

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Game edukatif

Pengertian game edukatif

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi- strategi yang rasional. Game berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar permainan. Arief Sadiman mengungkapkan bahwa permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.¹

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

¹ Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 75.

Pendapat lain diungkapkan Riva permainan (*game*) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan bermain.²

Game Edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut.³ Menurut Cahyo suatu permainan (*game*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya.⁴

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik.

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan hampir setiap orang untuk menghilangkan kejenuhan ataupun hanya untuk mengisi waktu luang. Namun, sekarang game tidak hanya sebatas sarana hiburan semata, tetapi telah berkembang menjadi salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran untuk menyelesaikan suatu permasalahan agar dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang.

² Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar sekolah*, (Yogyakarta: FlashBooks, 2012), h. 8

³ *Ibid.*, h. 12.

⁴ Agus N. Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Yogyakarta: Flashbooks. 2011), h. 19.

Kelebihan dan kekurangan Game Edukatif

Kelebihan dan kekurangan permainan (*game*) sebagai media pendidikan menurut Arief S. Sadiman dkk adalah :

1) Kelebihan:

- a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat
- e) Permainan bersifat luwes
- f) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.⁵

2) Kekurangan:

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenai atauran/teknis pelaksanaan
- b) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.⁶

2. Media Pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Azhar Arsyad mengatakan bahwa media

⁵ Arief Sadiman, dkk, *Op.cit*, h.78.

⁶ *Ibid.*, h.81.

apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.⁷

Media pembelajaran menurut Ibrahim dan Nana Syaodih merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator atau guru kepada siswa untuk dapat memberikan rangsangan yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Media merupakan bagian dari salah satu komponen dari proses pembelajaran, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti tengah, peraturan atau pengantar.

Suwana, dkk, mengemukakan bahwa media adalah kata jamak dari *medium*, yang artinya perantara.⁹

Sedangkan pendapat dari Sri Anitah mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu yang mengantarkan pesan

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 3.

⁸ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: PT Sinar Baru Algesindo, 2010), h. 112.

⁹ Suwana, *Macam-macam Media Pembelajaran*, (Jakarta : Depdikbud, 2005), h. 127.

pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan tersebut. setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, ketrampilan dan sikap.¹⁰

Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang satu sama lain tak dapat dipisahkan atau saling menunjang yaitu perangkat keras atau peralatan (*Hardware*) dan materi atau bahan yang dapat disebut perangkat lunak (*Software*). Sebagai contoh bila guru membuat gambar/tulisan pada transparansi kemudian di proyeksiakan melalui OHP, maka bahan/materi pada transparan tersebut dinamakan perangkat lunak (*Software*) sedangkan OHP itu sendiri merupakan alat/perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran pada layer.¹¹

Dari definisi yang ada dapat disimpulkan bahwa media adalah seperangkat alat bantu yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian pesan/materi kepada siswa agar konsep yang abstrak dapat di kongkritkan dan mudah dipahami.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Inovasi dalam dunia pendidikan menuntut kreativitas dari tenaga kependidikan. Media pembelajaranpun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Jika dulu media hanya dilakukan dengan manual namun

h. 2 ¹⁰ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta : mitra Sertifikasi Guru Surakarta, 2008),

¹¹ *Ibid.*,

sekarang sudah dimasukkan unsur-unsur animasi dari komputer sehingga lebih menarik, jika dilihatpun tidak monoton.¹²

Berdasarkan klasifikasinya, jenis-jenis media pembelajaran dapat dikeompokkan menjadi lima jenis, yaitu : (1) Media Grafis, (2) Media Gambar dan Ilustrasi Fotografi, (3) Media Bandanya, (4) Media Proyeksi, (5) Media Audio, (6) Multimedia.¹³

Mengingat beraneka ragamnya media pembelajaran yang masing masing mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, maka kita harus berusaha memilih dengan cerna agar dapat digunakan secara tepat. Dengan kata lain tidak ada suatu media yang dapat digunakan untuk mencapai segala macam hasil yang diharapkan dan untuk segala jenis pelajaran.

Dari berbagai penelitian di bidang media dan desain system instruksional, yang dapat dirumuskan hanyalah pedoman umum atau pedoman pokok untuk melakukan berdasarkan berbagai macam variable yang terdapat dalam suatu system instruksional.

Media Gambar

Media gambar adalah media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layer. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layer, guru memilih ini karena praktis.

Menurut Sadiman media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk

¹² Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta : mitra Sertifikasi Guru Surakarta, 2008), h. 4.

¹³ *Ibid.*, h. 5

mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.¹⁴

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Arsyad yaitu :

1) Fungsi atensi

Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.¹⁵

Sedangkan manfaat media menurut Arsyad adalah sebagai berikut:

¹⁴ Arief Sadiman, *Op.cit.*, h. 21.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, h. 16-17..

