

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
MENGENAL WARNA DALAM TIGA BAHASA PADA ANAK USIA DINI 4 – 5
TAHUN MENGGUNAKAN BONEKA PINTAR**

Penelitian ini dilatar belakangi tidak tersedianya media pembelajaran mengenal warna dengan tiga bahasa pada anak usia dini 4 – 5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk mengenal warna dalam tiga bahasa pada anak usia dini 4 – 5 tahun, dan (2) menjabarkan kualitas media pembelajaran berbasis permainan untuk mengenal warna dalam tiga bahasa pada anak usia dini 4 – 5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model *ADDIE*. terdapat lima langkah yaitu 1) *Analyze*, 2) *design*, 3) *devolpment*, 4) *implementation*, 5) *evaluate*. Penelitian ini dilengkapi buku panduan serta lagu mengenal warna dengan tiga bahasa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara dengan subyek penelitian 8 anak. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang dilengkapi dengan buku panduan dan juga lagu sebagai pelengkap. Hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator menunjukkan rerata penilaian produk media dengan skor 3,6 dari skala 4,0 dengan kriteria “sangat baik”. Buku panduan menunjukkan rerata skor 3,5 dari skala 4,0 dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan rerata yang diperoleh pada lagu dengan skor 3, 5 dari skala 4,0 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba terbatas menunjukkan hasil peningkatan sebesar 25% pengenalan warna dalam bahasa Indonesia, 112,7 % pengenalan warna dalam bahasa Jawa, dan 11 % pengenalan warna dalam bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa memiliki rasa ingin tahu, sikap antusias, daya tahan dan menyenangkan karena pembelajaran yang dikembangkan berpusat pada siswa.

Kata kunci : Penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, permainan, warna, bahasa, dan anak usia dini.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF COLORS BASED LEARNING MEDIA IN THREE LANGUAGES IN EARLY CHILDREN 4 – 5 YEARS SMART DOLL

This research is based on This is due to the unavailability of learning media to recognize colors in three languages in early childhood 4-5 years. Students need concrete game-based learning media to help recognize colors in three languages.

This study aims to (1) describe the process and results of developing game-based learning media to recognize colors in three languages in early childhood 4-5 years, and (2) describe the quality of game-based learning media to recognize colors in three languages in children aged early 4-5 years.

This research belongs to the type of research and development (R&D) . This study uses the steps of research and development of the *ADDIE model*. There are five steps of research development according to *ADDIE* , namely 1) *Analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, 5) *evaluate*. This study develops a game-based learning media that is equipped with a guidebook on how to use media and songs to recognize colors in three languages namely, Indonesian, Javanese and English. with technique data collection using observations and interviews .

This research produces learning media products that are equipped with guide books and songs as a complement. The results of the validation carried out by three validators showed an average assessment of media products with a score of 3.6 out of a 4.0 scale with the criteria of "very good". For the manual on how to use the media, it shows an average score of 3.5 out of a 4.0 scale with the criteria of "very good". While the average obtained on the song with a score of 3.5 out of a 4.0 scale with the criteria of "very good". The limited trial showed the results of 25 % color recognition in Indonesian, 11 % color recognition in Javanese, and 112.7 % color recognition in English. Thus, it can be concluded that game-based learning media could help student study know color with in three language .

Keywords: Research and development, learning media, games, colors, language, and early childhood.