

Pengembangan Media Permainan Lompat Kodok Portable dalam Pembelajaran Menghafal Doa Sehari-Hari di PAUD Rahayu Kota Bengkulu

Rezie Zilvia Utari

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

Reziezilvia717@gmail.com

Nelly Marhayati

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

nmarhayati@gmail.com

Fatrica Syafri

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

fatricasyafri@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Alimni

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

alimni@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Abstract : This study employed a Research and Development (R&D) approach to develop a Portable Frog Jump Game as a learning medium for memorizing daily prayers among children aged 5–6 years at PAUD Rahayu, Bengkulu City. The study was motivated by the limited ability of young children to memorize daily prayers due to the lack of engaging and interactive learning media. During learning activities, children tended to lose focus and showed low interest in memorizing daily prayers. Therefore, an innovative learning medium integrating traditional games with religious and moral education was developed to enhance children's learning experiences. The study adopted the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product validation was conducted by five experts specializing in instructional materials, language, educational media, educational technology, and early childhood education. The validation results indicated that the Portable Frog Jump Game learning media achieved a very high level of validity and was considered appropriate for classroom implementation. The implementation stage involved a field trial with 14 children aged 5–6 years at PAUD Rahayu, Bengkulu City. The findings demonstrate that the developed learning media is feasible for use in early childhood education and has the potential to support children's memorization of daily prayers through enjoyable and interactive learning activities.

Keywords: *Learning Media; Portable Frog Jump Game; Daily Prayer Memorization; Early Childhood Education; ADDIE Model.*

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media permainan lompat kodok portable dalam pembelajaran menghafal doa sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Rahayu Kota Bengkulu. Latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan anak dalam menghafal doa sehari-hari karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Anak-anak cenderung kurang fokus dan kurang tertarik ketika proses pembelajaran doa sehari-hari berlangsung, sehingga diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat menggabungkan permainan tradisional dengan pembelajaran nilai agama dan moral. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang terdiri dari lima tahap. Validasi produk dilakukan oleh lima pakar ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, ahli teknologi dan ahli PAUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan lompat kodok portable dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap implementasi melibatkan uji coba media dengan 14 anak usia 5-6 tahun di PAUD Rahayu Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Permainan Lompat Kodok Portable; Menghafal Doa Sehari-hari; Anak Usia Dini; Model ADDIE*

Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Penanaman dan pembiasaan agama dan moral pada anak usia dini sangatlah penting. Anak-anak pada usia dini adalah kelompok yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan sekitar. Dan saat ini, banyak tantangan moral yang kompleks yang dihadapi oleh masyarakat global yang terus berubah. Pendidikan anak usia dini adalah fase dalam pembentukan karakter dan moral individu (Adinda, 2025). Nilai-nilai agama dan moral yang kuat merupakan landasan penting dalam membangun individu yang bertanggung jawab dan beretika. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan nilai agama dan moral adalah dengan membiasakan anak-anak untuk membaca doa sehari-hari. Doa sebagai bentuk ibadah kepada Tuhan dapat

membantu anak-anak untuk memahami arti dari nilai-nilai agama dan moral yang baik (Ula & Maghfiroh, 2025).

Metode yang dapat digunakan untuk membiasakan anak-anak membaca doa sehari-hari adalah bisa dengan mengajak anak bermain. Bermain membantu mengembangkan berbagai potensi anak. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Setelah mengetahui karakteristik belajar anak usia dini maka hendaknya dalam pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik tersebut dengan menggunakan metode yang tepat (SAN & Yasin, 2018). Bermain dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, seperti penelitian yang dilakukan oleh Pahrul & Amalia mengenai penerapan permainan bermain dalam lingkaran untuk mengembangkan aspek kognitif anak, dimana dapat melatih daya ingat anak, dapat melatih kemampuan mendengar, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan menirukan. Selain aspek perkembangan kognitif, bermain juga dapat meningkatkan perkembangan agama dan moral anak (Negara & Yasin, 2018).

