HJK HOLISTIK JURNAL KESEHATAN
ISSN 1978-3337 (Print)
ISSN 2620-7478 (Online)
DOI: 10.33024

Nomor: 79/E/KPT/2023

INFORMASI ARTIKEL
Received: February, 08, 2026
Revised: March, 12, 2026
Available online: March, 25, 2026
at: https://e-jurnal.iphorr.com/index.php/hjk

Pengembangan *mobile apps ner receptive therapy* berbasis g*ame* untuk meningkatkan bahasa reseptif anak dini

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

Abstract

Background: Receptive language disorders in early childhood can hinder the ability to understand instructions, recognize objects, and interact in learning, thus requiring engaging and developmentally appropriate intervention media.
Purpose: To develop a game-based receptive therapy application as an intervention medium to improve receptive language skills in early childhood.
Method: Research and Development (R&D) was conducted through preliminary stages, product development, and expert and practitioner validation. This study involved four experts and 20 practitioners, with data collection using questionnaires and structured interviews. Data were analyzed quantitatively and qualitatively.
Results: The study showed the application received an average score of 4.36 from the experts and 4.27 from the practitioners, categorized as very good. Overall, the receptive therapy application was deemed feasible and ready for use as a receptive language intervention medium. The final product, a receptive therapy application, underwent expert validation, prospective user validation, and initial and final product revisions. Therefore, its appearance and functionality were tailored to user needs and ready for implementation in the field.
Conclusion: The use of a game-based receptive language therapy application is feasible as a receptive language intervention medium and has the potential to support the therapy and learning process in early childhood.
Suggestion: Further research is recommended to experimentally test the application's effectiveness, develop adaptive features tailored to children's abilities, and expand the application's implementation across various platforms and service settings.

Keywords: Application Development; Early Childhood; Mobile Application; Receptive Language; Speech Therapy.

Pendahuluan: Gangguan bahasa reseptif pada anak usia dini dapat menghambat kemampuan memahami instruksi, mengenali objek, dan berinteraksi dalam pembelajaran sehingga diperlukan media intervensi yang menarik dan sesuai perkembangan anak..
Tujuan: Untuk mengembangkan aplikasi *ner receptive therapy* berbasis game sebagai media intervensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini.
Metode: Penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dilakukan melalui tahap pendahuluan, pengembangan produk, serta validasi ahli dan praktisi. Subjek penelitian melibatkan 4 ahli dan 20 praktisi, dengan pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara terstruktur. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.
Hasil: Penelitian menunjukkan aplikasi memperoleh skor rata-rata 4,36 dari ahli dan 4,27 dari praktisi dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, aplikasi *ner receptive therapy* dinilai layak dan siap digunakan sebagai

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

media intervensi bahasa reseptif. Produk akhir yang dihasilkan merupakan aplikasi *ner receptive therapy* yang telah melalui tahapan validasi ahli, validasi calon pengguna, serta revisi produk awal dan akhir, sehingga tampilan dan fungsinya telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan siap diimplementasikan di lapangan.
Simpulan: Penggunaan aplikasi *ner receptive therapy* berbasis game layak digunakan sebagai media intervensi bahasa reseptif dan berpotensi mendukung proses terapi serta pembelajaran anak usia dini.
Saran: Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas aplikasi secara eksperimental, mengembangkan fitur adaptif sesuai tingkat kemampuan anak, serta memperluas implementasi aplikasi pada berbagai *platform* dan *setting* layanan.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile;* Anak Usia Dini; Bahasa Reseptif; Pengembangan Aplikasi; Terapi Wicara.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem komunikasi yang disepakati masyarakat dan digunakan untuk menyampaikan pikiran serta perasaan melalui simbol verbal maupun nonverbal (Khosibah & Dimyati, 2021). Sejak masa bayi, kemampuan berkomunikasi telah muncul melalui tangisan sebagai ekspresi awal, sehingga bahasa menjadi fondasi utama anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Hasiana, 2020). Penguasaan bahasa yang optimal sangat berperan dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Hakim, Handayani, & Rakhmawati, 2023). Dalam kajian perkembangan bahasa, kemampuan ini terbagi menjadi bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif merujuk pada kemampuan memahami informasi yang didengar dan dibaca, sedangkan bahasa ekspresif berkaitan dengan kemampuan mengungkapkan gagasan secara verbal (Fitriani, 2022).

