

**PENGEMBANGAN *GAME* “*E-FLASH CARD*” UNTUK  
PENGENALAN KATA PADA MEMBACA AWAL  
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK  
NURUL IMAN TEMBILAHAN**

**TESIS**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini




**Oleh :**  
**NOVELA RIFA**  
**NIM. 21330004**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

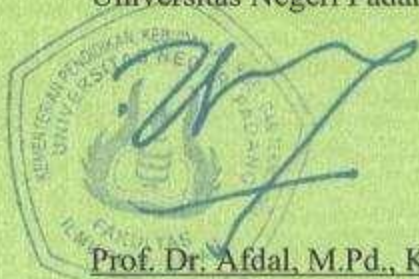
**PERSETUJUAN AKHIR TESIS**

---

Nama Mahasiswa : *Novela Rifa*  
NIM : 21330004

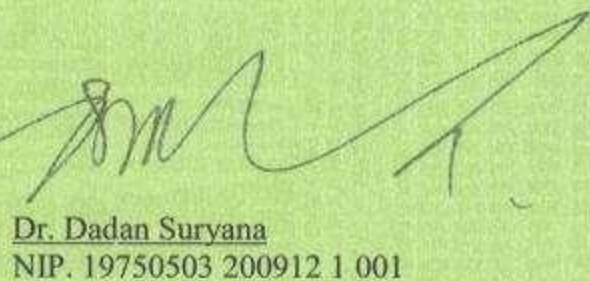
Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd</u> Pembimbing		<u>19 2023</u>

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang



Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons.  
NIP. 19850505 200812 1 002

Ketua Program Studi PAUD






Dr. Dadan Suryana  
NIP. 19750503 200912 1 001



**PERSETUJUAN KOMISI  
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

---

No	Nama	Tanda Tangan
1	Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd (Ketua)	
2	Dr. Farida Mayar, M.Pd (Anggota)	
3	Dr. Yaswinda, M.Pd (Anggota)	

Mahasiswa:

Nama : *Novela Rifa*

NIM : 21330004

Tanggal Ujian : 16 Agustus 2023

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN *GAME* “*E-FLASH CARD*” UNTUK PENGENALAN  
KATA PADA MEMBACA AWAL ANAK USIA DINI  
DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN  
TEMBILAHAN**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau menulis tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 21 Agustus 2023  
Yang memberikan pernyataan,



Novela Rifa



## KATA PENGANTAR



Puji Syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Esa, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya, sholawat beriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW dengan ucapan Allahuma Sholli'ala Sayyidina Muhhammad Wa'ala Alisayyidina Muhammad, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agamanya.

Tujuan tesis ini adalah untuk melakukan penelitian di lapangan dan merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Tesis ini Berjudul "*Pengembangan Game "E-Flash Card" Untuk Pengenalan Kata pada Membaca Awal Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Tembilahan*"

Pada Penulisan Tesis ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan, nasihat, serta saran-saran yang membangun sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan rendah hati peneliti menyampaikan terimakasih yang tak terhingga kepada Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan pengertian mulai dari awal sampai dengan selesainya tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan berbagai pihak, yakni :

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Afdhal, M.Pd, kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd selaku koordinator Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Ibu Dr. Farida Mayar, M.Pd selaku Kontributor 1 dan Validator Materi yang telah menyumbangkan pikiran, saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini
5. Ibu Dr. Yaswinda, M.Pd selaku Kontributor 2 yang telah menyumbangkan pikiran, saran dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
6. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Validator Ahli Media yang telah menyumbangkan pikiran, saran dan masukan untuk kesempurnaan Game E-Flashcard ini.
7. Ibu Nurhafizah, M.Pd, Ph.D selaku Validator Instrumen yang telah menyumbangkan pikiran, saran dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
8. Kepala sekolah dan guru TK Nurul Iman Tembilahan.
9. Orang Tua Peneliti, Ibunda Rismawati dan ayahanda Gustian Effendi yang telah memberikan segalanya untuk peneliti. Kedua orang tua menjadi semangat dan motivasi peneliti untuk menyelesaikan studi S2, peneliti meyakini berkat doa dan semangat yang mereka berikan, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan selama menyelesaikan tesis.
10. Adik peneliti Zikra Dwi Amanda yang telah memberikan semangat dan doa untuk peneliti.



