

## Permainan Candy Land : Pengembangan Permainan untuk Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

Luthfi Aji Ramdani<sup>1\*</sup>, Aprilia Wahyuning Fitri<sup>2</sup>, Siti Munawaroh<sup>3</sup>

<sup>1</sup>luthfiajiramdani@gmail.com\*

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama, Kebumen, Jawa Tengah, Indonesia

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian untuk mengetahui validitas, kepraktisan serta respon guru permainan *candy land* huruf pada anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan R&D (*research and development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang digunakan untuk melihat kevalidan dan lembar angket respon guru untuk menilai kepraktisan penggunaan permainan. Hasil validasi permainan *candy land* huruf dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi 82,5% dan ahli media 86%. Permainan *candy land* huruf juga dinyatakan sangat positif berdasarkan presentase hasil angket respon guru yang dilakukan sebanyak dua kali dengan hasil 88,3% pada uji coba lapangan tahap I dan 96,6% pada uji coba lapangan tahap II.

**Kata kunci:** Pengembangan permainan, Candy Land, kemampuan mengenal huruf, anak usia 5-6 tahun

**Abstract:** This research aims to determine the validity, practicality and teacher response to the candy land letters game for children aged 5-6 years. The research method used is R&D (*research and development*) with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The data collection technique uses a validation sheet to see validity and a teacher response questionnaire sheet to assess practicality. The validation results of the candy land letter game were declared feasible based on the validation results of material experts at 82.5% and media experts at 86%. The candy land letters game was also stated to be very positive based on the percentage of teacher response questionnaire results which were conducted twice with results of 88.3% in the phase I field trial and 96.6% in the phase II field trial.

**Keywords:** Game development, Candy Land, ability to recognize letters, children aged 5-6 years

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia merupakan tahap pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang bertujuan untuk membina anak dari lahir hingga usia enam tahun. PAUD dirancang untuk mempersiapkan anak sebelum mereka memasuki pendidikan dasar. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak dari lahir sampai usia enam tahun. Tujuan dari PAUD adalah memberikan rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak, sehingga mereka siap memasuki pendidikan berikutnya.

Ada beberapa aspek perkembangan pada pendidikan anak usia dini yang perlu dirangsang atau distimulasi agar optimal. Berk dan Sit (2015) dalam Purnamasari (2019) menyatakan bahwa perkembangan anak usia dini mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan nilai agama dan moral. Beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini yang paling terpenting diantara

salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Dalam perkembangan aspek kognitif anak akan berkembang lebih pesat, karena pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki keinginan yang besar untuk mengetahui hal - hal baru.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Seperti pendapat Susanto (2011) dalam Permadi dan Dewi (2022) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan, suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif dari tokoh Piaget berada pada tahap praoperasional yaitu, a) Kemampuan berfikir anak secara simbolis; b) Mulai tumbuh dan mampu berkomunikasi secara verbal; c) Anak belajar meniru dan menggunakan bahasa yang melambangkan sesuatu di dalam pikirannya (Ibda, 2015).

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau

peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide - ide belajar. (Susanto, 2012) dalam Sarapung dkk (2023). Mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini adalah salah satu dari tujuan pengembangan kemampuan kognitif. Mengenalkan huruf pada anak usia 5 - 6 tahun sebaiknya tidak monoton agar anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Melalui observasi yang dilakukan di beberapa lembaga PAUD di Kecamatan Pejagoan tentang kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun terdapat 25% dari jumlah anak masih belum optimal. Pembelajaran pengenalan huruf anak masih belum optimal, karena kurangnya media yang mendukung pembelajaran, guru hanya memperkenalkan, membaca dan menyebutkan huruf di depan papan tulis. Kegiatan yang terlalu monoton, guru masih menggunakan lembar kerja sehingga anak menjadi cepat bosan, karena anak kurang terlibat langsung dalam pembelajaran. Kurangnya inovasi yang belum dilakukan guru untuk dapat menciptakan suasana menyenangkan bagi anak. Media permainan atau pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik anak.

Pembelajaran yang dilaksanakan di beberapa lembaga PAUD di Kecamatan Pejagoan masih menggunakan media yang sederhana dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran. Literasi pada anak usia dini adalah pondasi utama di masa depan dalam kemampuan membaca dan menulis anak. Pentingnya pengembangan metode dan media pembelajaran atau permainan agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Adanya pengembangan permainan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Media permainan dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar anak. Pembelajaran penggunaan media dan permainan juga sangat mempengaruhi terhadap pencapaian perkembangan anak. Berbagai macam keterampilan yang ditekankan dan diarahkan guru pada anak seperti keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan menyimak, kegiatan tersebut

memerlukan materi yang menyenangkan dan menarik agar anak mudah paham. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan perkembangan tersebut dalam pengenalan huruf pada anak yaitu game based learning. dari game based learning adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis permainan, yang memanfaatkan teknologi pembelajaran yang interaktif.

