

ABSTRAK

Nisaaul Hanifah. 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Megister Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pengetahuan anak tentang huruf awal, pemahaman bunyi huruf dan kemampuan pengucapan kata. Huruf awal merupakan fondasi dasar yang diperlukan agar anak mampu belajar membaca. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan game edukasi berbasis android sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D (Research and Development) dengan model ADDIE yaitu singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Hasil yang diperoleh dari pengembangan kemampuan membaca anak melalui game edukasi berbasis android dinyatakan valid, praktis dan efektif. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk uji validitas, praktikalitas dan efektifitas. Hasil validasi game edukasi dinyatakan valid dan sangat layak digunakan dengan hasil menggunakan skala Likert oleh ahli materi yaitu 93,75% dan hasil rata-rata oleh ahli media adalah 96%. Hasil Praktikalitas Game Edukasi berbasis android dinyatakan sangat layak dengan hasil rata-rata persentase yaitu 96,1%. Hasil persentase efektivitas yaitu 85% dengan game edukasi dinyatakan efektif. Dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di Raudhatul Atfhal dinyatakan valid, praktis dan efektif

Kata Kunci: *Game Edukasi, Android, Membaca*