki kemampuan bahasa reseptif yang tinggi pada saat penggunaan media game edukasi pada proses pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis inferensial untuk menguji secara statistik apakah terdapat pengaruh signifikan yang diberikan oleh pembelajaran dengan media game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis inferensial yang dilakukan pada penelitian ini meliputi; 1) uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi; 2) uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh signifikan dari pembelajaran dengan media game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Analisis inferensial pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan dari software R Studio. Adapun hasil dari analisis inferensial dapat dilihat pada pembahasan berikut.

Uji Asumsi

Uji asumsi dilakukan sebagai syarat yang harus terpenuhi sebelum analisis lanjut diterapkan. Uji asumsi yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi yang dapat dilihat pada pembahasan berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah residual yang dihasilkan dari model regresi memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena uji tersebut dikenal memiliki tingkat ketelitian yang tinggi, khususnya ketika diterapkan pada data dengan jumlah sampel yang relatif kecil. Adapun hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

Statistik	
W	0.8632
<i>p-value</i>	0,0617

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan pendekatan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai statistik statistik W sebesar 0,8632 dengan nilai *p-value* 0,0617. Nilai *p-value* tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nul diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan analisis statistik yaitu uji regresi.

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk menentukan apakah hubungan antara interaksi sosial dan perkembangan bahasa ekspresif anak bersifat linear atau membentuk pola garis lurus. Dalam penelitian ini, pengujian linearitas kedua variabel dilakukan dengan menggunakan *Analysis of Variance* (ANOVA) melalui indikator *Deviation from Linearity* (DVL). Hasil uji *Analysis of Variance* (ANOVA) melalui parameter *Deviation from Linearity* (DVL) dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. Uji Linearitas

Statistik	
F	11,197
<i>p-value</i>	0,003

Berdasarkan Tabel 4, uji linearitas dilakukan dengan menguji deviasi dari linearitas melalui penambahan komponen kuadrat kovariat kedalam model regresi. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi deviasi dari linearitas sebesar 0,003 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut dapat mengindikasikan bahwa tidak terdapat *deviation from linearity* antara pembelajaran dengan media game edukasi dan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Dengan demikian asumsi linearitas terpenuhi.

Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian (ragam) residual pada model regresi bersifat konstan atau tidak. Model regresi yang baik mensyaratkan bahwa varian residual harus sama (homoskedastisitas) pada seluruh nilai variabel independen. Pendekatan yang umum digunakan dalam uji heteroskedastisitas adalah uji *Breusch-Pagan* (BP test). Adapun hasil dari uji heteroskedastisitas melalui uji *Breusch-Pagan* dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 5. Uji Heteroskedastisitas

Statistik	
BP	12,024
<i>p-value</i>	0,588

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai statistik BP sebesar 12,024 dengan *p-value* sebesar 0,588. Nilai *p-value* tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa

varians residual bersifat konstan (homogen). sehingga asumsi homoskedastisitas dalam model regresi telah terpenuhi dan model layak digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah residual pada satu pengamatan berkorelasi dengan residual pada pengamatan lainnya. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah Uji *Durbin-Watson* (DW test). Adapun hasil dari uji autokorelasi melalui uji *Durbin-Watson* dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 6. Uji Autokorelasi

	Statistik
DW	1,1425
<i>p-value</i>	0.01052

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai DW sebesar 1,1425 dengan *p-value* sebesar 0,01052. Nilai *p-value* tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat autokorelasi pada residual model regresi. Hasil ini menunjukkan bahwa residual bersifat independen antar pengamatan, sehingga asumsi independensi residual dalam model regresi telah terpenuhi dan model layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Analisis Regresi

Analisis regresi yang digunakan pada penelitian ini adalah regresi linear sederhana dengan hanya ada satu variabel bebas yang diduga mempengaruhi variabel terkait. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan media game edukasi, kemudian variabel terikat adalah kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan model regresi linear sederhana yang telah terbentuk, maka dilihat ringkasan dari model regresi sebagai berikut.

Tabel 7. Ringkasan Model Regresi

Variabel	Estimasi	Std. Error	t value	P-value	Keterangan
Intercept	27,853	48,242	-0,577	0,046	Signifikan
Game Edukasi(X)	1,920	0,884	2,172	0,040	Signifikan

Berdasarkan Tabel 7 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media game edukasi sebagai variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun sebagai variabel terikat. Koefisien regresi untuk variabel game edukasi (X) sebesar 1,920 dengan nilai $t = 2,172$ dan $p\text{-value} = 0,040$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan penerapan pembelajaran melalui media game edukasi secara nyata diikuti oleh peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak. Secara substantif, setiap kenaikan satu satuan pada intensitas atau kualitas penggunaan media game edukasi akan meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak sebesar 1,920 satuan, dengan asumsi faktor lain berada dalam kondisi konstan.

