



Pengembangan Alat Permainan Edukatif KOPILA untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Lisan Anak Usia 5-6 Tahun

Development of the KOPILA Educational Game as a Tool to Enhance Oral Communication Skills in Children Aged 5-6 Years

Amelia Christina Lovianto¹, Mallevi Agustin Ningrum¹, Yes Matheos Lasarus Malaikosa¹, Kartika Rinakit Adhe¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Corresponding author : amelia.20065@mhs.unesa.ac.id

Received : 14-2-2025 ; Revision : 27-7-2026 ; Accepted : 18-8-2026 ; Available Online : 11-9-2026

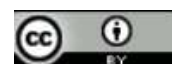
Abstrak: Alat permainan edukatif KOPILA (Kotak Pintar Pancasila) melatih keterampilan berkomunikasi lisan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan APE KOPILA (Kotak Pintar Pancasila) tema negaraku. Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research & Development). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Dalam *analyze*, terdapat 6 komponen yaitu *problem identification, identify top level learning goal, identify stakeholder needs, Identify target audience*, dan *map required resources*. Tahap *Design*, merancang alat permainan edukatif KOPILA sebagai stimulus meningkatkan berkomunikasi lisan anak usia dini. Tahap *Development*, dilakukan melihat kebutuhan di lapangan dengan adanya materi yang didukung dalam permainan edukatif. Terdapat kartu tantangan, kartu Pancasila, dan kartu nilai-nilai dalam Pancasila. Tahap *Implement*, pada tahap ini produk pengembangan dilakukan di sekolah yang digunakan pada tahap analisis. Tahap *Evaluate*, tahap ini juga bertujuan untuk menilai seberapa efektifnya jika diterapkan pada anak usia dini 5-6 tahun serta menemukan stimulus yang tepat untuk anak berkomunikasi lisan. Dari hasil penelitian kepada 25 anak berusia 5 hingga 6 tahun, mendapat skor persentase 90% untuk ahli materi dan 100% untuk ahli media yang dinyatakan valid.

Kata kunci: alat permainan edukatif; KOPILA (Kotak Pintar Pancasila); berkomunikasi lisan; anak usia 5-6 tahun

Abstract: The KOPILA Educational Game (Kotak Pintar Pancasila) is an educational game designed to develop oral communication skills in children aged 5-6 years. This study aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the KOPILA educational game with the theme My Country. This study employed a Research and Development (R&D) design using the ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, and Evaluate*) development model. The Analyze stage consisted of six components: *problem identification, identification of top level learning goals, identification of stakeholder needs, identification of the target audience, and mapping of required resources*. In the Design stage, the KOPILA educational Game was designed as a stimulus to enhance oral communication skills in early childhood. The Development stage involved developing the educational game based on field needs and supporting learning materials, including challenge cards, Pancasila cards, and cards containing the values of Pancasila. During the Implementation stage, the developed product was implemented at the school identified during the analysis stage. The Evaluation stage aimed to assess the effectiveness of the product for children aged 5-6 years and to identify appropriate stimuli for developing their oral communication skills. The study involved 25 children aged 5-6 years. The validation results showed a percentage score 90% from the material expert and 100% from the media expert, indicating that the KOPILA educational Game was valid and suitable for use in supporting the development of children's oral communication skills.

Keywords: educational game; KOPILA (Kotak Pintar Pancasila); oral communication; children aged 5-6 years

This is an open access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Memasuki keterampilan abad ke-21 tentunya mengikuti perkembangan zaman yang begitu cepat terhadap teknologi dan ilmu pengetahuan. Yang menjadi hal utama untuk perlu diperhatikan pada keterampilan abad ke-21 yaitu pendidikan, karena nantinya akan mempersiapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Keterampilan abad ke-21 ini mendukung adanya proses pembelajaran mengikuti teknologi informasi dan komunikasi. Keterampilan abad ke-21 dikenal dengan *Critical Thinking, Collaboration, Communication* dan *Creativity* atau keterampilan 4C (Mahrunnisya, 2023). Proses pembelajaran melibatkan peserta didik yang aktif dan guru sebagai fasilitator. Tantangan abad ke-21 yang dijumpai, yaitu kurang memahami keterampilan 4C dalam setiap pembelajaran, tidak ada perencanaan yang matang dalam proses pembelajaran, dan kurangnya teknologi serta pemahaman teknologi untuk fasilitas yang memadai dalam proses pembelajaran (Rochmah & Safitri, 2024). Melihat anak usia dini sendiri kegiatan yang mereka suka yaitu bermain, dari setiap permainan yang beragam menjadikan alternatif dalam memaksimalkan tumbuh kembang anak usia dini (Zulkifli, 2020). Ketika anak bermain, pendidik dapat bekerja sama dalam menilai pertumbuhan dan perkembangan anak sejauh mana sesuai dengan usia anak. Dalam lingkungan sekolah, anak banyak menghabiskan waktu untuk belajar dengan guru dan teman sebaya. Sebagai lingkungan sekolah dimana tempat anak bertumbuh dan menambah pengetahuan, harus bisa memenuhi kebutuhan bermain dan belajar anak. Dengan cara mendampingi anak dengan mengenalkan buku dan alat permainan edukatif. Disamping itu, juga harus mencari informasi buku apa dan alat permainan edukatif apa yang sesuai dengan tahapan usia anak dengan tepat. Agar tidak terjadi kesalahan informasi dan stimulasi yang diberikan pada anak. *In early childhood development, it is mandatory to pay attention to social cognitive, affective, social and moral development* (Piaget, 1997).

