

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI PEMBINA TIMPEH KAB.DHARMASRAYA**

TESIS



**Oleh
SITI DARMIATUN
NIM. 2018/18330042**

**Ditulis untuk memenuhi Sebagian persyaratan
dalam mendapat gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2020**

ABSTRACT

Siti Darmiatun. 2020. Development of Android-Based Educational Games to Improve Reading Ability of 5-6 Years Old Children in the State Kindergarten of Timpeh Trustees, Dharmasraya District. Thesis. Early Childhood Education Master Program. Faculty of Science Education. Padang State University

This research is motivated by several things that the researchers found in the initial research. There is no learning process in schools using Android-based educational games to increase the reading ability of children aged 5-6 years. This study aims to produce educational games based on android for early childhood. Researchers need to solve this problem through R & D (Research and Development) research with the ADDIE model, namely by analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique used a questionnaire. The results of the validation of the development of educational games based on android are feasible for use with an average result of Aiken's V by a material expert of 0.807 and with an average result of Aiken's V by a media expert of 0.80. The results of the practicality of android-based educational games are said to be very practical with an average percentage result 84,4%, namely very practical. The result of the percentage of effectiveness is 81,25% (effective), namely the educational game is very successful to use. It can be concluded that android-based educational games to improve the reading skills of children aged 5-6 years in Dharmasraya Regency are declared valid, practical, and effective.

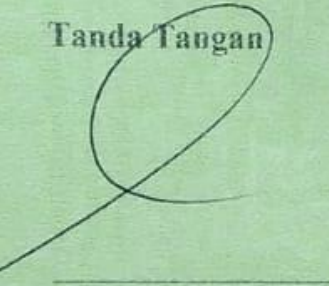
ABSTRAK

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

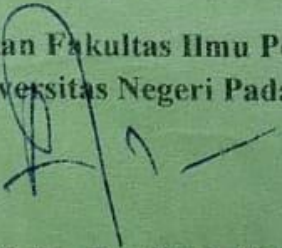
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa hal yang ditemukan peneliti pada riset awal. Proses pembelajaran di sekolah belum ada menggunakan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game edukasi berbasis android 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 dinyatakan 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.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

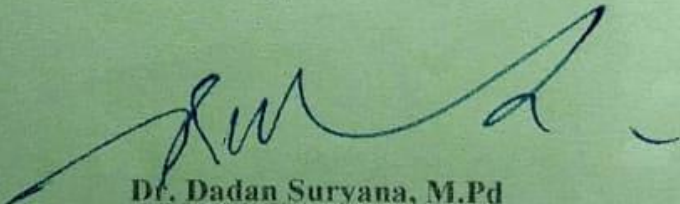
Nama Mahasiswa : Siti Darmiatun
NIM : 18330042

N a m a	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd Pembimbing		<u>22-7-2021</u>

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang


Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 19630320 1988031 002

Ketua Program Studi


Dr. Dadan Suryana, M.Pd
NIP. 197505003 2009121 001

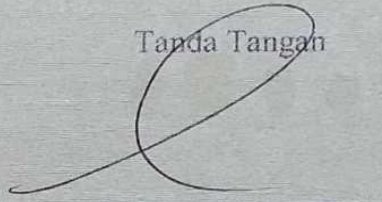
PERSETUJUAN KOMISI

UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

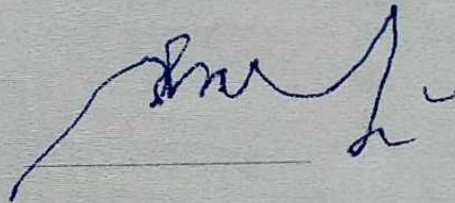
No Nama

Tanda Tangan

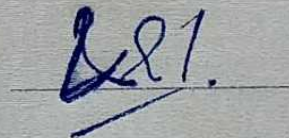
1. Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd
(Ketua)



2. Dr. Dadan Suryana, M.Pd
(Sekretaris)



3. Dr. Yaswinda, M.Pd
(Anggota)



Mahasiswa :

Nama : Siti Darmiatun

NIM : 18330042

Tanggal Ujian : 17 - 11 - 2020


SURAT PERNYATAAN

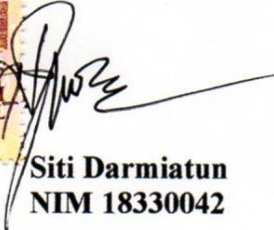
Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Di TK Negeri Pembina Timpeh Kab Dharmasraya”. adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, November 2020

Saya yang menyatakan




Siti Darmiatun
NIM 18330042

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis penatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tesis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Di TK Negeri Pembina Timpeh Kab Dharmasraya”.

Penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Proses penyusunan tesis ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku Koordinator Prodi Pendidikan Anak Usia Dini dan selaku kontributor 1 yang telah memberikan kritik, saran dan masukan dalam penyusunan tesis ini.
2. Ibu Dr. Yaswinda, M.Pd selaku kontributor 2 yang telah memberikan kritik, saran dan masukan dalam penyusunan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd, Ibuk Dr. Yaswinda, M.Pd, Ibuk Dr. Nenny Mahyuddin dan Ibuk Dr Tressyalina, M.Pd yang bersedia sebagai validator angket dan memberikan kritik dan saran dalam penyusunan tesis ini menjadi lebih baik lagi.
4. Bapak/Ibu Tata Staf Tata Usaha yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta arahan pada peneliti.
5. Kepala sekolah Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya yang telah memberikan kemudahan peneliti dalam penyelesaian tesis ini.
6. Keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan doa serta kasih sayang yang tak ternilai harganya
7. Teman-teman Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2018 atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa tesis ini belum pada tahap

sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini memberikan manfaat bagi para pembaca sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, September 2020

Penulis

Siti Darmiatun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SEMINAR HASIL TESIS	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	12
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Konsep Anak Usia Dini.....	16
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	16
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	17
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
a. Pendidikan Anak Usia Dini.....	18
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	21

3. Konsep Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	23
a. Perkembangan Bahasa Anak.....	23
b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak.....	26
c. Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini.....	30
4. Konsep Kemampuan Membaca AUD.....	32
a. Pengertian kemampuan Membaca.....	32.
b. Tujuan Membaca AUD.....	35
c. Tahap-Tahap Perkembangan Membaca AUD.....	36
5. <i>Game</i> Edukasi Berbasis Android.....	38
a. <i>Game</i> Edukasi.....	38
b. Macam-macam <i>Game</i> Edukasi.....	40
c. Manfaat <i>Game</i> Edukasi.....	43
d. Android.....	44
e. <i>Game</i> Edukasi Berbasis Android untuk AUD.....	46
6. Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Berbasis Android untuk Kemampuan Membaca AUD.....	49
B. Kerangka Konseptual	51
BAB III. METODE PENELITIAN.....	52
A. Model Pengembangan.....	52
B. Prosedur Penelitian.....	52
C. Teknik Pengumpulan Data.....	58
D. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	66
1. <i>Analysis</i>	66
2. <i>Design</i>	71
3. <i>Development</i>	78
4. <i>Implementation</i>	84
5. <i>Evaluation</i>	91
B. Pembahasan.....	92

BAB V. Kesimpulan, Implikasi dan Saran	101
A. Kesimpulan	108
B. Implikasi	109
C. Saran	109
DAFTAR RUJUKAN.....	103