Game based learning dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan dapat memudahkan pembelajaran menjadi menarik. Seperti pendapat Charles dkk (2012) dalam Oktavia (2022) berpendapat bahwa game based learning dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran hal ini disebabkan karena pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi anak dan memberikan anak kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan. Untuk itu peneliti mengembangkan sebuah permainan candy land dalam mengenalkan huruf pada anak. Pengembangan media permainan candy land adalah permainan yang memadukan antara pembelajaran huruf dengan permainan yang dapat menciptakan kesenangan untuk anak.

Permainan candy land dikembangkan untuk membantu anak dalam mengenal huruf, dimana disetiap petak ada huruf dan dalam satu kotak tersebut terdapat perintah untuk melakukan kegiatan seperti menebalkan kata, mewarnai, menggunting dan menempel dengan itu anak dapat mengetahui bentuk huruf. Anak yang sudah menyelesaikan perintah dapat melanjutkan langkah bidaknya. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam mengingat atau mengenal huruf yaitu permainan candy land.

Langkah dan metode dalam permainan candy land yaitu guru mempersiapkan permainan candy land dari banner yang berbentuk persegi berukuran 3 x 2,5 meter beserta dadunya yang terbuat dari kain flanel. Dalam permainan ini terdapat 28 kotak yang terdiri dari 26 kotak huruf dan 2 kotak sebagai pijakan untuk ke kotak selanjutnya. Guru juga menyiapkan media untuk kegiatan setiap kolomnya misal kolom A terdapat kegiatan anak menebalkan kata "APEL". Cara bermain permainan candy land yaitu anak bergantian melempar dadu jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 6, maka anak berjalan 6 kotak pada permainan tersebut.

Anak yang berhenti di huruf A maka anak akan mengerjakan perintah yang terdapat di huruf A. Permainan berlanjut hingga anak -

anak berikutnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang disebut juga penelitian dan pengembangan. Penelitian R&D ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). (Hakim dkk,2020) mengemukakan alasan memilih pengembangan ADDIE karena model ini merupakan model prosedural karena urutan langkah dalam prosesnya tersusun secara sistematis. Model penelitian ADDIE setiap langkah pengembangannya juga memiliki urutan tersusun jelas.

Sesuai dengan model pengembangan media permainan *candy land* yang digunakan, prosedur pengembangan *candy land* terdiri dari lima tahapan yaitu:

### 1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan kegiatan menganalisis kebutuhan yang perlu diperhatikan. Adanya analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh anak dalam belajar untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. (Sugiyono,2015) dalam (Prasetyo dan Sari,2021) memaparkan pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran yang baru.

Tahap analisis yang dilakukan peneliti mendapatkan beberapa permasalahan dalam proses mengenal huruf pada anak usia dini yaitu 1) kurangnya media yang mendukung pembelajaran yang mengenal huruf. 2) kegiatan yang terlalu monoton sehingga anak menjadi cepat bosan. 3) model dan metode dalam aktivitas mengajar yang dilakukan guru kurang bervariasi. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan permainan *candy land* sebagai media permainan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf pada anak usia dini.

### 2. Design (*Desain*)

Tahap kedua pada model penelitian ini yaitu tahapan desain atau rancangan yang bertujuan untuk merancang kerangka isi

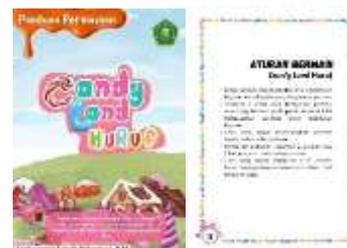
tentang permainan *candy land* dalam kemampuan mengenal huruf. Pada tahap ini dimulai merancang media *candy land* yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selain itu, peneliti juga menyusun strategi permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Perancangan dilakukan dengan menentukan komponen yang diperlukan dalam media permainan *candy land* seperti papan *candy land*, dadu, kartu perintah, dan aturan permainan