Kemampuan berkomunikasi lisan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi dasar bagi anak untuk menyampaikan gagasan, kebutuhan, perasaan, dan pengalaman serta membangun interaksi dengan orang lain. Kemampuan tersebut juga berkaitan dengan keterampilan sosial anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berpartisipasi dalam lingkungan sekitarnya. Pada usia 5-6 tahun, perkembangan komunikasi lisan tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan berbicara, tetapi juga melalui kemampuan menyimpan informasi, memahami pesan, memberikan respons sesuai konteks, mengajukan pertanyaan, menyampaikan komentar, serta terlibat dalam percakapan secara bergantian. Oleh karena itu, stimulasi komunikasi lisan perlu diberikan melalui pengalaman belajar yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam interaksi,

Komunikasi lisan juga merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21. Kemampuan komunikasi perlu dikembangkan sejak usia dini karena menjadi salah satu komponen keterampilan 4C, yaitu *critical thinking, creativity, collaboration*, dan *communication* (Maulidah, 2021; Mahrunnisya, 2023). Pada konteks Pendidikan anak usia dini, pengembangan komunikasi tidak dapat dilepaskan dari karakteristik belajar anak yang berlangsung melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, menggunakan Bahasa, menyampaikan pendapat, memahami aturan, serta merespons orang lain dalam situasi yang bermakna. Dengan

demikian, kegiatan bermain dapat dimanfaatkan sebagai konteks pembelajaran untuk memberikan stimulasi komunikasi secara alami dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan bermain sekaligus pembelajaran anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE). APE memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berbagai APE dan media pembelajaran telah dikembangkan untuk menstimulasi perkembangan Bahasa dan komunikasi anak. Misalnya, pengembangan big book, metode bercerita, bermain peran, serta berbagai bentuk permainan edukatif telah digunakan untuk mendukung kemampuan berbicara, menyimak, maupun interaksi verbal anak (Mianawati et al., 2019; Dwiyantri & Khan, 2020; Sulistyawati & Amelia, 2021; Nuraini et al., 2023). Penelitian mengenai MIBEBA Games juga menunjukkan bahwa permainan dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menstimulasi keterampilan komunikasi anak usia 5-6 tahun (Camilla & Ningrum, 2023).

Meskipun demikian, media yang secara khusus mengintegrasikan stimulasi komunikasi lisan dengan pengenalan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas permainan interaktif masih perlu dikembangkan. Media pembelajaran yang mengangkat nilai Pancasila pada anak usia dini lebih banyak diarahkan pada pengenalan karakter dan nilai kebangsaan, sementara stimulasi komunikasi lisan sebagai bagian yang berlangsung selama proses bermain belum menjadi fokus utama. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan APE yang tidak hanya menyampaikan materi tentang Pancasila, tetapi sekaligus menciptakan situasi interaksi yang mendorong anak untuk menyimak, merespons, bertanya, mengemukakan pendapat, serta berkomunikasi secara bergantian dengan teman.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan KOPILA (Kotak Pintar Pancasila), yaitu alat permainan edukatif yang memadukan materi nilai-nilai Pancasila dengan aktivitas bermain yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara verbal. KOPILA dilengkapi dengan papan permainan, kartu Pancasila, kartu nilai-nilai Pancasila, dan kartu tantangan yang memberikan stimulus kepada anak untuk memberikan respons secara lisan. Permainan dirancang dalam bentuk aktivitas kelompok sehingga anak tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai Pancasila, tetapi juga memperoleh pengalaman berkomunikasi dengan teman dan pendidik selama permainan berlangsung.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi antara APE berbasis permainan, pengenalan nilai-nilai Pancasila, dan stimulasi keterampilan komunikasi lisan anak usia 5-6 tahun dalam satu aktivitas pembelajaran yang interaktif. KOPILA tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mengenalkan konsep dan nilai Pancasila, tetapi dirancang sebagai lingkungan bermain yang memberikan kesempatan berulang kepada anak untuk menyimak informasi, memberikan respons sesuai konteks, menyampaikan pertanyaan dan komentar, mengungkapkan kebutuhan, perasaan, dan ide, serta melakukan percakapan secara bergantian. Dengan demikian, nilai kebaruan KOPILA terletak pada fungsi gandanya sebagai media pengenalan nilai Pancasila sekaligus sarana stimulasi komunikasi lisan melalui interaksi bermain.