11. Para sahabat seperjuangan S2 PAUD 2021 yang telah menyempatkan diri untuk membantu peneliti dalam mempersiapkan tesis ini.

12. Terakhir untuk Ns. Sarifuddin, S.Kep yang telah kebersamaan dari S1 hingga bisa menyelesaikan S2 ini, terimakasih buat semuanya abang.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Aamiin.

Akhirnya Peneliti menyadari bahwa tesis ini belum sempurna. Untuk itu peneliti menerima kritik dan masukan yang bermanfaat demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2023

Peneliti

Novela Rifa

## DAFTAR ISI

### Halaman

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	
Halaman Persetujuan Komisi Ujian Tesis pernyataan Keaslian Tesis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi.....	iv
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Lampiran .....	viii
<i>Abstract</i> .....	ix
Abstrak .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk Penelitian .....	12
H. Kebaharuan dan orisinalitas penelitian .....	14
I. Definisi Operasional .....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>16</b>
A. Kajian Teori.....	16
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	16
2. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	21
3. Pengenalan Kata Anak Usia Dini .....	24
4. Konsep Membaca Anak Usia Dini.....	27
5. Game .....	40
6. E-flash card.....	43



B. Penelitian yang Relevan .....	47
C. Produk Yang Akan Dikembangkan .....	49
D. Kerangka Konseptual.....	50
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
A. Jenis Penelitian .....	51
B. Prosedur Penelitian .....	51
C. Subjek Penelitian .....	56
D. Instrument Penelitian .....	57
E. Teknik Pengumpulan Data .....	63
F. Teknik Analisis Data .....	65
G. Jadwal Penelitian .....	66
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	68
B. Pembahasan .....	122
C. Keterbatasan Penelitian .....	146
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>147</b>
A. Kesimpulan .....	147
B. Implikasi .....	149
C. Saran .....	151
<b>REFERENSI .....</b>	<b>152</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>158</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1. 1 Kebaharuan Dan Orisinalitas Penelitian .....	14
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Materi .....	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Media.....	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Efektivitas <i>Game E-Flash Card</i> .....	60
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Praktikalitas <i>Game E-Flash Card</i> Oleh Guru.....	62
Tabel 3.5 Interpretasi Hasil Uji Berdasarkan Persentase .....	66
Tabel 3.6 Interpretasi Efektivitas Berdasarkan Persentase .....	66
Tabel 3.7 Interpretasi Hasil Uji N-Gain.....	66
Tabel 3.8 Jadwal Penelitian.....	67
Tabel 4.1 Tabel Jumlah Peserta Didik Di Tk Nurul Iman Tembilahan .....	68
Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Kelayakan Isi Oleh Ahli Instrumen Media .....	75
Tabel 4.3 Hasil Interpretasi Pengujian Validasi Ahli Media .....	76
Tabel 4.4 Data Hasil Penilaian Kelayakan Isi Oleh Ahli Materi .....	77
Tabel 4.5 Hasil Interpretasi Pengujian Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Oleh Ahli Instrumen .....	79
Tabel 4.7 Hasil Interpretasi Pengujian Validasi Ahli Instrumen .....	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas .....	81
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas .....	82
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	83
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas .....	84
Tabel 4.12 Sebaran Garis Besar Isi Pembelajaran .....	87
Tabel 4.13 Strategi Pembelajaran.....	89
Tabel 4.14 <i>Storyboard Game E-Flashcard</i> .....	93
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Ahli Media .....	106
Tabel 4.16 Desain <i>Game E-Flashcard</i> .....	107
Tabel 4.17 Hasil Uji Praktikalitas Media .....	108
Tabel 4.18 Nilai Pretest Dan Posttest Uji Coba Kelas Kecil .....	110
Tabel 4.19 Hasil Normalitas Pada Uji Coba Kelas Kecil .....	112
Tabel 4.20 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Pada Uji Coba Kelas Kecil .....	113
Tabel 4.21 Nilai Pretest Dan Posttest Uji Coba Kelas Sedang .....	115
Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas Pada Uji Coba Kelas Sedang .....	118
Tabel 4.23 Hasil Uji Paired Sampel T-Test Pada Uji Coba Kelas Sedang .....	118
Tabel 4.24 Bagian <i>Game E-Flashcard</i> Yang Telah Direvisi.....	119