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ke kebun binatang. Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Selain itu, ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus.¹⁶

Kemp dan Dayton (1989) dalam H. Martinis Yamin mengidentifikasi tujuh manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media

¹⁶ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, h. 26-27.

pembelajaran, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

2) Proses pembelajaran akan lebih menarik.

Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk beraksi terhadap penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran, membantu siswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya.

3) Proses belajar menjadi lebih interaktif.

Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.

4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.

Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.

5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

6) Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

7) Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.

Dengan media belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.¹⁷

Jenis-Jenis Media Gambar

Dalam buku media pembelajaran, media gambar/visual dapat dibedakan menjadi beberapa macam, diantaranya adalah :

1) Gambar datar

Media gambar datar seperti foto, gambar ilustrasi, *flash card* (kartu bergambar), gambar pilihan dan potongan gambar. Disamping mudah didapat dan murah harganya, media ini juga mudah dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Media ini dapat digunakan untuk memperkuat impresi, menambah fakta baru dan memberi arti dari suatu abstraksi.

2) Media proyeksi diam

Dalam media proyeksi diam, gambar yang mengandung pesan yang akan disampaikan ke penerima harus diproyeksikan terlebih dahulu dengan proyektor agar dapat dilihat oleh penerima pesan. Ada kalanya media ini hanya visual sifatnya, tapi ada pula yang disertai rekaman audio. Media proyeksi diam dapat digunakan guru-guru untuk mengajar berbagai mata pelajaran di semua tingkatan. Media ini bertujuan memberi informasi faktual, memberi persepsi yang benar dan cepat terutama dalam

¹⁷ Yamin, Martinis, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2009), h. 200-203.

pengembangan keterampilan, merangsang apresiasi terhadap seni, gejala alam, orang dan sebagainya.

3) Media Grafis

Grafis merupakan media yang paling mudah ditemui dan banyak digunakan sebagai halnya media lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesannya dinyatakan dalam symbol kata-kata, gambar dan menggunakan ciri grafis yaitu garis.¹⁸

Ada beberapa keunggulan dengan menggunakan media gambar menurut Sadiman diantaranya adalah:

- 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja.
- 5) Murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan.¹⁹

Kelemahan Media Gambar

Disamping memiliki keunggulan, media gambar juga mempunyai kelemahan, di antaranya adalah:

- 1) Gambar menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar berada yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

¹⁸ Arief Sadiman, *Op.cit.*, h. 22.

¹⁹ *Ibid.*, h. 40.

Menurut Sadiman Arief S, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

4) Harus Autentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. Membicarakan atau menyampaikan suatu kejadian sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku tiga buah, samaikanlah sesuai dengan banyak benda yang ditemukannya.

5) Sederhana

Komposisinya hendak cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat membuat kesulitan siswa untuk memahaminya.

6) Ukuran Relatif

Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya. Hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal siswa sehingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.

7) Gambar sebaiknya mengandung gerak gambar yang baik menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.

8) Gambar yang tersedia perlu digunakan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

9) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²⁰

Pada saat guru mencoba mengajarkan strategi ini, penekanan perlu dilakukan bahwa gambar atau diagram yang dibuat tidak perlu sempurna, terlalu bagus atau terlalu detail. Hal ini perlu digambar atau dibuat diagramnya adalah bagian-bagian terpenting yang diperkirakan mampu memperjelas permasalahan yang dihadapi. Selain dapat menggambarkan berbagai hal, gambar diperoleh dari majalah atau buletin dan lain-lain. Kalau terpaksa tidak dapat menggambar dengan bagus guru dapat menggambar dengan sederhana.

Manfaat gambar sebagai media visual antara lain:

1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa

Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan dapat membangkitkan minat serta perhatian siswa.

2) Mempermudah pengertian siswa.

Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dimaksud.

3) Memperjelas bagian-bagian penting

Melalui gambar dapat pula memperbesar bagian-bagian yang penting atau yang kecil. Sehingga dapat diamati lebih jelas.

4) Menyingkat suatu uraian panjang.²¹

²⁰ *Ibid.*, h.25.

²¹ *Ibid.*, h.27.

B. Kajian penelitian yang relevan

Dalam bagian ini dikemukakan beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini.