Gambar 2. Desain permainan Candy Land



Gambar 3. Kartu Perintah



Gambar 4. Desain Buku Panduan



Gambar 5. Dadu Permainan Candy Land Huruf



Gambar 6. Stiker Permen



Gambar 7. Desain Media Kegiatan

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah kegiatan realisasi pengembangan media permainan *candy land* yang dilakukan sesuai dengan rancangannya. Tahapan pengembangan terdiri dari kegiatan membuat produk yang telah dirancang dan media permainan kemudian direvisi sebelum diujicobakan. Tahap revisi dilakukan untuk menyempurnakan baik bentuk, tampilan, desain dari media permainan ini dan langkah-langkah mengaplikasikan.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Tahap ini merupakan tahap penerapan media permainan, untuk melakukan uji coba permainan *candy land* yang sudah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini adalah tahap ketika guru akan menggunakan permainan *candy land* yang sudah dikembangkan dalam pembelajaran. Selain itu, guru memberikan penilaian terhadap permainan *candy land* yang sudah diimplementasikan dalam pembelajaran. Selain guru, anak juga diminta untuk dapat memberikan tanggapan pada penggunaan permainan *candy land*.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahapan mengevaluasi produk yang sudah diujicobakan. Prosedur penelitian ini dilakukan merupakan tahap revisian terhadap permainan *candy land* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi pada setiap tahapan prosedur permainan *candy land* untuk mengukur keberhasilan dan kelayakan permainan tersebut. Penilaian serta kritikan yang didapatkan sebagai acuan perbaikan produk yang akan dikembangkan. Hal itu dilakukan supaya permainan *candy land* yang dikembangkan benar-benar layak digunakan untuk media pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Jenis data pada penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diambil dari hasil validasi dan angket.

#### Hasil dari validasi

Validasi dilakukan untuk menentukan kevalidan produk dari segi materi dan desain. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

#### Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kelayakan dari materi pada media yang dikembangkan sebelum diuji coba. Validasi materi berupa buku panduan, media permainan *candy land* huruf serta kartu perintah yang kemudian divalidasi oleh Anti Isnaningsih, M.Pd selaku validator ahli materi. Hasil dari validasi ini akan digunakan sebagai dasar revisi atau perbaikan pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan tingkat kelayakan media permainan *candy land* huruf sebesar

82,5%. Persentase kelayakan yang diperoleh berada pada kategori kualifikasi sangat layak sesuai dengan tabel skala tingkat kevalidan atau kelayakan permainan.

#### Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media permainan *candy land* huruf sebelum diujicoba. Hasil dari validasi yang telah dilakukan sebagai dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan pada produk yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh Habib Hambali, M.Pd selaku ahli media. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan tingkat kelayakan media permainan *candy land* huruf sebesar 86%. Persentase kelayakan yang diperoleh berada pada kategori kualifikasi sangat layak sesuai dengan tabel skala tingkat kevalidan atau kelayakan permainan.

#### 3.1.2 Hasil dari angket

Produk permainan yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan media serta sudah diperbaiki kemudian diuji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan permainan *candy land* pada anak usia 5-6 tahun dilakukan dengan mengumpulkan tanggapan dari guru-guru yang telah menggunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Pernyataan angket guru mencakup 10 indikator yang terbagi dalam beberapa aspek yaitu tampilan, materi, dan penyajian. Responden diminta untuk menilai berbagai aspek permainan berdasarkan pengalaman dalam menggunakan permainan.

#### Uji Coba Tahap I

Analisis data dari media permainan untuk responden menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media permainan. Responden media permainan *candy land* huruf adalah guru. Guru diberikan angket pada uji coba lapangan untuk memberi respon dan penilaian terhadap permainan *candy land* yang dikembangkan. Berdasarkan data, maka penilaian yang dilakukan oleh guru pada uji coba tahap I adalah 88,3%. Aspek kelayakan memperoleh persentase sebesar 88,3% maka jika dicocokkan dalam tabel kriteria yaitu termasuk dalam kriteria "sangat baik" jadi media yang digunakan sudah sesuai dan layak.

#### Uji Coba Tahap II

Uji coba lapangan tahap I dan tahap II ini dilakukan pada beberapa lembaga PAUD di Kecamatan Pejagoan dengan subjek sebanyak 12 orang guru. Uji coba tahap I sudah dilakukan dan memperoleh data kualitatif yang berupa krtitik dan saran dari guru. Bagian yang dinilai diantaranya yaitu materi pada permainan, penggunaan media permainan ketika diujicobakan dan media permainan sesuai atau tidak dengan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan data, maka penilaian yang dilakukan oleh guru pada uji coba terhadap permainan *candy land* tahap II adalah 96,6%. Aspek kelayakan memperoleh persentase sebesar 96,6%, maka jika dicocokkan dalam tabel kriteria yaitu termasuk dalam kriteria "sangat baik". Media permainan yang digunakan sudah sesuai dan layak sehingga *candy land* huruf tidak perlu dilakukan revisi.