Kemampuan bahasa reseptif memiliki peran penting dalam pemerolehan bahasa karena menjadi dasar anak dalam memahami pesan, instruksi, dan informasi dari lingkungan (Tika, 2021). Kemampuan reseptif yang baik juga mendukung kelancaran komunikasi dan keberhasilan proses belajar (Yusup & Muryanti, 2022). Gangguan pada kemampuan reseptif dapat berdampak pada hambatan interaksi sosial, prestasi akademik, serta perkembangan anak secara keseluruhan, sehingga pemahaman terhadap gangguan ini penting untuk memastikan intervensi yang tepat sejak dini (Siburian, Lestari, Fahmi, & Fatmawati, 2023). Anak usia dini berada pada fase optimal untuk mendapatkan stimulasi perkembangan bahasa karena periode ini menjadi dasar bagi pembentukan seluruh aspek perkembangan (Khosibah & Dimyati, 2021). Namun, gangguan perkembangan bahasa masih banyak ditemukan dan dapat berdampak pada kemampuan membaca, perilaku, hingga penyesuaian psikososial anak (Maghfiroh, Putriyanti, & Sulianto, 2024).

Secara epidemiologis, sekitar 1–20% anak usia dini mengalami keterlambatan perkembangan bahasa (Hasiana, 2020). Faktor yang memengaruhi perkembangan bahasa mencakup kematangan fisiologis, kesiapan sistem saraf pusat, serta perkembangan neurologis sejak masa prenatal, khususnya trimester pertama kehamilan (Cara, Canini, Oprandi, Pecco, Cavoretto, Candiani, & Rosa, 2025). Kondisi seperti *speech delay* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan verbal anak dengan rata-rata perkembangan anak seusianya sehingga diperlukan intervensi dan media pembelajaran yang tepat (Sari, 2022). Dalam praktik terapi wicara, media seperti flashcard merupakan alat yang umum digunakan, tetapi flashcard konvensional sering kali kurang menarik karena minim interaktivitas, sehingga tidak selalu mampu mempertahankan minat anak (Santoso, Subawa, & Pascima, 2024).

Rendahnya kemampuan bahasa reseptif pada anak juga diperburuk oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif (Yuliana, Asih, Andriana, Multifah, & Wulandari, 2022). Di era digital, teknologi gawai memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan variatif. Gawai memungkinkan pendidik menyampaikan materi dengan lebih efisien serta memberikan anak akses pada berbagai bentuk pengalaman belajar (Santoso, 2020). Namun, pemanfaatannya perlu pendampingan agar penggunaannya tetap sesuai dengan perkembangan anak. Aplikasi dan permainan edukatif dalam gawai dinilai mampu meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi belajar, dan pemahaman konsep dasar secara menyenangkan (Ariska, 2025). Generasi alpha sebagai generasi yang dekat dengan teknologi

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

cenderung lebih antusias dalam belajar menggunakan media berbasis game digital (Mukarromah & Agustina, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan keterlibatan anak usia dini dalam kegiatan belajar (Humaida & Suyadi, 2021). Keunggulan media digital juga mencakup peningkatan minat belajar, efektivitas penyampaian materi, serta terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Roifah, Hendratno, Subrata, & Istiqfaroh, 2024). Melihat kebutuhan tersebut, pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif bagi anak (Jauza & Albina, 2025).

Penelitian terdahulu masih berfokus pada penggunaan permainan digital secara umum, pada jenis gangguan tertentu, atau menitikberatkan pada aspek teknis aplikasi tanpa mengintegrasikan analisis kebutuhan pengguna serta validasi komprehensif oleh ahli dan praktisi. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengembangkan media digital berbasis game untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini, serta dirancang sesuai dengan konteks layanan pendidikan dan kesehatan di Indonesia, masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* berupa belum tersedianya media intervensi digital yang terstruktur, berbasis kebutuhan lapangan, dan secara spesifik ditujukan untuk peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaharuan melalui pengembangan aplikasi *Ner Receptive Therapy* berbasis *game* yang dirancang secara sistematis berdasarkan analisis kebutuhan terapis dan guru, divalidasi oleh para ahli. Aplikasi ini tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga mengintegrasikan prinsip terapi wicara dan karakteristik perkembangan anak usia dini, sehingga dapat diterapkan pada berbagai setting layanan pendidikan dan kesehatan. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi *Ner Receptive Therapy* berbasis *game* sebagai media intervensi bahasa reseptif anak usia dini, mengidentifikasi kebutuhan terapis dan pendidik terhadap media digital dalam intervensi bahasa reseptif, menilai tingkat kelayakan aplikasi berdasarkan penilaian ahli dan praktisi, serta mengevaluasi potensi aplikasi dalam mendukung peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D), penelitian ini diharapkan menghasilkan media terapi yang layak, menarik, dan aplikatif untuk digunakan pada berbagai layanan, seperti rumah sakit, sekolah inklusi, klinik terapi, dan lingkungan pendidikan lainnya.