Pengembangan KOPILA menjadi relevan karena pembelajaran anak usia dini perlu memberikan pengalaman yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan. Integrasi antara materi Pancasila dan komunikasi lisan juga memungkinkan pengembangan

aspek Bahasa berlangsung bersamaan dengan pengenalan nilai sosial dan kebangsaan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas, kepraktisan, serta efektivitas alat permainan edukatif KOPILA dalam menstimulasi keterampilan berkomunikasi lisan anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian pengembangan APE KOPILA untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi lisan anak usia dini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate* (F. Hidayat & Nizar, 2021). Sejalan dengan pemikiran Branch (Risal Zef et al., 2022), berikut langkah-langkah pengembangan ADDIE yaitu: (1) *Analyze* disini membahas mengenai kegiatan apa yang akan diberikan pada anak usia dini yang akan dirancang produknya; (2) *Design* membahas produk apa yang akan dikembangkan, tentunya memperhatikan kebutuhan yang ada di lapangan; (3) *Develop* disini produk yang dikembangkan akan memasuki tahap pembuatan dan pengujian; (4) *Implement* membahas produk akan digunakan atau dipraktikkan pada anak usia dini sesuai kebutuhan yang ada di lapangan; (5) *Evaluation* disini tahap menilai langkah yang penulis ambil dan produk yang dikembangkan apakah sudah tepat pada sasaran atau belum.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan observasi dan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Analisis kelayakan ini dikumpulkan dari beberapa angket dari ahli media, ahli materi, dan responden guru. Analisis kepraktisan bertujuan untuk menguji kegunaan atau kepraktisan media intrafood book. Sementara, analisis keefektifan ini untuk mengetahui keefektifan media dengan menggunakan uji coba Wilcoxon dan menggunakan uji N-Gain.

Hasil nilai yang didapat akan dikonversikan dalam penilaian agar dapat ditentukan kualitas media. Nilai uji kelayakan menurut Arikunto & Safrudin (2009) ditunjukkan pada tabel 1 dan nilai uji kepraktisan ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-81%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Uji Kepraktisan

Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0-20%	Sangat Tidak Praktis

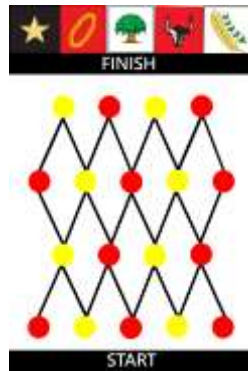
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil yang didapat saat penelitian dengan anak usia dini di salah satu TK di Surabaya untuk menstimulasi keterampilan berkomunikasi lisan peneliti memasuki tahap analisis kelayakan dengan uji validitas dan uji reliabilitas oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan pada 10 Juni 2024. Validasi dilakukan menggunakan angket uji kelayakan ahli materi. Dalam proses validasi, penulis telah mengikuti arahan dari validator dengan revisi dua kali.

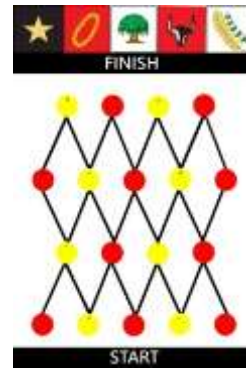
Dari perhitungan yang ada ditemukan persentase 90% menunjukkan APE KOPILA sangat baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran yang tentunya menstimulasi anak dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasi lisan. Selanjutnya pada tahap validasi ahli media dalam proses validasi, penulis telah mengikuti arahan dari validator dengan revisi dua kali. Pertemuan pertama membahas terkait desain kartu permainan yang sesuai dengan tahapan anak. Dan pertemuan kedua membahas terkait ukuran dan tampilan kartu permainan, papan bermain dan kotak yang sesuai dengan usia anak. Setelah itu, dari hasil validasi ahli media diperoleh skor 32 dan skor maksimal 32 dengan persentase 100%. Berikut revisi produk ditampilkan pada tabel 3.

Tabel 3.Revisi dan Hasil Validasi

Review	Revisi
	
Perbaikan desain dan ukuran kurang sesuai dengan anak ketika bermain kelompok	Perbaikan tampilan warna sudah sesuai, ukuran sudah sesuai untuk kebutuhan bermain, desain sudah menarik ketika diberi stiker



Dalam papan bermain, kurang membuat anak tertarik dan menantang mereka untuk melewati rintangan



Dalam papan bermain, terdapat angka 1 hingga 18 membuat anak tertarik dan menantang mereka untuk melewati rintangan



Pemilihan gambar untuk cover kartu kurang menarik



Pemilihan gambar untuk cover diberi kartun anak, menambahkan kata baru yaitu kartu perjalanan

