ABSTRAK

Siti Darmiatun. 2020. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Negeri Pembina Timpeh Kab Dharmasraya. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti pada riset awal. Proses pembelajaran di sekolah belum ada menggunakan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemmpuan membaca anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game edukasi berbasis android untuk anak usia dini. Peneliti perlu memecahkan masalah ini melalui penelitian R & D *(Research and Development)* dengan model ADDIE, yakni *dengan analysis, design, development,implementation dan evaluation.* Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil Validasi pengembangan game edukasi berbasis android layak digunakan dengan hasil rata-rata Aiken's V oleh Ahli materi yaitu 0,807 dan dengan hasil rata—rata Aiken's V oleh Ahli Media yaitu 0,80. Hasil praktikalitas game edukasi berbasis android dinyakan sangat praktis dengan hasil rata-rata persentase yaitu 84,4% sangat praktis. Hasil persentase efektivitas yaitu
81,25% (efektif) dengan game edukasi sangat berhasil untuk digunakan. Dapat disimpulkan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di Kab Dharmasraya dinyatakan valid, praktis, dan efektif.