Model R&D dipilih karena memberikan langkah sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga validasi produk secara bertahap dan terstruktur. Pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan dengan mengadaptasi model yang dikembangkan oleh penelitian sebelumnya yang mendefinisikan R&D sebagai rangkaian tahapan terstruktur dalam pengembangan produk baru, termasuk aplikasi digital, serta penyempurnaan produk yang telah dikembangkan sebelumnya (Muftakim & Hardini, 2021). Dalam penelitian ini, tahapan pengembangan dibatasi sampai pada tahap validasi ahli dan uji coba pengguna untuk menilai kelayakan produk. Produk yang telah divalidasi dapat meningkatkan efektivitas kerja serta kualitas *output* pembelajaran (Yuliani & Banjarnahor, 2021).

METODE

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa aplikasi *Ner Receptive Therapy* berbasis game sebagai media intervensi bahasa reseptif anak usia dini. Model pengembangan yang digunakan adalah model *R&D Borg and Gall* yang telah dimodifikasi, dengan tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan keterbatasan waktu serta biaya. Oleh karena itu, cakupan penelitian dibatasi hingga tahap validasi oleh para ahli dan pengguna (praktisi) guna menilai tingkat validitas dan reliabilitas produk yang dikembangkan.

Studi ini melibatkan 20 responden yang terdiri atas 10 terapis wicara dan 10 guru PAUD di Surakarta, dipilih melalui teknik *random sampling* dengan kriteria inklusi yaitu pengalaman berkerja minimal 2 tahun, berusia 24-60, dan memiliki ponsel android minimal android 7, sedangkan kriteria ekskluasi meliputi tidak bersedia dilakukan wawancara dan mengundurkan diri saat dilakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Desember 2025. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengembangan aplikasi *Ner Receptive Therapy,* sedangkan variabel terikat yaitu

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

kemampuan bahasa reseptif pada anak usia dini.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan, yang didukung oleh penggunaan angket validasi ahli, angket uji pengguna, serta wawancara terbatas. Berbagai teknik tersebut digunakan untuk memperoleh data empiris, menilai kelayakan produk, serta memastikan bahwa desain aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan terapi dan pembelajaran. Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil validasi yang diperoleh menjadi dasar dalam menentukan tingkat kevalidan produk sekaligus sebagai acuan dalam melakukan revisi untuk menyempurnakan produk sebelum diimplementasikan pada tahap yang lebih lanjut. Metode pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara terbatas. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif terkait kelayakan aplikasi, sedangkan wawancara digunakan untuk memperkuat temuan kuantitatif dan menggali masukan pengguna secara lebih mendalam. Instrumen penelitian berupa angket validasi ahli dan angket uji pengguna yang disusun berdasarkan prinsip pengembangan media pembelajaran dan terapi wicara. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan media, serta keberfungsian aplikasi. Indikator penilaian pada instrumen validasi para ahli dikategorikan menjadi 5 yaitu, skor 4.00-5.00 termasuk ke dalam kategori sangat layak, skor 3.00-3.99 kategori layak, skor 2.00-2.00 termasuk kategori kurang layak, skor 1.00-1.99 termasuk kategori tidak layak, dan skor 0.00-0.99 termasuk dalam kategori sangat tidak layak.

Prosedur penelitian yang telah dimodifikasi diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa studi lapangan untuk memperoleh data empiris, studi literatur guna memperkuat landasan teoritis, serta analisis kebutuhan yang bertujuan mengidentifikasi aspek-aspek penting dalam pengembangan produk.