Sementara itu, nilai konstanta (intercept) sebesar 27,853 menggambarkan nilai kemampuan bahasa reseptif anak ketika pembelajaran dengan media game edukasi tidak diberikan. Meskipun konstanta tersebut tercantum signifikan dalam tabel, fokus utama interpretasi model regresi ini terletak pada koefisien variabel bebas, karena konstanta lebih bersifat matematis dan tidak selalu memiliki makna praktis dalam konteks

pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat asumsi bahwa penggunaan media game edukasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung dan meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh pembelajaran dengan media game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif anak dapat diterima.

Secara matematis, model regresi yang terbentuk dapat dituliskan sebagai berikut.

$$Y = 27,853 + 1,920X$$

Koefisien regresi sebesar 1,920 pada variabel pembelajaran dengan media game edukasi menunjukkan arah hubungan yang positif, yang berarti bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penerapan pembelajaran melalui media game edukasi akan diikuti oleh peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun sebesar 1,920 satuan, dengan asumsi faktor lain di luar model regresi berada dalam kondisi konstan. Berdasarkan persamaan regresi, nilai konstanta sebesar 27,853 merepresentasikan kemampuan bahasa reseptif anak ketika pembelajaran dengan media game edukasi belum diterapkan. Dengan demikian, persamaan regresi tersebut menegaskan bahwa semakin optimal penggunaan media game edukasi dalam proses pembelajaran, maka semakin baik pula kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun. Temuan ini memperkuat peran media game edukasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang berkontribusi signifikan dalam mendukung perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis statistik dilakukan untuk menjawab hipotesis dari penelitian yang terdapat pada penelitian. Adapun hasil dari uji hipotesis dapat dilihat pada pembahasan berikut.

$$H_0: \beta = 0 \text{ vs } H_1: \beta \neq 0$$

H_0 : Tidak ada pengaruh media game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun..

H_1 : Terdapat pengaruh media game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai β sebesar 1,920 yang mengartikan bahwa H_0 ditolak, atau dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan yang diberikan oleh pembelajaran dengan media game edukasi terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Nilai positif pada β menandakan adanya hubungan positif dimana setiap kenaikan pada skor pembelajaran media game edukasi maka kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun juga mengalami peningkatan yang signifikan secara statistik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media game edukasi memiliki peran yang bermakna dalam mendukung kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun. Temuan ini diperoleh melalui rangkaian analisis statistik yang mencakup analisis deskriptif dan analisis inferensial, yang seluruhnya menunjukkan pola hubungan positif antara variabel bebas dan variabel terikat. Dengan pendekatan Ex Post Facto, penelitian ini menegaskan bahwa fenomena pembelajaran yang telah berlangsung melalui media game edukasi memberikan kontribusi nyata

terhadap kemampuan anak dalam memahami bahasa, khususnya dalam konteks bahasa reseptif.

Secara deskriptif, hasil analisis terhadap variabel pembelajaran dengan media game edukasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori cenderung tinggi. Nilai rerata yang relatif tinggi, disertai dengan standar deviasi yang rendah, mengindikasikan bahwa anak usia 5–6 tahun mampu mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi secara konsisten dan relatif merata. Hal ini menunjukkan bahwa media game edukasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan stimulus pembelajaran yang seragam bagi anak. Dengan demikian, media game edukasi dapat dipandang sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang terstruktur dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Hasil analisis deskriptif terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun juga menunjukkan capaian yang tinggi. Anak mampu mengenali kosakata, memahami instruksi satu hingga dua langkah, merespons simbol atau suara dalam game, serta memahami isi cerita sederhana yang disajikan melalui media pembelajaran. Distribusi data yang cenderung simetris dan tingkat variasi yang relatif rendah menandakan bahwa kemampuan bahasa reseptif anak berkembang secara cukup merata. Kondisi ini mengindikasikan bahwa lingkungan pembelajaran berbasis game edukasi mampu memberikan kesempatan yang sama bagi anak untuk mengembangkan kemampuan memahami bahasa sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sebelum dilakukan analisis regresi, pengujian asumsi klasik menunjukkan bahwa data penelitian telah memenuhi seluruh persyaratan statistik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa residual berdistribusi normal, sedangkan uji heteroskedastisitas dan uji autokorelasi menunjukkan bahwa model regresi bersifat stabil dan bebas dari pelanggaran asumsi. Selain itu, hasil uji linearitas mengindikasikan adanya hubungan linear antara pembelajaran dengan media game edukasi dan kemampuan bahasa reseptif anak. Terpenuhinya asumsi-asumsi ini memperkuat validitas model regresi yang digunakan serta meningkatkan kepercayaan terhadap hasil analisis inferensial yang diperoleh.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media game edukasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun. Koefisien regresi bernilai positif sebesar 1,920 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan dalam penerapan pembelajaran melalui media game edukasi diikuti oleh peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak. Temuan ini menunjukkan bahwa media game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang mampu memperkuat kemampuan anak dalam memahami bahasa lisan maupun simbolik.