Setelah melalui tahap uji validasi, selanjutnya menggunakan lembar observasi atau data hasil dilakukan setelah anak menggunakan media KOPILA pada *treatment*. Menggunakan *Cronbach alpha* dengan versi SPSS 25. Dilakukan uji validitas yang ditampilkan pada tabel 4:

Tabel 4.Data Uji Validitas

r-hitung	r-tabel	P (Sig.)	Keterangan
0,813	0,3961	0,005	Valid
0,835	0,3961	0,004	Valid
0,745	0,3961	0,000	Valid
0,714	0,3961	0,077	Valid
0,769	0,3961	0,007	Valid
0,826	0,3961	0,022	Valid

Hasil uji validitas yang menggunakan “*Pearson Correlation*” menunjukkan bahwa semua perangkat memiliki skor *r*-hitung lebih besar daripada *r*-tabel. Kemudian dilakukan sistem uji reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 5.Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

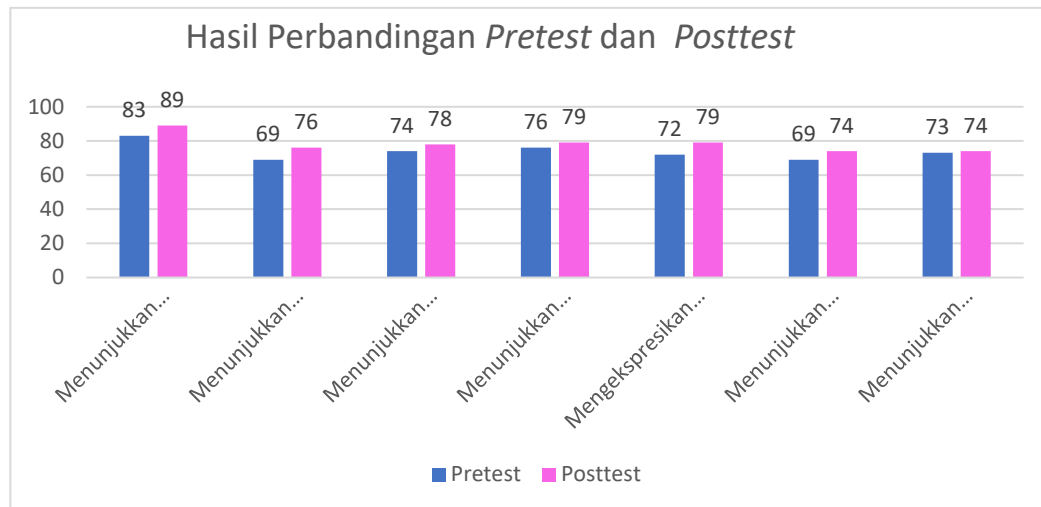
Cronbach's Alpha	N of Items
.825	10

Hasil kesimpulan bahwa angket dari hasil *treatment* pada TK B dengan jumlah 25 anak dapat dikatakan reliabel. Dengan hasil pengujian reliabilitas menunjukkan variabel mempunyai $0,825 > 0,60$ sehingga dapat dinyatakan layak untuk sebagai alat ukur dalam membuat hasil perhitungan sampel.

Berikut didapat data hasil uji kepraktisan. Dalam pelaksanaan *treatment* 1, peneliti menggunakan video animasi dan *lcd proyektor* untuk mengenalkan pada anak tentang Pancasila, nilai-nilai Pancasila dan isi dari Pancasila. Setelah itu, dilanjutkan dengan sesi diskusi memberikan pertanyaan pada anak sejauh mana mereka memahami tentang pengetahuan Pancasila. Selanjutnya, pada pelaksanaan *treatment* 2, pada tanggal 20 Agustus 2024 menggunakan kegiatan meronce dan menghias foto keluarga. Memasuki tahapan ini, anak cukup aktif untuk berinteraksi dengan temannya. Seperti berdiskusi urutan meronce yang sesuai dengan peraturan yang ada dengan menyusun dua pasang sedotan berwarna. Kemudian, pada tahapan *treatment* 3, yang dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2024 menggunakan uji coba alat permainan edukatif KOPILA (Kotak Pintar Pancasila) untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi lisan anak. Memasuki tahapan ini, peneliti menemukan bahwa anak-anak senang dengan kegiatan belajar sambil bermain yang dilaksanakan di halaman sekolah.

Memasuki tahap analisis keefektifan, proses diawali dengan tahap pertama yaitu pelaksanaan *pretest* dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2024 di sekolah TK untuk mengetahui sejauh mana anak menguasai materi yang ada sebelum dilakukan *treatment*. Pada tahap *Pretest* ini dilakukan dengan memberikan Lembar Kerja Anak (LKA) yang sesuai dengan tahapan usia anak. Tahap kedua, pelaksanaan *treatment* pertama dilakukan dengan mengajak anak untuk melihat tayangan tentang Pancasila, setelah itu dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab mengenai pemahaman anak tentang Pancasila. Adapun pada tahap ketiga, yaitu pelaksanaan *posttest* dilakukan dengan kegiatan mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) yang berisi materi tentang Pancasila.