Tahapan selanjutnya difokuskan pada proses pengembangan produk, yang mencakup perancangan dan pengembangan sistem aplikasi berbasis game serta pembuatan basis data sebagai media penyimpanan informasi utama dan panduan penggunaan produk. Setelah produk dikembangkan, dilakukan proses validasi melalui pengujian internal terhadap draf awal produk. Validasi melibatkan empat orang ahli yang terdiri atas ahli PAUD, ahli media, ahli terapi wicara, dan ahli teknologi informasi. Masukan yang diperoleh dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Selanjutnya, validasi dilanjutkan dengan melibatkan calon pengguna guna menguji keterterapan produk dalam konteks nyata, yang kemudian diakhiri dengan revisi akhir sebagai upaya penyempurnaan hasil pengembangan.

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

HASIL

Tabel 1. Validasi Para Ahli

Aspek Penilaian	Ahli PAUD		Bidang Media		Bidang Terapi Wicara		Bidang Teknologi	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Tampilan system	13	4.33	13	4.33	15	5	12	4
Pengguna (user)	12	3.99	13	4.33	14	4.66	13	4.44
Kesesuian sistem	18	4.50	18	4.50	18	4.50	17	4.25
Responsibility sistem	17	4.25	17	4.25	19	4.75	15	3.75
Rata-Rata	**4.26 (Sangat Baik)**		**4.35 (Sangat Baik)**		**4.72 (Sangat Baik)**		**4.11 (Sangat Baik)**	

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa masing-masing bidang memberikan penilaian tinggi terhadap aplikasi *ner receptive therapy*. Ahli PAUD menilai aspek tampilan sistem sebesar 4.33, aspek pengguna (user) 3.99, aspek kesesuaian sistem 4.50, dan aspek *responsibility* sistem 4.25 dengan rata-rata keseluruhan 4.26 yang termasuk kategori sangat baik, menunjukkan bahwa aplikasi telah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini dari sudut pandang pendidikan.

Ahli bidang media menilai aspek tampilan sistem dan aspek pengguna (*user*) masing-masing 4.33, aspek kesesuaian sistem 4.50, dan aspek *responsibility* sistem 4.25 dengan rata-rata 4.35 (sangat baik), menunjukkan bahwa secara visual, desain antarmuka dan penyajian media aplikasi dinilai layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan terapi bagi anak usia dini.

Ahli bidang terapi wicara memberikan penilaian 5.00 untuk tampilan sistem, 4.66 untuk pengguna, 4.50 untuk kesesuaian sistem, dan 4.75 untuk *responsibility* sistem dengan rata-rata keseluruhan 4.72 (sangat baik), yang menegaskan bahwa aplikasi telah sesuai dengan prinsip dan kebutuhan intervensi terapi wicara, khususnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak.

Sementara itu, ahli bidang teknologi informasi menilai tampilan sistem 4.00, pengguna 4.44, kesesuaian sistem 4.25, dan *responsibility* sistem 3.75 dengan rata-rata 4.11 (sangat baik), menunjukkan bahwa secara teknis aplikasi telah berfungsi dengan baik, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan minor untuk meningkatkan performa dan kenyamanan penggunaan. Secara keseluruhan, hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa aplikasi *ner receptive therapy* memperoleh rata-rata skor sebesar 4.36 atau setara dengan 87.2% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Meskipun demikian, para ahli tetap memberikan sejumlah saran perbaikan sebagai bahan penyempurnaan produk.