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 1.1 Kerangka Konseptual .....	50
Gambar 2.1 Model Pengembangan Borg, Gall Dan Gall 2015 .....	52
Gambar 4.1 Bagan Indikator Pengenalan Kata Pada Membaca Awal Anak Usia Dini.....	71
Gambar 4.2 <i>Flowchart Game E-Flash Card</i> .....	92
Gambar 4.3 Halaman Awal <i>Game E-Flashcard</i> .....	100
Gambar 4.4 Menu Utama .....	100
Gambar 4.5 Menu Mengenal Kata .....	101
Gambar 4.6 Menu Informasi .....	101
Gambar 4.7 Halaman Petunjuk .....	102
Gambar 4.8 Halaman Deskripsi .....	102
Gambar 4.9 Halaman Profil .....	103
Gambar 4.10 Halaman Menu Permainan .....	103
Gambar 4.11 Menu Kata Kembar .....	104
Gambar 4.12 Menu Mewarnai .....	104
Gambar 4.13 Menu Bowling Kata .....	105
Gambar 4.14 Menu Mencocokkan Kata .....	105
Gambar 4.15 Menu Puzzle Gambar .....	105

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Wawancara Analisis Kebutuhan.....	159
Lampiran 2. Surat Validator Materi.....	161
Lampiran 3. Validasi Materi.....	162
Lampiran 4. Surat Validator Instrumen Efektivitas.....	166
Lampiran 5. Validasi Instrumen Efektivitas.....	167
Lampiran 6. Data Hasil Uji Coba Instrumen Efektivitas.....	172
Lampiran 7. Uji Normalitas Data Pengenalan Kata Subjek Penelitian Dan Subjek Uji Coba Instrumen.....	173
Lampiran 8. Uji Homogenitas Data Pengenalan Kata Anak Usia Dini Subjek Penelitian Dan Uji Coba Instrumen.....	176
Lampiran 9. Uji Validitas Instrumen Efektivitas.....	179
Lampiran 10. Uji Reliabilitas.....	181
Lampiran 11. Surat Validator Media.....	183
Lampiran 12. Validasi Media.....	184
Lampiran 13. Rencana Pembelajaran Harian (Rpph) Kelas Kecil.....	188
Lampiran 14. Rencana Pembelajaran Harian (Rpph) Kelas Sedang.....	192
Lampiran 15. Data Pretest Uji Coba Kelas Kecil.....	198
Lampiran 16. Data Posttest Uji Coba Kelas Kecil.....	199
Lampiran 17. Uji Paired Sample T-Test Data Pretest Dan Posttest Uji Coba Kelas Kecil Dengan Spss.....	200
Lampiran 18. Data Pretest Uji Coba Kelas Sedang.....	204
Lampiran 19. Data Posttest Uji Coba Kelas Sedang.....	206
Lampiran 20. Uji Paired Sample T-Test Data Pretest Dan Posttest Uji Coba Kelas Sedang Dengan Spss.....	208
Lampiran 21. Validitas Praktikalitas.....	212
Lampiran 22. Surat Penelitian.....	228
Lampiran 23. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	229
Lampiran 24. Dokumentasi.....	230



## ABSTRACT

**Rifa, Novela. 2023. Development of E-Flashcard Games For Word Recognition in Early Childhood Early Reading at Nurul Iman Tembilahan Kindergarten. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of Science Education, Padang State University.**

This research was motivated by there are still many children who have difficulty in recognizing words. This is due to the lack of media used by the teacher. The child has difficulty pairing/connecting words with the appropriate picture, has not been able to say the word according to the writing and mention the symbols in the word. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness e-flashcard games for word recognition in early reading in early childhood at Nurul Iman Tembilahan Kindergarten.

This study uses the Research and Development type of development research which refers to the Borg and Gall, Gall (2015) development model with 9 research steps. The research sample was class B1 and B2 of Nurul Iman Tembilahan Kindergarten. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation. Descriptive statistical data analysis techniques, N-Gain test and Paired Sample t-test. Then the data is processed by a difference test (t-test) using the SPSS 22.0 for Windows application.