Hasil yang didapatkan terjadi perubahan skor yang positif setelah dilakukan kegiatan *treatment* menggunakan alat permainan edukatif Kotak Pintar Pancasila (KOPILA). Berikut hasil perbandingan yang ada dalam nilai *pretest* dan *posttest*:



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Dari grafik diatas, dapat diketahui perbandingan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan untuk menilai keterampilan berkomunikasi lisan anak. Hasil keseluruhan yang didapat anak, untuk menilai hasil kemampuan berkomunikasi lisan yaitu, *pretest* mendapat poin 83 naik 6 poin menjadi 89 saat *posttest* untuk indikator menunjukkan ketertarikan terhadap informasi dari lawan bicara, *pretest* mendapat poin 69 naik 7 poin menjadi 76 saat *posttest* untuk indikator menunjukkan rasa nyaman dengan lawan bicara, *pretest* mendapat 74 poin naik 4 poin menjadi 78 saat *posttest* untuk indikator menunjukkan minat dalam berpartisipasi dengan menyampaikan komentar dan pertanyaan. Pada *pretest* mendapat 76 poin naik 3 poin menjadi 79 poin saat *posttest* untuk indikator menunjukkan respon pesan yang diterima sesuai konteks. Dengan indikator mengekspresikan kebutuhan, perasaan dan ide dengan kalimat yang lebih kompleks mendapat poin 72 saat *pretest* dan naik 7 poin menjadi 79 saat *posttest*. Selanjutnya dengan indikator menunjukkan respon dengan bercakap-cakap secara bergantian menggunakan kalimat yang lebih kompleks mendapat poin 69 saat *pretest* dan naik 5 poin menjadi 74 pada saat *posttest*. Pada indikator menunjukkan respon dengan bercakap-cakap secara bergantian dengan lawan bicara menggunakan suara, *gesture* dan ekspresi.

Memasuki penilaian uji *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas yang diterapkan pada alat permainan edukatif KOPILA. Dibawah ini terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sehingga dapat dilakukan perhitungan *N-Gain*:

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Indikator	Sub Indikator	Rata-rata N-Gain	Kategori
Kemampuan Mengenal	Menunjukkan ketertarikan terhadap informasi dari lawan bicara	0,48	Sedang
Kemampuan Menyimak	Menunjukkan rasa nyaman dengan lawan bicara	0,42	Sedang
Kemampuan Memahami Berbagai Informasi	Menunjukkan minat dalam berpartisipasi dengan menyampaikan komentar dan pertanyaan	0,46	Sedang
Kemampuan Menanggapi Tuturan	Menunjukkan respon pesan yang diterima sesuai konteks	0,50	Sedang
Berpartisipasi Dalam Interaksi Sosial	Mengekspresikan kebutuhan, perasaan, dan ide dengan kalimat yang lebih kompleks	0,59	Sedang
	Menunjukkan respon dengan bercakap-cakap secara bergantian menggunakan kalimat yang lebih kompleks	0,52	Sedang
	Menunjukkan respon dengan bercakap-cakap secara bergantian dengan lawan bicara menggunakan suara, <i>gesture</i> , dan ekspresi	0,52	Sedang

Dari hasil yang ada disimpulkan bahwa alat permainan edukatif Kotak Pintar Pancasila (KOPILA) dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi lisan anak pada usia 5-6 tahun. Hasil statistic deskriptif dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	11.00	26.00	20.6400	3.99875
Posttest	25	15.00	26.00	22.0000	3.02765
Valid N (listwise)	25				

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest adalah 25 anak. Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon menggunakan SPSS 25 menunjukkan asymp.Sig (2-tailed) sebesar <0,00, karena hasil dari signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Bahwa ada perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest yang mengalami kenaikan skor pada hasil posttest. Dapat dikatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif Kotak Pintar Pancasila terdapat pengaruh untuk menstimulasi keterampilan berkomunikasi lisan anak usia 5-6 tahun.

Tabel 8. Uji Wilcoxon

Posttest – Pretest	
Z	-3.973 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif KOPILA memperoleh persentase validasi sebesar 90% dari ahli materi dan 100% dari ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa KOPILA telah memenuhi aspek kelayakan materi dan media untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Tingginya skor validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam KOPILA sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak. Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa desain, ukuran, tampilan, dan komponen permainan telah memenuhi kebutuhan anak Ketika digunakan dalam aktivitas bermain kelompok. Proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator juga menunjukkan bahwa pengembangan produk tidak hanya berorientasi pada penyelesaian produk, tetapi mempertimbangkan kesesuaian media dengan karakteristik pengguna.

Kelayakan tersebut menjadi penting karena media untuk anak usia dini perlu mempertimbangkan aspek keamanan, keterjangkauan, daya Tarik visual, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan tahap perkembangan anak. Pada KOPILA, revisi dilakukan terhadap ukuran dan tampilan kartu, papan permainan, serta desain visual sehingga media menjadi lebih sesuai untuk digunakan anak dalam kelompok. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa APE dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif apabila desain dan penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak (Nuraini et al., 2023).