Secara teoretis, temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan bahwa anak usia dini belajar secara optimal melalui aktivitas bermain yang bermakna. Media game edukasi menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan multisensori, sehingga memudahkan anak dalam memproses informasi bahasa. Kemampuan bahasa reseptif yang berkembang melalui media ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam menginterpretasikan instruksi, simbol, dan cerita. Dengan demikian, media game edukasi dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media game edukasi merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia 5–6 tahun.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi pendidik dan lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengintegrasikan media game edukasi secara terencana dan terarah dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan yang tepat, media game edukasi dapat menjadi sarana yang mendukung perkembangan bahasa anak sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dikemukakan kesimpulan bahwa; pertama, penerapan media game edukasi pada anak usia 5-6 tahun menunjukkan kemampuan anak dalam menjalankan pelajaran dengan penggunaan media game edukasi berada pada kategori cenderung tinggi, dengan kebanyakan anak yang memiliki nilai berada pada sekitar nilai rerata. Kondisi ini menunjukkan adanya sifat representatif antar anak usia 5-6 tahun yang dijadikan sebagai sampel penelitian., kedua, kemampuan bahasa reseptif anak sebelum menggunakan media game edukasi dapat terbilang rendah dikarenakan belum ada media khusus yang secara signifikan membantu perkembangan dari kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Setelah menggunakan media game edukasi dalam pembelajaran, kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun mengalami perubahan signifikan berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan pengaruh positif yang diberikan dari media game edukasi., ketiga, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media game edukasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Koefisien regresi bernilai positif sebesar 1,920 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan dalam penerapan pembelajaran melalui media game edukasi diikuti oleh peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, berikut beberapa saran untuk penelitian selanjutnya bahwa; penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru terhadap penelitian yang menggunakan kemampuan bahasa reseptif anak. Penggunaan variabel-variabel baru yang dianggap signifikan diharapkan dapat menjadi sebuah pengembangan dari segi penelitian terhadap objek kajian ini, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan perkembangan metode analisis seperti regresi linear berganda atau regresi yang bersifat nonparametrik yang juga dapat melihat hubungan variabel terhadap perkembangan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun dari berbagai perspektif atau faktor lain yang berpengaruh secara signifikan.

DAFTAR REFERENSI

Akbar, H. (2024). Manajemen data. Media Sains Indonesia. Jakarta.

Basir, S. N., Salsabila, P. M., Husnah, N. A., Karimah, D. A., & Hasan, M. R. (2025). Media Pembelajaran Petak Literasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Pelosok. *Jurnal GEMBIRA: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(01), 234-245.

- Borman, R.I., & Erma, I. (2021). Pengembangan game edukasi untuk anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan implementasi model pembelajaran visualitation auditory kinestethic (VAK). *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 3 (1).
- Fitriyanti, R.. (2018). Pengembangan cd multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun Di Tk Permata Bunda. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Hanifa, S. (2021). *Analisis pengaruh teknologi terhadap anak usia dini*. Retrieved from <https://retizen.republika.com>.
- Iksan, N. M, Amal, A., dan Kurnia, R. R. (2024). Meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dengan bermain bisik berantai. *Journal of Education Research*, 5(3), 2819-2827.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 129. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lolombulan, J. H., (2022). Kajian Analisis Regresi Linear dalam Pelitian. Andi. Yogyakarta.
- Mardhotillah, H. & Rakimahwati. (2022). Pengembangan game interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 779-792.
- Maronta, dkk. (2023). Pengaruh media *flashcard* berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1142-1161.
- Ngole, M. A. N., Ngura, E. T, & Dhiu, K. D. (2021). Pengembangan media lampion huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini kelompok A di Paud St. Balduinus Ngedumee Kecamatan Golewa Barat. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(4), 512-523
- Oktarino, A., (2024). Statistika Dasar. Penamuda Media. Jakarta.
- Rais, N. A. R., Pekerti, M. B., & Iswara, W. B. (2022). Pembuatan dan pelatihan game edukasi untuk anak usia dini TK Al-Firdaus berbasis smartphome. *Jurnal BODIMAS*, 5(1), 1-7.
- Rhomdani, D. (2021). *Media interaktif berbasis ga,e edukasi 2D untuk pengenalan huruf dan angka di TK*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rianingtia, O. (2019). *Pengembangan game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA*
- Sari, A.P., Gunawan, G., Astini, B. N., dan Nurhasanah. (2024). Pengembangan Game Education Unjumble Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Pada

Kelompok B di PAUD Alif Monjok. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 5(2).

Setiawan, A., dan Andrian, D., (2023). Statistik Komparatif untuk penelitian eksperimen dan ex post facto (Manual Vs Spss). Universitas Islam Riau. UIR Press.

Silabus. (2022). *Pengertian anak usia dini menurut beberapa cendekiawan*. Retrieved from <https://www.silabus.web.id>.

Sofiana, dkk.. (2022). Pengaruh game edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan. *Journal Golden Age*, 4(2), 112-127.

Sofiana, L., Asmawati. L., dan Fahmi, F., (2022). Pengaruh game edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan. *Jurnal Golden Age Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Hamzanwadi*, 6(1).

Wardani, I. G. (2021). *Profesi keguruan*. Universitas Terbuka.

Widuroyeki, dkk.. (2023). Meningkatkan literasi bahasa pada anak usia dini melalui media game edukasi. *KIDDO: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 62-73.

Zusanti, dkk.. (2022). Pengaruh media puzzle education game terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak TK. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5(1), 52-64.