Based on data analysis, the media validity test results obtained were a percentage value of 95.2%, material validity 96%, instrument validity 96% with very valid eligibility criteria. The results of the teacher's response practicality test with an average of 93.2% with very practical eligibility criteria. The results of testing the effectiveness of e-flashcard game development are effective for word recognition in early childhood early reading. So that the initial average increase in the pre-test was 46.94% and the post-test was 84.8%. Based on the results of the N-Gain test, the N-Gain score for children's word recognition ability in the medium class test was 0.71, meaning that the development of e-flashcard games was effective in increasing word recognition skills in the high category. Next, a paired sample t-test was performed. Based on sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.05 with  $\alpha = 0.05$ . So that  $H_0$  is rejected, meaning that there is a difference in average scores between pretest and posttest word recognition scores in early childhood. The results of this data analysis indicate that the results of developing the E-Flashcard game are effective in significantly increasing word recognition in early childhood.

**Keywords: Early Childhood, E-Flashcard Game, Word Recognition**

## ABSTRAK

**Rifa, Novela. 2023. Pengembangan *Game E-Flashcard* untuk Pengenalan Kata pada Membaca Awal Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Tembilahan. Tesis. Program Magister Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal kata. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya media yang digunakan guru. Anak mengalami kesulitan memasangkan/menghubungkan kata dengan gambar yang sesuai, belum mampu menyebutkan kata sesuai dengan tulisan dan menyebutkan simbol dalam kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas *game e-flashcard* untuk pengenalan kata pada membaca awal pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Tembilahan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall, Gall (2015) dengan 9 langkah penelitian. Sampel penelitian adalah kelas B1 dan B2 Taman Kanak-kanak Nurul Iman Tembilahan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data statistik deskriptif, uji N-Gain dan Uji Paired Sampel t-test. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test) menggunakan bantuan aplikasi spss 22.0 for windows.

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil uji validitas media nilai persentase 95,2%, validitas materi 96%, validitas instrumen 96% dengan kriteria kelayakan sangat valid. Hasil uji praktikalitas respon guru dengan rata-rata 93,2% dengan kriteria kelayakan sangat praktis. Hasil uji efektivitas pengembangan *game e-flashcard* efektif untuk pengenalan kata pada membaca awal anak usia dini. Sehingga mengalami peningkatan rata-rata awal *pre-test* 46,94% dan *Post-test* 84,8%. Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh skor N-Gain kemampuan pengenalan kata anak pada uji kelas sedang yaitu 0,71 artinya pengembangan *game e-flashcard* efektif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan kata dengan kategori tinggi. Selanjutnya dilakukan uji paired sampel t-test. Berdasarkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Sehingga  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan nilai rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* pengenalan kata pada anak usia dini. Hasil analisis data ini mengindikasikan bahwa hasil pengembangan *game E-Flashcard* efektif untuk meningkatkan pengenalan kata pada anak usia dini secara signifikan

**Kata Kunci: Anak Usia Dini, *Game E-Flashcard*, Pengenalan Kata**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalankan proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Masa perkembangan anak usia dini merupakan masa paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya (Mayar, 2021). Salah satu upaya menstimulasi perkembangan anak adalah melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu lembaga pendidikan yang memegang peran penting untuk membantu pemerintah mempersiapkan generasi muda sedini mungkin, yang sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik (Astini et al., 2017).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003). Perkembangan anak merupakan tahap-tahap yang terjadi pada pertumbuhan fisik, bahasa, sosial dan mental yang muncul sejak anak lahir hingga berumur delapan tahun. Anak usia dini merupakan masa emas karena pada masa ini anak mengalami banyak pertumbuhan dan perkembangan dalam dirinya yang terjadi sangat pesat dan tidak akan tergantikan pada masa mendatang. Usia emas

perkembangan anak merupakan dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja (Saripudin & Faujiah, 2020).

Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus mengembangkan 6 aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Menurut Elizabet B. Hurlock perkembangan bahasa anak usia dini ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan pertambahan usianya. Bahasa mencakup setiap bentuk komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain (Hurlock, 1988). Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan pada anak adalah perkembangan bahasa. Aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu perkembangan yang penting pada anak usia dini. Anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan adalah tujuan perkembangan kemampuan bahasa. "Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya".

Perkembangan bahasa berkaitan erat dengan perkembangan berpikir anak yaitu pada saat anak dapat menyusun kalimat dua atau tiga kata. Tugas pokok perkembangan bahasa anak, yaitu : (1) kemampuan memahami makna ucapan orang lain, (2) pengembangan perbendaharaan kata; (3) penyusunan kata-kata menjadi kalimat; (4) kemampuan mengucapkan kata-kata (Saripudin &

Faujiah, 2020). Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi entah itu tulisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya (Santrock, 2007). Mengungkapkan kemampuan mengenal kata merupakan stimulasi perkembangan bahasa selain membaca dan menulis. Kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan pengenalan kata dan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa (Sulaimah & Hanita, 2018). Anak-anak dapat mempelajari aspek-aspek dari bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Bromley, 1992).

Membaca awal merupakan kegiatan terpadu yang didalamnya terdapat beberapa bentuk aktivitas misalnya mengenali huruf juga kata kemudian menghubungkannya dengan bunyi, makna, dan berusaha memahami arti dari apa yang dibaca. Membaca awal lebih ditekankan pada pengenalan lambang bunyi seperti huruf, kata serta kalimat yang disajikan dalam bentuk yang sederhana (Pertwi, 2016).

Membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis. Membaca dini ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran (Haryanti & Tejaningrum, 2020).



Membaca merupakan sarana utama bagi seorang anak untuk mengasah keingintahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya (Haryanti & Tejaningrum, 2020).

Pengajaran dalam membaca permulaan berfokus pada pengembangan keterampilan membaca dasar. Kemampuan menerjemahkan huruf tulis, bentuk suku kata, bentuk kata dan kalimat ke dalam bentuk suara atau lisan merupakan keterampilan dasar membaca. Oleh karena itu, mencampurkan bunyi pada huruf menjadi suku kata untuk menjadi kata yang memiliki arti adalah tahap dimana anak mulai membaca (Pertiwi, 2016).

Berdasarkan laporan (UNESCO), dari total 61 negara, Indonesia di peringkat 60 dengan tingkat literasi rendah, hanya 0,001%. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, Cuma 1 orang yang rajin membaca. Sangat penting untuk mengarahkan anak sejak usia dini agar gemar berliterasi dan merasa bahwa membaca adalah suatu hal yang menyenangkan. Di sisi lain, transformasi digital telah menimbulkan tantangan cukup kompleks pada dunia pendidikan dan berdampak negatif bagi anak-anak. Saat ini, kebanyakan anak lebih suka bermain gadget daripada membaca. Padahal membaca tidak harus dengan buku yang serius melalui Platform digital juga merupakan bagian dari literasi.

Berdasarkan Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) tentang standar kompetensi kelompok B, menyebutkan bahwa anak mampu menyebutkan kata-kata yang dikenal. Kemudian dalam

hasil belajar diharapkan anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar, menyebut kata sesuai dengan tulisan dan menyebutkan simbol dalam kata. Berdasarkan penjelasan diatas maka aspek perkembangan bahasa khususnya dalam lingkup keaksaraan seperti pengenalan kata dapat disampaikan atau dijelaskan kepada anak usia dini melalui media pembelajaran yang dibuat.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pada proses belajar mengajar, media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Kusniawan, 2016). Untuk mengajarkan anak agar mereka bisa cepat membaca, maka harus menyediakan media atau alat peraga. Salah satu media yang dapat menunjang pembelajaran adalah dengan menggunakan teknologi, seperti media *Game*.

Dengan demikian, untuk mendukung pengenalan kata pada anak maka diperlukan suatu alat atau sarana yang dapat digunakan sebagai stimulus bagi anak yang biasa disebut sebagai media, Salah satunya dengan menggunakan Media *Game*. *Game* adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijabatani oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak *Game* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televisi, computer, laptop, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan *input* berupa perintah yang

disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media (Kirriemuir & McFarlane, 2003).