#### Pembahasan

Pendidikan anak usia dini harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak (Nelawati dkk,2019). Bermain dibutuhkan pada pendidikan anak usia dini,

karena salah satu metode yang paling disukai oleh anak. Penelitian ini anak akan melakukan pembelajaran melalui bermain yaitu dengan permainan *candy land* huruf.

Belajar merupakan proses seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap melalui pengajaran, pengalaman, atau interaksi dengan lingkungan (Oktiani 2017). Proses belajar dapat dilakukan secara sadar atau tidak sadar dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi, minat dan lingkungan belajar. Belajar pada anak usia dini sebaiknya tidak membosankan, maka dari itu perlunya adanya media pembelajaran yang menarik, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar anak, dengan mempertimbangkan pengalaman yang berperan terhadap rangkaian pengalaman yang dialami oleh anak. Berdasarkan dari hasil penelitian pembelajaran sangat penting dalam pencapaian anak, oleh karena itu harus dirancang dengan baik (Mawati dkk,2021). Pembelajaran akan berjalan dengan baik jika dalam prosesnya menggunakan alat bantu atau alat peraga berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas anak dan meningkatkan motivasi atau belajar anak dalam proses pembelajaran (Pamungkas dan Muslim, 2023). Media pembelajaran dapat berupa permainan. Permainan *candy land* huruf dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui tugas atau perintah kegiatan yang terdapat pada setiap petak. Adanya permainan ini anak menjadi lebih kreatif dengan berfikir untuk menyelesaikan kegiatan yang didapat dan anak menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran, media adalah alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Adanya penggunaan media permainan *candy land* huruf pembelajaran menjadi lebih efektif karena anak lebih aktif melalui pengalaman langsung. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan dapat membangun suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga dapat mendorong pembelajaran (Nurfadhilah,2021).

Media pembelajaran dapat berupa permainan interaktif. Adanya permainan

membuat anak lebih aktif karena pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan cara bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang (Jalil, 2019). Permainan *candy land* membantu anak mengembangkan keterampilan motorik, sosial, kognitif, dan emosional. Kegiatan pada permainan ini dapat melatih otot-otot anak, mengkoordinasi anatara mata dengan gerakan, dan melalui bermain anak mendapatkan kemampuan baru.

Penggunaan alat permainan edukatif menjadi solusi efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna (Juliandini dkk, 2022). Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan adanya permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media permainan sangat mempengaruhi terhadap pencapaian perkembangan anak. Permainan yang dikembangkan oleh peneliti dapat menciptakan pengalaman belajar langsung bagi anak sehingga anak tidak merasa bosan.

Permainan *candy land* diciptakan untuk anak usia dini karena tema permainan yang sangat berwarna-warni dan menarik. *Candy land* permainan yang sangat sederhana dan cocok untuk anak-anak. Manfaat dari media permainan *candy land* yaitu dapat mengajarkan keterampilan dasar seperti mencocokkan, mengurutkan dan memahami konsep (Pamungkas dan Muslim, 2023). Berdasarkan penelitian, manfaat dari media permainan *candy land* huruf dapat mengajarkan anak menebalkan kata, menempel, menulis, mencocokkan, mencari, menyebutkan, mengulang kata, dan mengelompokkan yang terdapat pada perintah setiap petak, keterampilan membaca merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Keterampilan membaca dimulai dengan melatih anak untuk menguasai keterampilan mengenal huruf. Penelitian ini menggunakan *candy land* huruf untuk mengenalkan huruf pada anak agar menarik dan menyenangkan (Tiningsih dkk,2020).

*Candy land* huruf adalah sebuah permainan *candy land* yang sudah dikembangkan dan fokus pada pembelajaran

atau pengenalan huruf. Permainan *candy land* untuk mengenalkan huruf pada anak dapat menciptakan pengalaman belajar langsung dan permainan merupakan permainan interaktif bagi anak-anak. Permainan ini di desain menyerupai *candy land* biasa. Perbedaan permainan *candy land* yang akan dikembangkan dengan yang belum yaitu terdapat pada tujuannya

Permainan *candy land* biasa bertujuan untuk mengenalkan warna kepada anak sedangkan permainan *candy land* yang akan dikembangkan bertujuan untuk mengasah kemampuan mengenal huruf anak. Permainan *candy land* huruf juga dapat membantu anak membangun kata-kata sederhana dengan awalan huruf-huruf yang mudah. Langkah atau bermain pada permainan *candy land* ini yaitu menggunakan dadu. Anak akan melempar dadu untuk menentukan langkah untuk menuju bidak atau petak yang terdapat pada papan permainan. Anak akan melangkah sesuai dengan mata dadu yang didapat, setelah itu guru membacakan tugas yang ada pada kartu perintah sesuai dengan petak anak.