Bermain dapat meningkatkan perkembangan agama dan moral anak. Dengan bermain anak belajar mengenal lingkungan, mengenal dirinya, orang lain dan emosinya. Perkembangan bahasa dalam bermain dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Dengan bermain akan terjalin komunikasi yang baik antara anak dengan temannya dan lingkungannya. Piaget menyatakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang”. Selanjutnya Parten mengatakan bahwa bermain adalah sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Salah satu metode bermain yang dapat mengembangkan Bahasa anak usia dini yaitu permainan tradisional. Namun seiring berkembangnya teknologi maka terjadi pergeseran dikalangan anak usia dini saat ini karena sudah sangat jarang kita jumpai anak yang mau bermain congklak, gasing, bermain kelereng, bermain enggrang dan berbagai jenis permainan tradisional lainnya. Banyak anak yang tidak mengenal

permainan tradisional daerah tempat tinggalnya, padahal permainan tradisional merupakan salah satu unsur kebudayaan bangsa. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk permainan anak-anak yang Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini (Oktob & Anggelina, 2025).

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan agama dan moral anak adalah permainan lompat kodok portable. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang melibatkan gerakan tubuh, seperti melompat, serta interaksi verbal antara anak-anak dan pengasuh atau teman sebaya. Permainan ini tidak hanya memberikan stimulasi fisik yang bermanfaat, tetapi juga dapat memotivasi anak untuk berbicara, mengikuti instruksi verbal, dan memperkaya kosakata mereka. Permainan lompat kodok portable ini merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan anak dan dapat dimainkan dalam berbagai konteks, baik di dalam ruangan maupun luar ruangan. Anak-anak tidak hanya dilatih untuk memahami instruksi verbal yang diberikan oleh pengasuh atau teman, tetapi mereka juga didorong untuk mengungkapkan ide dan perasaan mereka melalui kata-kata, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan bahasa mereka (Pradhana, 2021).

Berdasarkan pengamatan praobservasi yang dilakukan peneliti di PAUD Rahayu Kota Bengkulu diperoleh suatu gambaran bahwa peserta didik yang ada pada pembiasaan menghafal doa sehari-hari masih banyak yang belum hafal dan lancar Hal ini dikarenakan anak-anak banyak yang main-main ketika berdoa, melamun, mengantuk, dan tidak memperhatikan guru di dalam kelas. Sehingga doa sehari-hari yang diajarkan dan dibiasakan guru ketika di dalam kelas tidak berjalan lancar. Dan juga berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Rahayu ternyata permainan lompat kodok sudah sering dimainkan oleh anak tetapi alat dan bahan yang digunakan masih sangat sederhana dan dilakukan diluar ruangan akibatnya permainan tersebut kurang menarik minat anak-anak. Di sini peneliti akan mengembangkan media lompat kodok tersebut agar lebih menarik untuk anak-anak sehingga anak terfokus pada penjelasan guru dan juga media pembelajaran akan memudahkan anak untuk bertanya

sehingga rasa ingin tahu anak menjadi lebih tinggi dan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan .

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carey sebagai pendekatan sistematis dalam menghasilkan sekaligus menguji kelayakan media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif melalui proses pengembangan serta validasi secara bertahap. Subjek penelitian terdiri atas tiga orang validator yang meliputi ahli media, ahli pendidikan anak usia dini, dan ahli perkembangan anak untuk menilai kelayakan produk serta memberikan masukan sebagai dasar revisi. Uji coba produk melibatkan 15 anak usia 5–6 tahun sebagai pengguna media pembelajaran. Tahap analisis diawali dengan observasi kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan bahwa anak lebih tertarik pada media yang bersifat visual, interaktif, dan melibatkan aktivitas fisik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dikembangkan media permainan tradisional Lompat Kodok Portabel yang diintegrasikan dengan materi doa sehari-hari sebagai upaya menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral sekaligus memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini.