Selain kelayakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan KOPILA memberikan peningkatan pada berbagai indikator keterampilan komunikasi lisan. Skor indikator ketertarikan terhadap informasi dari lawan bicara meningkat dari 83 menjadi 89, rasa nyaman dengan lawan bicara meningkat dari 69 menjadi 76, minat berpartisipasi melalui komentar dan pertanyaan meningkat dari 74 menjadi 78, respons terhadap pesan sesuai konteks meningkat dari 76 menjadi 79, serta kemampuan mengekspresikan kebutuhan, perasaan, dan ide meningkat dari 72 menjadi 79. Peningkatan juga ditemukan pada kemampuan bercakap-cakap secara bergantian dan penggunaan suara, gesture, serta ekspresi.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik KOPILA sebagai permainan yang menempatkan anak sebagai pelaku aktif. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi harus memberikan respons terhadap informasi, pertanyaan, maupun tantangan yang muncul selama permainan. Mekanisme tersebut menciptakan kebutuhan komunikatif yang nyata sehingga anak terdorong untuk menggunakan Bahasa dalam konteks interaksi. Kesempatan untuk berbicara secara bergantian juga memberikan pengalaman kepada anak untuk belajar menyimak Ketika teman berbicara dan memberikan respons Ketika memperoleh giliran. Kondisi ini sejalan dengan penelitian Dogan Altun dan Jones (2017) yang menunjukkan pentingnya konteks interaksi kelas terhadap komunikasi verbal anak usia prasekolah.

Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa seluruh indikator komunikasi lisan berada pada kategori sedang, dengan nilai berkisar antara 0,42 hingga 0,59. Nilai tertinggi ditemukan pada kemampuan mengekspresikan kebutuhan, perasaan, dan ide dengan kalimat yang lebih kompleks, yaitu 0,59. Temuan ini menunjukkan bahwa KOPILA memberikan kontribusi yang relatif lebih besar terhadap kemampuan anak dalam mengungkapkan gagasan dan pengalaman secara verbal. Hal tersebut dimungkinkan karena kartu tantangan dalam KOPILA mendorong anak memberikan jawaban atau tanggapan secara langsung sehingga anak memperoleh kesempatan untuk memproduksi Bahasa, bukan sekedar mengenali informasi.

Efektivitas KOPILA semakin diperkuat oleh uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp Sig. sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media. Rata-rata skor meningkat dari 20,64 pada pretest menjadi 22,00 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan KOPILA berkaitan dengan peningkatan keterampilan komunikasi lisan anak setelah memperoleh perlakuan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain, bermain peran, bercerita, dan penggunaan APE dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan Bahasa melalui interaksi yang bermakna (Mahmud, 2018; Mianawati et al., 2019; Dwiyantri & Khan, 2020; Sulistyawati & Amelia, 2021).

Keunggulan KOPILA dibandingkan penggunaan media yang hanya berorientasi pada penyampaian materi terletak pada integrasi antara konten pembelajaran dan mekanisme interaksi. Nilai-nilai Pancasila tidak hanya disampaikan sebagai informasi yang perlu diketahui anak, tetapi ditempatkan dalam aktivitas permainan yang menuntut anak berkomunikasi dengan teman dan pendidik. Dengan demikian, KOPILA memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai media pengenalan nilai Pancasila dan sebagai stimulus komunikasi lisan. Integrasi tersebut menjadi kontribusi penting penelitian karena pengembangan APE untuk anak usia dini tidak hanya perlu mempertimbangkan apa yang dipelajari anak, tetapi juga bagaimana anak memperoleh pengalaman belajar melalui interaksi.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan alat permainan edukatif KOPILA (Kotak Pintar Pancasila) yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan komunikasi lisan anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain yang terintegrasi dengan pengenalan nilai-nilai Pancasila. Hasil validasi menunjukkan bahwa KOPILA memperoleh persentase 90% dari ahli materi dan 100% dari ahli media, sehingga produk dinyatakan layak digunakan. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa KOPILA berada pada kategori sangat praktis.

KOPILA menunjukkan potensi efektivitas dalam menstimulasi keterampilan komunikasi lisan anak. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator komunikasi lisan, sedangkan hasil uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan KOPILA (Asymp. Sig. = 0,000; $p < 0,05$). Nilai N-Gain pada seluruh indikator berada pada kategori sedang dengan rentang 0,42-0,59).