Pengenalan penggunaan teknologi dapat dilakukan melalui bermain, karena proses pembelajaran pada anak usia dini terjadi dengan belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar, karena dunia anak adalah dunia bermain. Pengenalan teknologi kepada anak sejak dini bertujuan untuk melatih kemampuan anak usia dini (Rakimahwati & Ardi, 2019). Salah satu teknologi yang terus berkembang pesat dan dianggap bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan melibatkan *Game*, karena menggabungkan antara media lagu, teka teki dan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Game* sebetulnya akan sangat bermanfaat jika dimanfaatkan secara positif, seperti *Game* yang berfungsi sebagai sebuah media edutainment yaitu media yang menggabungkan unsur edukasi (education) dengan hiburan (entertainment) atau sering disebut bermain sambil belajar.

Untuk menambah ketertarikan anak dalam belajar mengenal kata, pemanfaatan media belajar dengan teknologi modern sangat dibutuhkan, salah satunya dengan media *Game* bertema pengenalan kata. Salah satu *Game* yang menarik adalah *E-Flash Card*. Media *E-Flash Card* adalah permainan yang menyenangkan dan mendidik dengan pendekatan mudah dipelajari untuk mengenal kata yang dibuat melalui game.

Metode belajar membaca dengan menggunakan media *Flash Card* adalah metode dengan menggunakan kartu yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu

itu disertakan gambar dari kata yang dimaksud, sehingga metode ini lebih menyerupai jenis permainan daripada teknik belajar membaca. Metode ini sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca sejak dini dan melatih daya imajinasi anak. Dengan media ini, guru bisa mengajari langsung si anak kata per kata dan bisa diteruskan dengan meminta anak melengkapi kata yang sengaja dipisah-pisah. Misalnya, guru menggambar meja pada sebuah kartu dan bagian sebaliknya tulislah huruf “me” saja. Untuk sempurna menjadi kata “meja”, guru bisa meminta anak untuk mencari sambungan kata lagi, sehingga sempurna menjadi kata “meja”. Hal itu berarti, anak harus mendapatkan kata “ja” yang terdapat pada kartu yang lain (Doman & Doman, 2006)

Media pembelajaran ini pada dasarnya merupakan media pembelajaran visual yang dilakukan digitalisasi agar dapat diakses oleh guru maupun anak kapanpun dan dimanapun. Biasanya, E-Flashcard didesain secara singkat atau menyerupai pesan berikut gambar-gambar yang mendukung materi pembelajaran agar dapat menarik perhatian anak (Fidiyanti, 2020).

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan bahasa yaitu media flashcard. Media flashcard atau bisa disebut dengan kartu huruf merupakan salah satu sara pembelajaran dalam bentuk grafik berupa kartu bergambar kecil, biasanya dengan, simbol atau gambar, ditempel di bagian depan dan keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar flashcard mengingatkan siswa akan sesuatu yang berhubungan dengan gambar (Fidiyanti, 2020; Safitri et al., 2018). Pengembangan media e-flashcard dipilih karena pertimbangan yaitu pertama dapat digunakan melatih kemampuan

membaca anak. Kedua, penggunaan media e-flashcard juga akan memudahkan anak belajar membaca dan mendorong belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efisien. Hal ini tentu mempengaruhi capaian tujuan pembelajaran yang maksimal (Anggraini et al., 2019)

Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-kanak Nurul Iman Tembilahan melalui Hasil Belajar Anak dengan menggunakan LKA Dimana kemampuan mengenal kata anak masih rendah sebesar 40% (Liswantiani & Nugrahanta, 2020) ditandai dengan 10 dari 25 orang anak masih banyak anak yang belum mampu mengenali kata yang sudah dikenal sesuai tulisannya (kata buah jambu), Anak belum mampu mengenali simbol huruf dalam kata (kata buah melon), Anak belum mampu mengenali kata sesuai dengan suara (kata buah pepaya), Anak belum mampu mengenali kata sesuai dengan gambar (kata buah kelapa). Hal tersebut disebabkan karena kurangnya media yang digunakan guru, seperti memakai kartu huruf, menulis huruf di papan tulis, dan lembar kerja anak.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berupaya untuk mengembangkan media yang diharapkan dapat digunakan untuk memfasilitasi anak dalam mengenal kata di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Tembilahan. Pada penelitian ini, peneliti menawarkan solusi atas permasalahan tersebut, yaitu mengembangkan *Game "E-Flash Card"* dengan tampilan yang menarik dan memudahkan anak untuk belajar mengenal kata sehingga anak tidak bosan dan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam belajar. Maka dari itu peneliti mengangkat judul ***"PENGEMBANGAN GAME "E-FLASH CARD" UNTUK***