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan konsep media, pengumpulan referensi materi, serta pembuatan desain visual menggunakan aplikasi Canva dengan ilustrasi berwarna cerah yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Tahap pengembangan menghasilkan media cetak berbahan spanduk berukuran 3 × 1,5 meter yang menampilkan ilustrasi permainan lompat kodok dan telah melalui proses validasi oleh ahli media serta ahli materi sebelum dilakukan revisi. Implementasi dilaksanakan di PAUD Rahayu Kota Bengkulu dengan melibatkan guru sebagai pendamping selama proses pembelajaran. Guru memperkenalkan media, menjelaskan aturan permainan, kemudian mendampingi anak saat menggunakan media serta mengamati keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan anak dalam mempraktikkan doa sehari-hari melalui

aktivitas bermain. Efektivitas media dievaluasi menggunakan teknik observasi langsung terhadap aktivitas anak, angket penilaian guru, dan rubrik penilaian perkembangan nilai agama dan moral. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media permainan Lompat Kodok Portabel sebagai media pembelajaran bagi anak usia 5–6 tahun.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media permainan lompat kodok portable dalam pembelajaran menghafal doa sehari-hari di PAUD Rahayu Kota Bengkulu telah menghasilkan sebuah produk inovatif yang menggabungkan permainan tradisional dengan pembelajaran nilai agama dan moral pada anak usia dini. Hasil penelitian yang telah dicapai melalui model pengembangan ADDIE menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran menghafal doa sehari-hari anak usia 5-6 tahun.

Tahap analisis yang dilakukan di awal penelitian memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi pembelajaran di PAUD Rahayu Kota Bengkulu. Observasi yang mendalam menunjukkan bahwa pembelajaran menghafal doa sehari-hari masih belum distimulus secara maksimal karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Anak-anak cenderung kurang fokus ketika proses pembelajaran doa sehari-hari berlangsung karena mereka main-main, melamun, mengantuk, dan tidak memperhatikan penjelasan guru di dalam kelas. Hal ini menunjukkan perlunya suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat serta fokus anak dalam menghafal doa sehari-hari (Dalis et al., 2022).

Pengamatan praobservasi juga mengungkapkan bahwa permainan lompat kodok sudah sering dimainkan oleh anak-anak di PAUD Rahayu, namun alat dan bahan yang digunakan masih sangat sederhana dan dilakukan di luar ruangan. Kondisi ini mengakibatkan permainan tersebut kurang menarik minat anak-anak dan tidak dapat diintegrasikan dengan pembelajaran akademik formal. Dengan mengembangkan permainan lompat kodok menjadi media pembelajaran yang portable dan dilengkapi

dengan hafalan doa sehari-hari, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi anak-anak.

Tahap desain penelitian melibatkan perancangan yang matang terhadap media permainan lompat kodok portable. Desain media dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Media didesain menggunakan aplikasi Canva dengan ilustrasi gambar permainan yang cerah dan menarik, sehingga dapat menangkap perhatian dan minat anak-anak. Selain itu, desain media juga disesuaikan dengan standar pendidikan anak usia dini dan kurikulum merdeka untuk memastikan bahwa media pembelajaran ini mendukung berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh (Vivianti, 2019).

Tahap pengembangan menghasilkan produk akhir berupa media cetak spanduk dengan ukuran 3 x 1,5 meter yang menampilkan ilustrasi anak-anak bermain permainan lompat kodok dengan kotak-kotak bernomor 1 hingga 10. Media ini dirancang untuk dapat digunakan di berbagai tempat baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Produk akhir ini juga dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas sehingga guru dapat memahami dengan baik cara mengintegrasikan doa sehari-hari ke dalam permainan lompat kodok.