Media permainan atau papan permainan *candy land* menggunakan banner yang berukuran 3m x 2,5m. Desain permainan yang berwarna-warni dan menarik dapat menyenangkan anak untuk bermain. Papan permainan juga terdapat pulau permen yang merupakan tujuan akhir dari setiap pemain. Adanya media permainan *candy land* huruf dapat menciptakan ketertarikan dan kesenangan anak ketika pembelajaran. Anak yang sudah melakukan tugas akan mendapatkan reward.

memaparkan bahwa *reward* adalah sesuatu yang diberikan untuk anak sebagai penghargaan atau imbalan atas pencapaian yang telah dilakukan anak ketika bermain (Fadhilah dan Nasirudin,2021). Pemberian *reward* bertujuan untuk memberi apresiasi atas pencapaian anak sesuai dengan yang diharapkan. Pemberian *reward* pada penelitian ini diberikan jika anak telah melakukan kegiatan atau tugas yang ada pada kartu perintah sesuai dengan yang diharapkan. *Reward* pada permainan *candy land* huruf yaitu berupa stiker permen yang berbahan stiker vinyl dengan desain permen berwarna-warni.

## PENUTUP

Kesimpulan yang dapat kita peroleh

dari pengembangan permainan *candy land* ini

layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba lapangan permainan *candy land* huruf yang dikembangkan sudah layak. Permainan *candy land* huruf dapat membantu anak dalam mengenal huruf dan menciptakan ketertarikan

anak ketika pembelajaran. Permainan *candy land* huruf memiliki beberapa komponen seperti buku panduan, papan permainan yang dicetak menggunakan banner berukuran 3m x 2,5m, kartu perintah, dadu dan stiker. Desain yang berwarna-warni dan dilengkapi dengan komponen-komponen permainan menambah daya tarik pada anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fadilah, S. N., & Nasirudin, F. (2021). Implementasi Reward dan Punishment Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 2(1), 87-100. <https://doi.org/10.35719/educare.v2i1.51>
- Fitria, B. E. B. D. (2015). *Pengembangan permainan candy land sebagai media pembelajaran tematik pada tema peristiwa alam subtema musim kemarau siswa kelas I Sekolah Dasar Islam Surya Buana Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Hakim, L. N., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). Electronic module (E-Module) untuk memfasilitasi siswa belajar materi cahaya dan alat optik di rumah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 239-250.
- Ibda, F. 2015. *Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget*. ,27-38
- Jalil, A. (2019). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini* (Doctoral dissertation, Pascasarjana).
- Juliandini, A. I., Rahman, T., & Respati, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 783-789. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6688>
- Mawati, A., Siregar, R., Fauzi, A., Purba, F., & Sinaga, K. (2021). Strategi pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Nelawati, N. C., Karsono, K., & Palupi, W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(4), 394-402. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.35365>
- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2021).
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.19399>
- Pamungkas, I. S., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Candy Land Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pkn. *Jurnal Edupena*, 4(1), 1-17.
- Permadi, K. S., & Dewi, P. Y. A. (2022). Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 41-50.
- Prasetyo, T., & Sari, C. K. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Open-Ended Problem dengan Teori Van Hiele pada Materi Segi Empat Kelas VII SMP N 3 Mojosongo* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Purnamasari, F. B. (2019). Hubungan antara guru dan orang tua melalui program parenting perkembangan anak. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 13(1), 11-25. <https://doi.org/10.32832/jpls.v13i1.2775>
- Saluky, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 5(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.685>
- Sarapung, R. R., Mahmud, N., & Andini, B. Y. M. (2023). Pengaruh Proses Pembelajaran Matematika Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Kelas V SD GMIH Sabatai Baru Kecamatan Morotai Selatan. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 2(2), 72-78. <https://doi.org/10.51135/jukip.v2i2.35>

- Susanto, F., & Ayuni, I. R. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe NHT dengan strategi pemecahan masalah (problem solving) sistematis bagi peserta didik SMP di Kabupaten Pringsewu. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- Tiningsih, E., Subandowo, M., & Rusmawati, R. D. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 399-399.
- Niemann, S., Greenstein, D., & David, D. (2004). *Helping children who are deaf: Family and community support for children who do not hear well*. Diakses dari [http://www.hesperian.org/publications\\_download\\_deaf.php](http://www.hesperian.org/publications_download_deaf.php)