***PENGENALAN KATA PADA MEMBACA AWAL ANAK USIA DINI DI  
TAMAN KANAK-KANAK NURUL IMAN TEMBILAHAN***

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan, permasalahan yang saya temukan pada anak-anak ialah dalam mengenal konsep kata. Penjabaran masalahnya sebagai berikut :

1. Anak belum mampu mengenali kata yang sudah dikenal sesuai tulisannya
2. Anak belum mampu mengenali simbol huruf dalam kata
3. Anak belum mampu mengenali kata sesuai dengan suara
4. Anak belum mampu mengenali kata sesuai dengan gambar

**C. Pembatasan Masalah**

Mengingat ada beberapa permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam penelitian, untuk memudahkan penelitian maka peneliti membatasi permasalahan pada “Anak belum mampu mengenali kata sesuai gambar”

Pembatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi game yang dikembangkan pada satu bidang pengembangan yaitu kemampuan mengenal kata dan hanya pada satu tema yaitu tema binatang yang diaplikasikan dengan menggunakan *game “e-flash card”*.

**D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah di uraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan *game “e-flash card”* untuk mengenalkan kata pada Anak Usia Dini?”

2. Bagaimana validitas Pengembangan *game* “*e-flash card*” untuk Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini?”
3. Bagaimana praktikalitas Pengembangan *game* “*e-flash card*” untuk Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini?”
4. Bagaimana efektivitas Pengembangan *game* “*e-flash card*” untuk Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah, Adapun tujuan yang ingin dicapai tersebut dijelaskan sebagai berikut

1. Menghasilkan suatu produk berupa *game* “*e-flash card*” dalam Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini
2. Mengetahui seberapa valid *game* “*e-flash card*” dalam Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini
3. Mengetahui seberapa praktis *game* “*e-flash card*” dalam Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini
4. Mengetahui seberapa efektif *game* “*e-flash card*” dalam Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang mempunyai keterkaitan baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan anak usia dini khususnya mengenai kemampuan pengenalan kata menggunakan *game* “*e-flash card*”
- b. Memberikan penemuan pembelajaran baru untuk pengenalan kata
- c. Untuk menambah teori tentang pengenalan kata

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi anak

Manfaat penelitian ini bagi anak adalah sebagai salah satu media pembelajaran yang aktif dan kreatif, meningkatkan motivasi belajar pada anak, dan menambah pengalaman yang menarik dan menyenangkan bagi anak, serta memudahkan proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan *game* “*e-flash card*” dalam mengenal kata.

### b. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah membantu dan memudahkan guru dalam penyampaian informasi kepada anak khususnya dalam mengenal kata serta untuk memotivasi guru agar menjadi lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

### c. Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah sebagai salah satu solusi untuk pemecahan masalah yang terjadi dengan menambah variasi media pembelajaran yang dapat dipakai dan dimanfaatkan selanjutnya, serta

sebagai masukan atau refleksi agar guru dapat melaksanakan belajar-mengajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan selama perkuliahan serta sebagai pengembangan dalam kemampuan dan keterampilan dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk *game* “*e-flash card*” untuk Mengenalkan kata pada Anak Usia Dini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian menghasilkan produk berupa *game* “*e-flash card*” untuk Mengenalkan kata pada Anak Usia 5-6 Tahun yang valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kelayakan multimedia.
2. Pada layar depan *game* ini menampilkan tema pembelajaran yaitu Tanaman subtema Buah-buahan.
3. Menu utama berisikan pilihan menu yang terdiri dari menu informasi dan menu *game* “*e-flash card*”.
4. Menu informasi berisikan menu petunjuk penggunaan *game*, menu deskripsi, dan menu profil pengembang.
5. Menu petunjuk berisi informasi fungsi tombol yang ada dalam aplikasi *game*.
6. Menu pengenalan jenis-jenis buahan beserta nama dengan suara penyebutan kata ditampilkan satu-persatu.