1. Tesis Faundra Purnama, Tesis berjudul *Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif*. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan, meliputi: (1) Berdasarkan analisis kebutuhan dengan menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*) yang dilakukan oleh peneliti dan guru, didapatkan temuan bahwa dalam kegiatan membaca dasar di PAUD Bustanul Athfal Aisyiyah 3 Basin masih cenderung menggunakan media pada umumnya seperti; gambar, buku, dan poster. Dari hasil metode FGD (*Focus Group Discussion*) tersebut juga telah dirumuskan berdasarkan pendapat dan pengamatan bahwa kegiatan membaca dasar perlu adanya media baru yang inovatif sehingga memberikan motivasi kepada anak untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan baik dan dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar membaca dengan cara menggunakan media atau multimedia interaktif.²²
2. Tesis Daniel Hartono, berjudul *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Adventure Puzzle "Chemical Panic" Berbasis Java Pada Android*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi game edukasi Adventure Puzzle berbasis java pada android. Simpulan dari penelitian ini adalah dalam aplikasi game

²² Faundra Purnama Putra, "*Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca*", Tesis Sarjana Pendidikan, (Surakarta: UNISMA, 2015), h. 14.t.d.

edukasi ini player mendapatkan pengalaman belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.²³

3. Skripsi Sri Lestari, berjudul *Implementasi Education Games Dalam Pembelajaran di TK Islam pelangi anak Umbulharjo Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan Implementasi Education Games dalam pembelajaran di TK Islam Pelangi Anak disesuaikan dengan tema pembelajaran. dilaksanakan awal pembelajaran seperti berjalan diatas titian, memantulkan dan menangkap bola, berjalan dengan bakiak, memindahkan bola. Inti pembelajaran seperti minirukan pola gambar macam-macam air, bermain sosiodrama, menggunting, menempel, mencocok, dilaksanakan saat istirahat atau sebagai selingan seperti bermain tepuk, bernyanyi, bermain puzzle, balok bangunan, plaggo.²⁴
4. Intan Pratiwi, skripsi berjudul *Implementasi Education Games Dalam Pembelajaran di TK Islam pelangi anak Umbulharjo Yogyakarta*, hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat main tetapi juga anak dilatih untuk membuatnya sesuai dengan daya kreasi dan imajinasi anak. Pembuatan media yang berbeda-beda setiap hari berfungsi untuk melatih anak berinovasi dengan barang-barang sekitar. Terdapat

²³ Daniel Hartono, *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Adventure Puzzle "Chemical Panic" Berbasis Java Pada Android, Tesis Sarjana pendidikan*, (Jakarta: Universitas Bina Nusantara, 2014), h. 7,t.d

²⁴ Sri Lestari, *Implementasi Education Games Dalam Pembelajaran Di Tk Islam Pelangi Anak Umbulharjo Yogyakarta*, (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, 2013), h. 10.

beberapa cara yang digunakan dalam mendemonstrasikan alat permainan edukatif antara lain bercerita, tanya jawab, ceramah, dan metode pembiasaan.²⁵

5. Artikel Syamsul Alam Haris dalam jurnal *Information System For Educators And Professionals* yang berjudul *Pengujian Aplikasi Pengenalan Dasar Islam dan Surat Pendek Pada Anak Berbasis Game Edukasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukatif yang dirancang untuk mengenalkan pendidikan dasar Islam dan surat pendek disajikan dengan menyenangkan dan mudah digunakan untuk anak. Game edukatif yang dirancang telah dilakukan pengujian menggunakan teknik black box, dari hasil pengujian black box menunjukkan bahwa game tersebut telah berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya dari halaman awal, halaman beranda, halaman pertanyaan dan halaman surat pendek.²⁶
6. Artikel Diana Laily Fithri, dalam jurnal *Teknik Industri, mesin dan ilmu computer* yang berjudul *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Implementasi penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Game Edukasi Berbasis Android yang sangat bermanfaat pada kalangan anak usia dini, disamping menempuh pembelajaran formal di sekolah, anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi ini. Anak usia dini antara umur 3 – 6 tahun berada dalam masa *Golden Periode* (Periode Keemasan) perkembangan otak mereka. Oleh karena itu, penulis membuat game edukasi yang berbasis sistem operasi

²⁵ Intan Pratiwi, *Implementasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Di Sentra Kreativitas Kelompok Tk B Di Tk Taqiyya Ngadirejo Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Surakarta: UIN, 2017), h. 12.

²⁶ Syamsul Alam Haris, *Pengujian Aplikasi Pengenalan Dasar Islam dan Surat Pendek Pada Anak Berbasis Game Edukasi*, (Bekasi: STMIK Bina Insani, 2016), h.3.

Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh.²⁷

Dari beberapa kajian penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan berbeda dengan beberapa penelitian pendahulunya karena pada penelitian ini fokus pada implementasi game edukatif berbasis media gambar sebagai media alternatif pembelajaran guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bintang Ceria langon dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi game, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika.

C. Pertanyaan Penelitian

Pada tahap ini, penulis berkepentingan untuk dapat lebih memahami model game edukatif berbasis Media Gambar dapat mengetahui potensi-potensi terjadinya kelemahan atau kekurangan pada berbagai aktivitas yang dilakukan.

1. Bagaimana model game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara?
2. Bagaimana implementasi game edukatif berbasis Media Gambar di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan game edukatif berbasis Media Gambar siswa di Paud Bintang Ceria Langon Tahunan Jepara?

²⁷ Diana Laily Fithri, *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*, jurnal pendidikan, (Kudus: UMK, 2017), h. 2.