Dengan demikian, KOPILA dapat digunakan sebagai alternatif alat permainan edukatif yang mengintegrasikan pengenalan nilai-nilai Pancasila dengan stimulasi komunikasi lisan dalam satu pengalaman bermain yang interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan pengujian pada sampel yang lebih luas serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok control untuk memperoleh bukti efektivitas yang lebih kuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhe, K. R. (2024). Difficulty of Visual Recognition : Identifying the Direction Confusion of Reading Letters in Young Children To cite this article : Adhe , K . R . , Mustaji , Suprpto , N . , Suryanti , & Ling , L . Y . (2024). Difficulty of visual International Journal o.
- Adhe, K. R., Simantupang, N. D., Widayati, S., & Shofiyah, N. C. (2022). Pelatihan Penggunaan Dan Pemanfaatan Paudpedia Untuk Pengembangan Literasi Digital Guru Di Kabupaten Pasuruan. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 80–86. <https://doi.org/10.26740/jpm.v2n2.p80-86>
- Afipah, H., & Imamah, I. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terhadap Enam Dimensi Karakter di PAUD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1534–1542. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.456>

- Anthonita, D., Putri, E., Madyawati, L., & Astuti, F. P. (2023). Korelasi Secure Attachment Dengan Kemampuan Penyesuaian Diri dan Pengungkapan Bahasa Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun PGPAUD , FKIP , Universitas Muhammadiyah Magelang PENDAHULUAN Masa kanak-kanak adalah masa esensial dalam perkembangan hidup manusia karena mer. 4(1), 13–29.
- Ar, N. Q. A., Widayati, S., Ningrum, M. A., & Adhe, K. R. (2023). Pengaruh Media Big Book Wordless Picture Book Bertema Kindness Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood), 5(2), 43. <https://doi.org/10.30587/jieec.v5i2.5723>
- Arifin, & Muh Zainul. (2023). Strategi Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Nilai-Nilai Kebangsaan pada Anak Usia Dini. AL-MIKRAJ : Jurnal Studi Islam Dan Humaniora, 4(1), 42–50. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj/article/view/3007>
- Bruner, J. (1983). the Language of. Annals of Tourism Research, 49(November), 93–108. http://ivangdk.odeum.com/download/pick_my_brain/the_language_of_digitalisation.pdf
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21. 4(4), 2471–2479.
- Camilla, A., & Ningrum, A. (2023). Pengembangan MIBEBE Games (Mitigasi Bencana Banjir) untuk Menstimulasi Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia 5-6 Tahun. Seling Jurnal Program Studi PGRA, 9(2), 276–289.
- Dogan Altun, Z., & Jones, I. (2017). PRESCHOOL CHILDREN'S VERBAL COMMUNICATION WITHIN TWO DIFFERENT CLASSROOM SETTINGS [en]. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(61), 466–466. <https://doi.org/10.17755/esosder.304686>
- Dwi Handini, N. S. (2020). Studi Kasus Sikap Empati Anak Kelompok B Di Tk Muslimat Nu 14 Nurul Huda Karangduren. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini), 1(2), 107–122. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.107-122>
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. SENASTER" Seminar Nasional Riset ..., 1(1), 1–8. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2754>
- Elina Rusita Dewi¹, Djoko Hari Supriyanto, Y. M. L. M. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF. 1(8), 1611–1620.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fatin, A. T., Reza, M., Widayanti, M. D., & Komalasari, D. (2022). Pengembangan Buku Panduan Program Pembelajaran Literasi Baca-Tulis Bagi Anak Usia Dini. Jurnal PAUD Teratai, 11(1), 126–135.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In Media Pembelajaran. j
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. Rabbit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab, 1(1), 2019.

- Hasibuan, R., Reza, M., Widayanti, M. D., Jannah, M., & Assyauqi, M. I. (2023). Aplikasi ' Berka ' untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata pada Anak Usia Dini yang Terlambat Bicara. 7(6), 7826–7835. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, H. (2022). Penerapan Pola Asuh Orangtua Pada Komunikasi Anak Usia Dini. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini), 1(1), 33–46. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.33-46>
- Indonesia, P. R. (2022). PERMENDIKBUDRISTEK. 01, 1–23.
- Ismaya, I., Elihami, E., & Galib, A. A. C. (2022). Pendidikan Literasi Komunikasi: Membangun Karakter Anak Usia Dini Melalui Komunikasi yang Efektif. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1), 1148–1153. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3578>
- Journal, C. D., Simatupang, N. D., Widayati, S., & Adhe, Kartika RinakitDini, A. U. (2023). PELATIHAN BERCERITA DENGAN BIG BOOK DAN LAGU UNTUK. 4(6), 13184–13190.
- Kasanah, A. H., Matheos, Y., Malaikosa, L., Al, A., & Putra, I. (2023). Implementasi Budaya Gotong Royong Melalui Proyek Penguatan Profil Pancasila di SD Negeri Teguhan 2. Global Education, 1(4), 186–196.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Fase Fondasi. 1–38.
- Kharizmi, M., Keguruan, F., Pendidikan, I., & Muslim, U. Al. (2019). Perkembangan Intelektual dan Bahasa Anak. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 23–29.
- Littlejohn, Stephen W & Foss, K. A. (2005). Theories of Human Communication. Thomson Wadsworth, 148.
- Luthfillah, N., & Rachman, B. (2022). Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme dan Patriotisme pada Anak Usia Dini. Journal of Education Research, 3(1), 35–41.
- Mahmud, T. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI LISAN MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH MERDUATI BANDA ACEH. 6(8), 7823–7830.
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. JUPENJI : Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57218/jupenji.vol2.iss1.598>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. Kampret Journal, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(1), 52–68. <https://doi.org/10.53515/cji.2021.2.1.52-68>
- Mianawati, R., Hayati, T., & Kurnia, A. (2019). Keterampilan Menyimak pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. (JAPRA) Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA), 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5308>
- Natasyah, A., Rinakit Adhe, K., Cahya Maulidiyah, E., & Dorlina Simatupang, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Big Book pada Pendidikan Seks untuk