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

Tabel 2. Revisi Produk Awal Aplikasi *Ner Receptive Therapy*

Pemberi Saran	Komentar dan Saran	Revisi Awal
Ahli Paud	• Navigasi pada game, akan lebih baik jika dapat ditambahkan tombol kembali/*back* • Di aplikasi sepertinya tidak ada petunjuk/menu atau tombol petunjuk. • Ilustrasi astronot memang relevan dengan materi ya? space gitu memang relevan ya? • *Fun game* ada yang warna backgroundnya hijau, sangat menyala untuk saya.	• Sudah ditambahkan tombol *back* pada game untuk mempermudah navigasi anak. • Sudah ditambahkan menu petunjuk aplikasi dan petunjuk *game* pada halaman utama. • Ilustrasi telah ditinjau ulang dan disesuaikan agar tetap relevan dengan tema pembelajaran. • Warna *background* telah diperhalus agar lebih nyaman dan ramah anak.
Ahli Media	• Sebaiknya nuansa cerah ceria. • Tampilan menu kurang sesuai dengan kebutuhan anak. • Perbandingan font dengan layer masih terlalu kecil, banyak ruang tidak terpakai. • Suara narasi terlalu cepat dan kurang jelas, suara backsound terlalu keras. • Jawaban salah juga baiknya ada respons. • Saat aplikasi di minimize sound tetap berjalan. • Pada bagian latihan baiknya ada halaman (misal 1/7) menunjukan ada di halaman 1 dari 7 halaman. • Jika digunakan dalam waktu yang panjang, sound respons error (tidak muncul). • Dari tampilan game sebaiknya ada tombol back. • Baiknya game dibuat background yang lebih menarik untuk anak. • Respons agak lambat • Tambahkan tombol *close* untuk keluar dari aplikasi.	• Tampilan aplikasi telah diperbarui menjadi lebih cerah, ceria, dan menarik. • Desain menu telah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. • Ukuran font telah diperbesar dan tata letak diperbaiki agar lebih proporsional. • Narasi telah diperlambat dan diperjelas, volume backsound diturunkan. • Telah ditambahkan respons khusus untuk jawaban salah. • *Bug* telah diperbaiki, sehingga audio berhenti saat aplikasi di*minimize.* • Indikator halaman telah ditambahkan pada menu latihan. • Telah dilakukan perbaikan *bug* audio untuk memastikan suara stabil. • Tombol *back* telah ditambahkan di seluruh tampilan game. • Sudah dibuat *background* yang lebih menarik untuk anak. • Optimasi performa telah dilakukan agar transisi halaman lebih cepat. • Tombol *close* telah ditambahkan pada menu utama.
Ahli Teknologi Informasi	• Tampilannya cukup menarik namun masih dapat ditingkatkan pemilihan warnanya. • Aplikasi terkadang ngelag Ketika berpindah ke halaman lainnya	• Kombinasi warna telah diperbaiki agar lebih harmonis dan menarik. • Telah dilakukan optimalisasi performa agar perpindahan halaman lebih lancar.

Berdasarkan Tabel 2. saran yang diberikan meliputi perbaikan navigasi, penambahan menu petunjuk,

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

penyesuaian ilustrasi dan warna, perbaikan desain menu dan ukuran font, pengaturan audio, penambahan respon terhadap jawaban salah, perbaikan bug, optimalisasi performa aplikasi, serta penambahan indikator halaman dan tombol keluar aplikasi. Seluruh saran tersebut telah ditindaklanjuti melalui revisi produk awal guna meningkatkan kualitas aplikasi.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli, tahapan berikutnya adalah validasi calon pengguna (praktisi). Validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian langsung dari terapis wicara dan guru PAUD terhadap penggunaan aplikasi *ner receptive therapy* di lapangan.

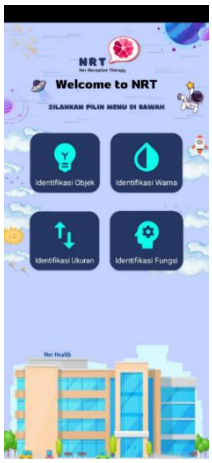
Tabel 3. Hasil Validasi Calon Pengguna (Praktisi) Aplikasi *Ner Receptive Therapy*

Responden	Nilai Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	4.93	98	Sangat Baik
2	4.08	82	Sangat Baik
3	4.07	81	Sangat Baik
4	4.08	82	Sangat Baik
5	4.43	87	Sangat Baik
6	4.08	82	Sangat Baik
Rata-rata	**4.27**	**85**	**Sangat Baik**

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4.27 atau 85% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa aplikasi dinilai layak, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan praktisi dalam mendukung terapi bahasa reseptif anak.

Berdasarkan hasil validasi calon pengguna tersebut, dilakukan revisi akhir terhadap aplikasi untuk menyempurnakan beberapa aspek teknis dan tampilan. Secara keseluruhan, aplikasi *ner receptive therapy* dinilai layak dan siap digunakan sebagai media intervensi bahasa reseptif. Produk akhir yang dihasilkan merupakan aplikasi *ner receptive therapy* yang telah melalui tahapan validasi ahli, validasi calon pengguna, serta revisi produk awal dan akhir, sehingga tampilan dan fungsinya telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan siap diimplementasikan di lapangan.