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	44
Bagan 2 Model Pengembangan ADDIE.....	47
Bagan 3 Desain Game Edukasi Berbasis Android.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Nama Validator.....	50
Tabel 2 Kisi-kisi Angket Validator.....	52
Tabel 3 Kisi-kisi Angket Praktikalitas.....	53
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru.....	53
Tabel 5 Kriteria Efektivitas Game Edukasi.....	56
Tabel 6 Analisis Validasi dengan Ahli Materi.....	64
Tabel 7 Analisis Validasi dengan Ahli Media.....	65
Tabel 8 Game edukasi sebelum dan sesudah revisi.....	66
Tabel 9 Uji Coba Praktikalitas.....	68
Tabel 10 Nilai Praktikalitas melalui FGD.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tampilan awal game edukasi.....	60
Gambar 2	Tampil tema game edukasi.....	60
Gambar 3	Tampilan Sub Tema Game Edukasi.....	60
Gambar 4	Tampilan jenis kendaraan darat pada game edukasi.....	60
Gambar 5	Tampilan jenis kendaraan air pada game edukasi.....	61
Gambar 6	Tampilan jenis-jenis kendaran udara.....	61
Gambar 7	Tampilan tema tanaman buah pada game edukasi.....	61
Gambar 8	Tampilan jenis tanaman buah pada game edukasi.....	62
Gambar 9	Tampilan jenis tanaman hias obat pada game edukasi.....	62
Gambar 10	Tampilan jenis-jenis tanaman sayur pada game edukasi.....	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android.....	52
Bagan 2. Tahap Pengembangan model ADDIE	54
Bagan 3. Hasil Pre Test Game Edukasi.....	76
Bagan 2. Hasil Post Test Game Edukasi	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Game Edukasi oleh Ahli Materi	115
Lampiran 2. Angket Validasi oleh Ahli Media	116
Lampiran 3. Angket Praktikalitas Game Edukasi	122
Lampiran 4. Angket Efektifitas Game Edukasi	125
Lampiran 5. Data Analisis Hasil Validasi Materi Game Edukasi	126
Lampiran 6. Data Analisis Hasil Validasi Media Game Edukasi	127
Lampiran 7. Data Analisis Hasil Praktikalitas	128
Lampiran 8. Data Analisis Hasil Efektivitas	130
Lampiran 9. Surat angket validasi materi Praktikalitas	134
Lampiran 10. Surat angket validasi materi efektivitas	135
Lampiran 11. Surat angket ahli media	136
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian	137
Lampiran 13. Daftar Hadir FGD	138
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman sedang berkembang pesat dengan seiringnya waktu berjalan yang ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku dan perilaku dari masa ke masa. Begitu juga dengan perkembangan sistem pendidikan yang ada di dunia dan Indonesia. Sistem pendidikan merupakan strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang menjadikan anak aktif dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan merupakan wadah awal anak dalam proses belajar yang terencana yang mewujudkan suasana dan proses pembelajaran menjadi aktif dalam mengembangkan aspek perkembangannya.

Memasuki Abad ke-21 perkembangan pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat ditandai dengan perkembangan revolusi industri yang terjadi di dunia. Revolusi industri ialah perubahan besar-besaran yang terjadi pada bidang pertanian, pertambangan, transportasi, manufaktur, teknologi serta memiliki dampak terhadap kehidupan manusia di dunia. Pada saat ini di dunia dan Indonesia menghadapi revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan adanya integrasi dan era inovatif disruptif pada bidang industri. Pada era digital tidak hanya berdampak pada bidang industri saja, melainkan berdampak pada segala aspek kehidupan manusia yang ada di dunia tanpa kecuali dunia pendidikan.

Menghadapi tantangan besar era revolusi industri 4.0, pendidikan dituntut untuk mengikuti perubahan saat ini pada jenjang apapun. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut dengan pendidikan 4.0 yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan sistem siber (*cyber system*) serta mampu membuat proses pembelajaran berjalan secara *countiniu*. Beberapa praktisi dalam pendidikan mulai memperkenalkan konsep edukasi 4.0 yang dicirikan dengan manusia dan mesin terhubung secara sinergis, memanfaatkan teknologi digital, membangun cetak biru untuk masa depan, pembelajaran seumur hidup dari masa kanak-kanak hingga pembelajaran berkelanjutan untuk memainkan peran yang lebih baik dalam bermasyarakat (Fisk, 2017).

Revolusi industri 4.0 dalam pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini di dunia sudah memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dalam meningkatkan kualitas pendidikan ketika digunakan dan dimanfaatkan sebaik mungkin dalam pembelajaran (Partini, 2010). Penggunaan teknologi bagi anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak serta kebutuhan anak. Hal ini sejalan dengan McManis et al., (2012) penggunaan teknologi pada anak usia dini disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan dan lingkungan sosial budaya anak. Sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini di Indonesia salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi bagi anak dapat menstimulasi perkembangan, sehingga mempermudah rasa ingin tahu anak dan pembelajaran akan berjalan lebih efektif (Trianto, 2011). Untuk itu, guru dapat memanfaatkan teknologi

sebagai media pembelajaran yang dapat membantu menstimulasi atau menjadi intervensi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Pendidikan di luar negeri sudah banyak yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Dhirga, Sarma, dan Kour (2009) penggunaan teknologi komputer dapat dimanfaatkan di Taman Kanak-kanak untuk mengembangkan kemampuan literasi. Hasil penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan literasi anak seperti huruf. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut Clements (2002) mengkaji studi empiris bahwa penggunaan teknologi komputer sebagai media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan anak salah satunya berhitung. Pemanfaatan teknologi sebagai salah satu *game* edukasi pada anak merupakan hal yang perlu dikenalkan pada anak, karena dengan adanya *game* edukasi dapat membantu guru dan anak dalam memahami suatu materi sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak bosan.