Validasi produk oleh ahli materi menunjukkan bahwa media permainan lompat kodok portable valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian positif terhadap kesesuaian materi doa sehari-hari dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun serta keselarasan antara materi dengan desain visual media. Meskipun pada tahap validasi pertama masih terdapat beberapa saran perbaikan, namun setelah dilakukan revisi sesuai dengan rekomendasi ahli materi, produk dinyatakan valid dan siap untuk tahap implementasi (Hamadi et al., 2017).

Validasi produk oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan standar ejaan yang disempurnakan dan mudah dipahami oleh anak usia dini. Ahli bahasa memberikan saran perbaikan terkait penggunaan kata sambung dan penulisan sumber hadits dari doa sehari-hari yang ditampilkan dalam media. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli bahasa,

media dinyatakan sangat valid dengan penggunaan bahasa yang sudah sesuai dengan kaidah dan mudah dipahami oleh anak-anak (Najah & Masitoh, 2026).

Validasi produk oleh ahli media menunjukkan bahwa desain visual dan fungsi media permainan lompat kodok portable sangat valid dan menarik bagi anak usia dini. Ahli media memberikan saran yang berfokus pada pentingnya melakukan apersepsi pada anak sebelum memulai kegiatan permainan sehingga anak dapat lebih fokus dan permainan dapat berjalan sesuai dengan harapan. Saran ini kemudian diadopsi dalam panduan pelaksanaan media pembelajaran untuk memastikan efektivitas penggunaan media di lapangan.

Validasi produk oleh ahli perkembangan anak menunjukkan bahwa media permainan lompat kodok portable sangat valid dan mendukung perkembangan kognitif, motorik kasar, bahasa, dan sosial-emosional anak usia PAUD. Ahli perkembangan anak memberikan saran yang berfokus pada pentingnya melakukan apersepsi yang efektif sebelum memulai kegiatan permainan agar anak lebih siap, fokus, dan memahami tujuan pembelajaran. Saran ini kemudian diadopsi dalam panduan pelaksanaan media pembelajaran untuk memastikan efektivitas penggunaan media di lapangan dan mendukung pencapaian target perkembangan anak.

Validasi produk oleh ahli teknologi menunjukkan bahwa aspek teknis dan konstruksi media permainan lompat kodok portable sangat valid dan memenuhi standar keamanan serta durabilitas. Ahli teknologi memberikan saran yang berfokus pada pentingnya melakukan pemeriksaan fungsi teknis dan persiapan media sebelum setiap penggunaan agar media dapat beroperasi dengan optimal dan memberikan pengalaman bermain yang aman bagi anak-anak. Saran ini kemudian diadopsi dalam panduan pelaksanaan media pembelajaran untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan penggunaan media di lapangan (Layyinah et al., 2025).

Tahap implementasi melibatkan uji coba media permainan lompat kodok portable di PAUD Rahayu Kota Bengkulu dengan melibatkan 14 anak usia 5-6 tahun sebagai subjek uji coba. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media dalam pembelajaran menghafal doa sehari-hari. Prosedur uji coba

dirancang dalam tiga tahap yaitu tahap pengenalan, tahap penggunaan media, dan tahap evaluasi untuk memastikan data yang dikumpulkan komprehensif dan akurat.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media permainan lompat kodok portable memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik dengan persentase 88,8%. Guru memberikan penilaian positif terhadap berbagai aspek media meliputi ketertarikan media (100%), materi (77,7%), dan bahasa (88,8%). Penilaian tinggi pada aspek ketertarikan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam membangkitkan minat dan semangat belajar anak. Guru juga menilai bahwa media dapat membantu menstimulus perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak secara optimal (Hidayat et al., 2020).