Tabel 4. Hasil Revisi Aplikasi *Ner Receptive Therapy*

Sebelum Revisi	Revisi	Sesudah Revisi
	Penambahan tombol petunjuk Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik Bagian font disesuaikan dengan layer	

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

	Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik	
	Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik	
	Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik	

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

Tambahkan tombol close untuk keluar dari aplikasi		
	1. Penambahan tombol back pada fun game 2. Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik	
	1. Penambahan indikator halaman 2. Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik 3. Penambahan respon ketika jawaban salah	

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

Penambahan tombol petunjuk
Tampilan desain telah disesuaikan dengan kebutuhan anak dan menarik



PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis tingkat kebutuhan, diperoleh temuan bahwa mayoritas terapis dan guru memberikan respon yang sangat positif terhadap pengembangan aplikasi. Rata-rata sebesar 66% responden menyatakan setuju dan 30.5% menyatakan sangat setuju terhadap pengembangan aplikasi sebagai media intervensi bahasa reseptif. Persentase responden yang memberikan penilaian kurang positif tergolong sangat rendah, yaitu rata-rata 1,5% menyatakan kurang setuju, 0.5% tidak setuju, dan 1.5% sangat tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan dan penerimaan terapis serta guru terhadap pengembangan aplikasi berada pada kategori sangat tinggi, sehingga pengembangan media aplikasi dipandang relevan untuk mendukung efektivitas terapi bahasa reseptif pada anak.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, selanjutnya dilakukan pengembangan aplikasi *ner receptive therapy* berbasis game sebagai media intervensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Pengembangan diawali dengan penyusunan draf aplikasi yang kemudian divalidasi dan direvisi melalui penilaian para ahli (*expert judgement*). Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, umpan balik, serta saran perbaikan guna memastikan kelayakan produk sebelum digunakan lebih lanjut. Melalui proses tersebut, rancangan awal aplikasi yang masih berupa konsep disempurnakan menjadi produk yang berfungsi sebagai media intervensi bahasa reseptif sekaligus dilengkapi dengan panduan penggunaan aplikasi *ner receptive therapy*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, selanjutnya dilakukan pengembangan aplikasi *ner receptive therapy* berbasis game sebagai media intervensi untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Pengembangan diawali dengan penyusunan draf aplikasi yang kemudian divalidasi dan direvisi melalui penilaian para ahli (*expert judgement*). Proses validasi ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, umpan balik, serta saran perbaikan guna memastikan kelayakan produk sebelum digunakan lebih lanjut. Melalui proses tersebut, rancangan awal aplikasi yang masih berupa konsep disempurnakan menjadi produk yang berfungsi sebagai media intervensi bahasa reseptif sekaligus dilengkapi dengan panduan penggunaan aplikasi *ner receptive therapy*. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik dari berbagai bidang keahlian, yaitu validasi oleh ahli PAUD dengan nilai rata-rata 4.26, validasi oleh ahli media pembelajaran dengan nilai rata-rata 4.35, validasi oleh ahli terapi wicara dengan nilai rata-rata 4.72, serta validasi oleh ahli teknologi informasi dengan nilai rata-rata 4.11.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapis wicara dan guru PAUD memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media intervensi bahasa reseptif berbasis aplikasi game. Temuan ini dapat dimaknai bahwa penggunaan media digital tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai bagian integral dalam proses intervensi dan pembelajaran anak usia dini. Kebutuhan tersebut muncul karena media konvensional, seperti flashcard dan alat cetak lainnya, dinilai kurang

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

praktis, kurang interaktif, serta tidak selalu mampu mempertahankan atensi anak selama sesi terapi. Secara teoretis, kondisi ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi anak (Humaida & Suyadi, 2021). Temuan ini juga selaras dengan hasil penelitian pengembangan media digital interaktif pada anak usia dini yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak dalam proses belajar secara signifikan (Juwitami & Kristiantari, 2024).