7. Layar selanjutnya berisikan pembagian menu *game* yang terdiri dari 5 kegiatan, yaitu *game* pertama Mengenali kata-kata yang sudah dikenal, *game* kedua Membuat simbol, tanda dan huruf dengan teknologi, *game* ketiga Menggunakan kombinasi gambar dan tulisan, *game* keempat Memahami Pesan lisan dengan cara mendengarkan dan menanggapi secara tepat, Menggunakan Petunjuk gambar untuk membaca kata dengan durasi permainan 30-40 menit untuk kelas kecil yang berjumlah 10 orang anak, dan 40-60 menit untuk kelas sedang yang berjumlah 25 orang anak
8. *Game* dapat dimainkan secara offline yakni tanpa menggunakan koneksi internet setelah terinstal
9. Materi pilihan *game* sesuai dengan tema pembelajaran, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dan lebih sederhana serta fokus pada kemampuan pengenalan kata anak usia 5-6 tahun.
10. Petunjuk Penggunaan : *Game E-Flash Card* yang sudah terinstal di laptop/android di buka, Selanjutnya tekan tombol mulai. Terdapat 4 menu pilihan yaitu informasi, permainan, mengenal kata, dan keluar. Pada menu mengenal kata terdapat 25 kartu bergambar buah. Tekan satu- persatu kartu gambar buah untuk mendengar suara penyebutan kata buah. Selanjutnya klik menu permainan untuk bermain game. Game pertama kata kembar, pilih kartu satu persatu dan temukanlah kata yang sama. Game kedua mewarnai kata, klik warna yang diinginkan untuk mewarnai setiap hurufnya. Game ketiga bowling kata, tekanlah bola bowling dan kata buah akan muncul. Game keempat mencocokkan, dengarkan perintah suara untuk



memilih buah yang tepat. Game kelima puzzle gambar, susunlah satu persatu potongan gambar sehingga menjadi gambar buah yang utuh

## H. Kebaharuan dan orisinalitas penelitian

Kebaharuan dan orisinalitas penelitin ini dengan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 1 Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitianagus**

No	Penulis, Tahun & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	(Mardhotillah & Rakimahwati, 2022) Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini	a. Penelitian Pengembangan game b. Bertujuan untuk membaca anak usia dini c. Subjek penelitian anak usia dini	a. Menu <i>Game</i> terdiri dari 3 kegiatan Sedangkan pada penelitian ini terdiri dari 5 kegiatan b. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Addie sedangkan penelitian ini menggunakan model Borg and Gall	Pengembangan <i>Game "e-flash card"</i> Untuk Pengenalan Kata Pada Membaca Awal Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Tembilahan
2	(Darmiatun, 2021) Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Negeri Pembina Timpeh kab Dharmasraya	a. Penelitian pengembangan Game b. Bertujuan untuk membaca anak usia dini c. Subjek penelitian anak usia dini	a. Game berbasis android sedangkan penelitian ini tidak b. Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Addie sedangkan penelitian ini menggunakan model Borg and Gall	Pengembangan Game "E-Flash Card" Untuk Pengenalan Kata Pada Membaca Awal Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Nurul Iman Tembilahan

## I. Definisi Operasional

Berdasarkan variabel penelitiannya, yang termasuk variabel adalah *Game E-Flash Card* dalam mengenalkan kata. Oleh karena itu, definisi operasional

variabel penelitian tersebut yaitu *Game E-Flash Card* dan kemampuan mengenal kata pada anak usia 5-6 tahun yang akan dijabarkan sebagai berikut :

#### 1. Game

Permainan yang menggunakan media elektronik yang merupakan sebuah hiburan atau pembelajaran yang berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu kepuasan.

#### 2. E-flash card

Merupakan sebuah metode dengan menggunakan kartu elektronik yang sudah diberi tulisan dan dibalik kartu itu disertakan gambar dari kata yang dimaksud.

#### 3. Pengenalan Kata

Pengenalan kata merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru.