

ABSTRAK

Andrea. 2022. Pengembangan Game Edukasi untuk Penanaman Nilai Kemuhammadiyah Berbasis Android pada Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Bukittinggi. Tesis. Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya sarana prasarana pembelajaran untuk penanaman nilai kemuhammadiyah. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan bisa digunakan setiap tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi dalam menanamkan nilai kemuhammadiyah dengan cara yang lebih menarik yang berbasis android.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 10 tahap dari Sugiyono 2021. Langkah-langkah penelitian dimulai dari (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal. Peneliti membatasi penelitian hingga tahap tujuh (7) revisi produk.

Uji coba produk dilakukan pada anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak 'Aisyiyah Kota Bukittinggi dengan tema lingkungan subtema lingkungan sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Hasil penelitian ini adalah media game edukasi berbasis android dengan uji validitas dari para ahli menunjukkan bahwa program ini sangat valid, di mana pada aspek materi diperoleh nilai 96%, dan pada aspek media diperoleh nilai 90%. Adapun hasil dari nilai persentase efektifitas posttest yang telah dilakukan diperoleh nilai 82.22% yang termasuk ke dalam kategori sangat efektif.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media game edukasi untuk penanaman nilai kemuhammadiyah berbasis android pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bukittinggi dinyatakan valid dan sangat efektif untuk digunakan karena menggunakan aplikasi yang bisa dipakai untuk semua guru dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Kata Kunci: Game Edukasi, Penanaman Nilai Kemuhammadiyah, Android