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak, respons verbal, serta pemahaman bahasa reseptif. Penelitian lain menjelaskan bahwa aplikasi digital interaktif memberikan stimulasi multisensori yang mendukung pemrosesan bahasa pada anak usia dini (Albishi & Alqiawi, 2022). Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa permainan bahasa yang melibatkan aktivitas mendengar dan merespons instruksi dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak (Tika, 2021). Mekanisme tersebut sejalan dengan hasil penelitian pengembangan media permainan edukatif yang dilaporkan memiliki tingkat validitas tinggi dan mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi anak usia dini (Savitri, Tegeh, & Asril, 2021). Kesamaan pendekatan ini terlihat pada aplikasi *ner receptive therapy* yang mengintegrasikan unsur mendengar, memilih, dan merespons dalam format permainan digital, sehingga mendukung proses pemahaman bahasa secara bertahap.

Validasi ahli menunjukkan bahwa aplikasi *ner receptive therapy* memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata 4.36 (87.2%). Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memenuhi prinsip terapi wicara dan kesesuaian perkembangan anak usia dini. Secara konseptual, validasi ahli berfungsi sebagai jaminan kualitas produk pengembangan agar sesuai dengan standar keilmuan dan kebutuhan klinis. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan media berbasis teknologi yang menekankan pentingnya validasi ahli dalam memastikan kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran dan intervensi (Magta, Risnawati, Amini, Pramitasari, & Mustapa, 2024). Selain itu, *speech therapy games* efektif mendukung sesi terapi karena membantu terapis menyusun intervensi yang lebih terstruktur dan menarik (Hajesmaeel-Gohari, Goharinejad, Shafiei, & Bahaadinbeigy, 2023). Sementara penelitian Kim menegaskan bahwa serious game memiliki efektivitas tinggi dalam terapi wicara karena sifatnya yang interaktif dan adaptif (Kim, Song, Jo, Jung, You, Ko, & Kim, 2023).

Berdasarkan validasi praktisi, aplikasi *ner receptive therapy* juga dinilai sangat baik dengan skor rata-rata 4.27 (85%). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi bersifat praktis, mudah digunakan, dan relevan dengan kondisi nyata di lapangan. Kelebihan utama penelitian ini terletak pada pengembangan media terapi yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pengguna, divalidasi oleh para ahli. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media intervensi bahasa reseptif yang aplikatif dan kontekstual untuk layanan pendidikan dan kesehatan, sekaligus memperkuat temuan penelitian pengembangan media berbasis teknologi pendidikan yang menekankan aspek kelayakan, kepraktisan, dan relevansi penggunaan di lapangan (Santoso et al., 2024).

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis game dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media intervensi bahasa reseptif yang efektif, fleksibel, dan mudah diakses. Aplikasi *ner receptive therapy* berpotensi digunakan pada berbagai setting layanan, seperti rumah sakit, sekolah inklusi, klinik terapi, dan lingkungan pendidikan lainnya, baik sebagai media utama maupun pendukung dalam sesi terapi dan pembelajaran. Pemanfaatan media digital berbasis game juga dapat membantu meningkatkan motivasi anak serta efisiensi kerja terapis dan guru, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian pengembangan media digital pada konteks pendidikan anak usia dini (Magta et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan hingga tahap validasi ahli dan uji coba terbatas pada praktisi, sehingga belum mengukur efektivitas aplikasi secara eksperimental terhadap peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak. Selain itu, jumlah subjek penelitian masih terbatas dan aplikasi hanya dikembangkan untuk perangkat berbasis Android. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

untuk melakukan uji efektivitas dengan desain eksperimen, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, serta mengembangkan aplikasi lintas *platform* agar dapat digunakan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan fitur adaptif dan evaluasi perkembangan anak secara berkala untuk meningkatkan kualitas intervensi bahasa reseptif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi *ner receptive therapy* berbasis game merepresentasikan kebutuhan nyata akan media intervensi bahasa reseptif yang interaktif dan praktis bagi anak usia dini. Makna utama temuan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital berbasis permainan sebagai pendekatan yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pemahaman bahasa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan aplikasi yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan terapis dan guru serta divalidasi oleh para ahli.

SARAN

Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas aplikasi secara eksperimental, mengembangkan fitur adaptif sesuai tingkat kemampuan anak, serta memperluas implementasi aplikasi pada berbagai *platform* dan *setting* layanan.

DAFTAR PUSTAKA

Albishi, O. A., & Alqiawi, D. A. (2022). The Role of Digital Storytelling in the Improvement of Vocabulary Acquisition. Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 1(10), 132-142.

Ariska, K. (2025). Penggunaan Gadget dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Islamic Education for Early Childhood*, *7*(1), 77-84.