Hasil pretest menunjukkan bahwa semua 14 anak yang menjadi subjek penelitian memiliki kemampuan menghafal doa sehari-hari yang masih rendah dengan rata-rata nilai 2,0 dan kriteria penilaian kurang. Nilai pretest ini mengindikasikan bahwa sebelum penggunaan media permainan lompat kodok portable, anak-anak masih sangat membutuhkan stimulus pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menghafal doa sehari-hari. Data pretest ini menjadi baseline yang penting untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan anak menghafal doa sehari-hari setelah penggunaan media permainan lompat kodok portable. Rata-rata nilai posttest mencapai 4,1 dengan kriteria baik, mengalami peningkatan sebesar 2,1 poin dari nilai pretest. Dari 14 anak yang menjadi subjek penelitian, 3 anak mencapai kriteria baik sekali, 9 anak mencapai kriteria baik, dan 2 anak mencapai kriteria cukup. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam membantu anak-anak menghafal doa sehari-hari.

Analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa pengembangan media permainan lompat kodok portable telah memenuhi syarat keefektifan pembelajaran yaitu nilai posttest 4,1 berada dalam kategori baik (skor 3,6-4,5), nilai rata-rata posttest sudah di atas nilai pretest, dan nilai rata-rata posttest sudah di atas nilai ketuntasan yang ditetapkan. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan

tidak hanya praktis untuk digunakan tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan anak menghafal doa sehari-hari dan perkembangan nilai agama serta sosial emosional anak (Al Ami & Raharjo, 2025).

Integrasi permainan tradisional lompat kodok dengan pembelajaran doa sehari-hari menciptakan pengalaman belajar yang holistik bagi anak usia dini. Melalui permainan ini, anak-anak tidak hanya belajar menghafal doa tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik kasar mereka dengan aktivitas melompat, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh. Selain itu, permainan ini juga membuka peluang bagi anak-anak untuk belajar nilai-nilai sosial seperti kebersamaan, kerjasama, dan penghormatan terhadap aturan permainan yang telah ditetapkan.

Interaksi sosial yang terjadi selama permainan lompat kodok portable memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan nilai agama dan sosial emosional anak. Ketika anak-anak bermain bersama, mereka belajar untuk berkomunikasi satu sama lain, mengikuti instruksi guru, berbagi peluang bermain dengan adil, dan menerima kekalahan dengan lapang dada. Pembelajaran melalui interaksi peer-to-peer ini jauh lebih bermakna dan berkesan dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif dan monoton. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak-anak untuk tetap fokus pada hafalan doa sehari-hari sambil menikmati permainan (Febiyanti & Ratnasih, 2024).

Evaluasi hasil implementasi menunjukkan bahwa terdapat satu aspek yang perlu ditingkatkan dalam penggunaan media yaitu tahap penentuan urutan permainan. Pada awal pengembangan, peneliti merancang penggunaan metode hompimpa untuk menentukan siapa yang akan bermain duluan. Namun, dalam praktiknya, metode ini kurang efektif ketika jumlah anak lebih dari 5 orang karena memakan waktu yang cukup lama. Guru kemudian mengusulkan alternatif lain yaitu dengan cara bertanya kepada anak siapa yang ingin bermain pertama kali, dan anak yang pertama kali mengangkat tangan dapat memulai permainan. Alternatif ini terbukti lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan.

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari dukungan penuh dari pihak PAUD Rahayu Kota Bengkulu, khususnya guru kelas dan kepala sekolah yang telah

memberikan akses dan kolaborasi selama proses penelitian berlangsung. Komitmen guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran baru dan memberikan masukan konstruktif untuk perbaikan media menunjukkan profesionalisme dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterlibatan aktif guru dalam setiap tahap penelitian memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan (Pristiwanto, 2023).

Secara keseluruhan, pengembangan media permainan lompat kodok portable dalam pembelajaran menghafal doa sehari-hari di PAUD Rahayu Kota Bengkulu telah menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan anak menghafal doa sehari-hari sambil mengembangkan aspek perkembangan lainnya seperti motorik kasar, sosial emosional, dan nilai agama. Dengan demikian, media permainan lompat kodok portable dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang layak diterapkan di satuan pendidikan anak usia dini untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Lotfi et al., 2014).