- Anak Usia 4-5 Tahun di TK DWP Banjaran. *SELING, Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 182–197.
- Ningrum, M. A., Hasibuan, R., Mas'udah, M., & Fitri, R. (2023). PAUD Holistik Integratif Berdimensi Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 563–574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3730>
- Ningrum, M. A., Jatmiko, B., & Nursalim, M. (n.d.). Analysis Of The Needs For Early Children ' s Creative Thinking In Indonesia (Vol. 2023, Issue Ijcah 2023). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-152-4>
- Ningrum, M. A., Reza, M., & Cahya Maulidiyah, E. (2019). The Effect of Show and Tell Method on Children's Confidence. 382(Icet), 96–98. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.23>
- Nordin Tahir. (2019). Teori perkembangan. *Perkembangan Kendiri*, 2019(1), 1–15.
- Nuraini, Jaelani, A. K., Suarta, I. N., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(26), 33–40. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2817>
- Nurkholisah, F., Khusniyah, T. W., & Malaikosa, Y. M. L. (2022). Efektivitas Pendidikan Karakter Melalui Metode Pembiasaan Siswa SD Negeri Tungkulrejo Kecamatan Padas, Kabupaten Ngawi. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 26–33.
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Pendidikan, N. (2021). atas Peraturan.
- Piaget, J. (1997). Piaget ' s Social Theory. 26(2), 4–17.
- Pratiwi, M. D., Malaikosa, Y. M. L., & Susanto, S. (2022). Implementasi Bimbingan Teman Sebaya Dalam Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Paron 1. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 413. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v11i2.8863>
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Puspitasari, D., & Putra Danaya, B. (2022). Pentingnya Peranan Komunikasi Dalam Organisasi: Lisan, Non Verbal, Dan Tertulis (Literature Review Manajemen). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 257–268. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.817>
- Ratno Abidin, M. P. (2020). Buku Ajar Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.
- Rochmah, L. I., & Safitri, G. (2024). Implementasi Pembelajaran Proyek dalam Program Profil Pelajar Pancasila Anak Usai Dini. 5(1), 242–253. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.516>
- Rohmawati, E., & Setyowati, S. (2018). Meningkatkan Kemampuan Lambang Huruf Vokal Pada Anak TK Kelompok A Di PAUD Kuncup Melati Tangunan Mojokerto Menggunakan Media Dadu Flanel. *PAUD Teratai*, 4(2).
- Rumbaroa, R. H. (2021). Urgensi Memahami Perkembangan Bahasa Anak. *Lingue : Jurnal Bahasa, Budaya, Dan Sastra*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33477/lingue.v2i2.1804>

- Safira, Bahrin, & Fauzia, S. N. (2021). Analisis Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 6(1), 11–20.
- Setyawan, dodiet aditya. (2021). Tahta Media Group v.penelitian.
- Sugeng. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Matematika. In *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*.
- Sulistyawati, R., & Amelia, Z. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 67. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.582>
- Umi Hani, & Hibana, H. (2022). Ular Tangga Covid-19 sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 162–171. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1262>
- Wahidah, A. F. N., & Latipah, E. (2021). Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dan Stimulasinya. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 4(1), 43–62. <https://doi.org/10.15575/japra.v4i1.10940>
- Weni Ernita, Daviq Chairilsyah, E. P. (2018). Gambaran Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Di Tk As-Sholihin Ganting Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. *Skripsi*, 1–8.
- Widayanti, M. D. (2020). Faktor Orang Tua dalam Memilih Taman Kanak-Kanak Bagi Anak Usia Dini. *Satuan Tekad Menuju Indonesia Sehat*, 3(2), 55–71.
- Wiryopranoto, S., Herlina, N., D., M., & Tangkilisan, Y. B. (2017). Ki Hajar Dewantara “Pemikiran dan Perjuangannya.” In *Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Vol. 1)*.
- Yuswati, H., & Setiawati, F. A. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5029–5040. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2908>
- Zakiya, M. A., Malaikosa, Y. M. L., & Sasomo, B. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa di SDN Margomulyo 1 Ngawi. *Global Education Journal*, 1(3), 1–16.