Cara, C., Canini, M., Oprandi, C., Pecco, N., Cavoretto, P. I., Candiani, M., & Rosa, P. A. D. (2025). Prenatal brain connectivity and postnatal language: how familial risk and prenatal speech exposure shape early language skills. *Scientific Reports*, *15*(1), 33281.

Fitriani, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekpresif (Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita dengan Media Wayang Kartun di TK Anak Sholeh Muslimat NU Tuban. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, *1*(2), 72-82.

Hajesmaeel-Gohari, S., Goharinejad, S., Shafiei, E., & Bahaadinbeigy, K. (2023). Digital games for rehabilitation of speech disorders: A scoping review. *Health Science Reports*, *6*(6), e1308.

Hakim, A. N. M., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2023). Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Loosepart. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, *1*(4), 232-238.

Hasiana, I. (2020). Studi kasus anak dengan gangguan bahasa reseptif dan ekspresif. *Special and Inclusive Education Journal (SPECIAL)*, *1*(1), 59-67.

Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood, 4*(2), 78–87.

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 15-23.

Juwitami, N. P. C., & Kristiantari, M. G. R. (2024). Media Pembelajaran E-Flash Card dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Tema Diriku Sub Tema Anggota Tubuh Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, *4*(3), 440-451.

Khosibah, S. A., & Dimyati, D. (2021). Bahasa reseptif anak usia 3-6 tahun di indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1860-1869.

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549

Kim, S. Y., Song, M., Jo, Y., Jung, Y., You, H., Ko, M. H., & Kim, G. W. (2023). Effect of voice and articulation parameters of a home-based serious game for speech therapy in children with articulation disorder: prospective single-arm clinical trial. *JMIR Serious Games*, *11*, e49216.

Maghfiroh, M., Putriyanti, L., & Sulianto, J. (2024). Permasalahan perkembangan bahasa pada anak PAUD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(2), 258-265.

Magta, M., Risnawati, E., Amini, M., Pramitasari, M., & Mustapa, N. (2024). Kelayakan dan Kepraktisan Media Game Virtual Reality Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, *4*(4).

Muftakim, H., & Hardini, A. T. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Kerja Sama Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7*(4), 248-256.

Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Edukids: *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 18*(1), 18–27.

Roifah, M., Hendratno, H., Subrata, H., & Istiqfaroh, N. (2024). Problematika Penerapan Kegiatan Literasi di Era Pembelajaran Abad 21: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(3), 301-310.

Santoso, E. S., Subawa, I. G. B., & Pascima, I. B. N. (2024). Pengembangan augmented reality pengenalan perlengkapan sekolah dalam penerapan flahscard dengan metode PECS (picture exchange communication system) untuk anak autisme di yayasan Bali Permata Hati. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, *13*(3), 129-139.

Santoso, F. A. (2020). Dampak Penggunaan Gawai terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(1), 49–54.

Savitri, I. G. A. P., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2021). Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 48-56.

Siburian, D. A. N. B., Lestari, D. A., Fahmi, D., & Fatmawati, F. (2023). Kemampuan Reseptif Anak Terlambat Bicara Pasca Terapi: Tinjauan Psikolinguistik. *Sajak: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Sastra, Bahasa, dan Pendidikan*, *2*(2), 191-195.

Tika, D. D. (2021). Permainan bahasa untuk stimulasi kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Tematik*, *7*(1), 1-7.

Yuliana, R., Asih V. Y, I., Andriana, E., Multifah, S., & Wulandari, W. (2022). pengembangan media pembelajaran rara storytelling berbasis multiliterasi untuk melatih keterampilan berbahasa reseptif di SD. *DWIJA CENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik*, *6*(3), 664.

Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (RND) dalam bimbingan dan konseling. QUANTA: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan, 5(3), 111–118.

Yusup, N. A., & Muryanti, M. (2022). Hubungan intervensi terapi wicara dengan kemampuan bahasa anak gangguan pendengaran di Boyolali. *Jurnal Terapi Wicara Dan Bahasa*, *1*(1), 25-32.

Sami Nur Shabri*, Dian Atnantomi Wiliyanto, Roy Romey Daulas Mangunsong

Terapi Wicara, Poltekkes Kemenkes Surakarta
Korespondensi penulis: Sami Nur Shabri. *Email: samimhspoltekkes@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.33024/hjk.v20i1.2549