Simpulan

Produk media permainan lompat kodok portable yang telah dikembangkan telah melalui proses validasi yang komprehensif oleh tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran doa sehari-hari pada anak usia 5-6 tahun. Media permainan lompat kodok portable terbukti sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran doa sehari-hari di PAUD dengan persentase kepraktisan mencapai 88,8% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Pengembangan media permainan lompat kodok portable juga memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian permainan tradisional yang merupakan warisan budaya lokal. Melalui media pembelajaran ini, anak-anak usia dini dikenalkan dengan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh generasi muda saat ini.

Daftar Rujukan

Adinda, A. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam Berbasis Dekstop di SDIT Al-Hazman Wakhattab. *Peripheral: Jurnal Ilmu*

Komputer, 1(3), 181–197.

- Al Ami, B., & Raharjo, R. (2025). Development Of Game-Based Learning Mediaeducaplay In Pai Lessons On The Material Of Hajj Worship In Elementary Schools. *Educational Technology Journal*, 5(1), 50–62.
- Dalis, S., Kuswara, H., Idrus, M., & Bahri, S. (2022). Game Edukasi Untuk Menghafal Al-Quran Secara Sederhana Menggunakan Game Development Kit. *Jurnal INSAN Journal of Information System Management Innovation*, 2(2), 85–93.
- Febiyanti, I., & Ratnasih, T. (2024). Enhancing Children's Prayer Movements at Kindergarten Through Snake and Ladder Game Media. *Jurnal Keprofesian Guru Keagamaan*, 2(1), 29–41.
- Hamadi, M. R., Lumenta, A. S. M., & Putro, M. D. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game edukasi hafalan doa agama islam. *E-Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 68–76.
- Hidayat, W. N., Damayanti, H., Pratiwi, L. S., Sutikno, T. A., & Patmanthara, S. (2020). Fun learning with flashcard using augmented reality for learning daily prayers of kindergarten students. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 349–354.
- Layyinah, R., Muhtadi, A., & Asad, M. (2025). Juz' Amma Memorization Board Game: An Educational Media to Enhance Students' Interest and Ability in Qur'an Memorization. *Profesi Pendidikan Dasar*, 231–253.
- Lotfi, E., Amine, B., Fatiha, E., & Mohammed, B. (2014). Learning to pray, islamic children's game. *2014 International Conference on Multimedia Computing and Systems (ICMCS)*, 622–627.
- Najah, S., & Masitoh, S. (2026). Early childhood responses to digital gameboards as a medium for islamic religious literacy. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 12(1), 65–71.
- Negara, T. R. S. A., & Yasin, F. (2018). Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian sebagai Media Belajar untuk Anak Usia Dini berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 18(2), 42–48.
- Oktob, R., & Anggelina, R. (2025). Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam

Mengajarkan Doa-Doa Harian Pada Anak Usia Dini. *Kaipi: Kumpulan Artikel Ilmiah Pendidikan Islam*, 3(1), 54–60.

Pradhana, F. R. (2021). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian Berbasis Android Dengan Menerapkan Metode Gamification. *Jumanji*, 5(02), 99–109.

Pristiwanto, P. (2023). Multimedia Based Prayer Learning Application Designing Using Computer Assisted Instruction (CAI) Method. *Jurnal Ekspresi: Desain Komunikasi Visual Dan Seni*, 1(01), 1–5.

SAN, T. R., & Yasin, F. (2018). Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian Sebagai Media Belajar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 18(2), 1–7.

Uula, D., & Maghfiroh, M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Elektronik Smart TV Sebagai Media Belajar Doa Sehari-Hari di RA Al-Munawwarah Pamekasan. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 300–314.

Vivianti, D. R. (2019). PERANCANGAN PERMAINAN EDUKATIF PENINGKATAN LIFESKILL DAN HAFALAN DOA SEHARI-HARI MENGGUNAKAN ARDUINO NANO. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 277–283.