Teknologi dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini, salah satunya yaitu aspek perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa adalah usaha mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak dengan lingkungannya. Dengan bahasa anak dapat mengembangkan kecerdasannya melalui proses berpikir, melatih kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Hurlock (1978) perkembangan bahasa merupakan sarana komunikasi anak dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Komunikasi yang dimaksudkan yaitu tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat,

pantonim dan seni.

Perkembangan bahasa anak usia dini berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif yang artinya anak mampu mengungkapkan keinginannya, penolakan, dan pendapat secara lisan. Bahasa lisan digunakan oleh anak untuk menyampaikan komunikasi. Susanto (2011) Perkembangan bahasa merupakan alat untuk berpikir anak untuk mengekspresikan diri ketika berkomunikasi. Perkembangan bahasa penting dalam rangka pembentukan, informasi, konsep, dan memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan pikiran dan perasaan yang dirasakan oleh anak.

Perkembangan bahasa anak dapat berkembang dengan optimal, jika guru memberikan stimulasi dengan mengajak anak berbicara, menggunakan media konkrit seperti media bergambar atau memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Morrison (2016) menjelaskan bahwa guru TK di abad 21 khususnya di luar negeri guru dan anak murid TK-nya menggunakan teknologi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Teknologi yang digunakan guru tersebut adalah *iPads* ke dalam kelas dan kurikulumnya. Tidak hanya *iPads* guru dan anak tersebut menggunakan teknologi yang sedang berkembang seperti *smartphone* atau android, tablet dan lain-lain. Teknologi tersebut dapat digunakan di dalam kelas Taman Kanak-kanak untuk memampukan kerja sama, komunikasi atau bahasa anak, dan pembelajaran lebih intensif serta inovatif. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak.

Menurut Susanto (2011) salah satu aspek perkembangan bahasa yang dapat dikembangkan adalah membaca. Membaca merupakan hal yang sangat penting dikembangkan, karena membaca dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari anak nantinya. Membaca merupakan kegiatan fisik serta mental ketika anak mampu menemukan makna dari tulisan, kegiatan ini mengenalkan huruf-huruf pada setiap tulisan. Pada hakikatnya membaca sudah dapat diajarkan pada balita tetapi lebih efektif diajarkan pada anak usia 3-5 tahun. Membaca pada anak usia dini diberikan melalui permainan dan kegiatan menarik sebagai perantara pembelajaran anak (Yulsofriend & Yaswinda, 2018). Penggunaan teknologi digital sangat membantu mengembangkan literasi awal anak usia dini, karena literasi awal memiliki peran penting dalam mengembangkan perkembangan anak (Yaswinda & Yulsofriend, 2018). Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan pengembangan bahasa anak yaitu *game* edukasi berbasis android.

Salah satu perangkat keras yang dapat dikembangkan sebagai *game* edukasi dengan kriteria yang dapat memberikan lingkungan belajar yang luas adalah android (Saefi et al., 2017). *Game* edukasi yang menggunakan teknologi android dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran sehingga lebih fleksibel dan dapat dibawa kemana dan dapat digunakan kapan saja. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kualitas belajar yang lebih bermakna. Penggunaan *game* edukasi berbasis android dapat membuat belajar lebih bermakna karena dapat memberikan motivasi yang ada dalam diri anak dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Masood & Hoda (2014) membuat game edukasi berbasis android yang dinamakan “*Math-tutor*” yang dirancang khusus untuk digunakan guru dan anak yang dapat membantu anak belajar penambahan, pengurangan serta bahasa anak seperti bahasa inggris dan Māori anak. Hasil penelitian yang didapatkan dalam *game* edukasi berbasis android “*Math-tutor*” yaitu terdapat peningkatan dalam *numeracy* dan bahasa anak yang terdapat pada *game* edukasi tersebut.

Teknologi sebagai *game* edukasi berbasis android dapat membantu penguasaan bahasa dan literasi pada anak usia dini. Sejalan dengan pendapat Clark (2013) bahwa dengan adanya teknologi sebagai *game* edukasi dapat membantu keterampilan bahasa dan literasi anak sehingga dapat melibatkan dan memotivasi belajar anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Clark bahwa teknologi dapat mendukung pendidikan literasi dan penembangan kosa kata bahasa inggris, teknologi yang dijadikan sebagai *game* edukatif yaitu menggunakan *iPad*. *iPad* yang digunakan berhasil dalam mengembangkan pengetahuan kosa kata anak, meskipun pengajaran eksplisit dalam kelompok kecil. Visual dan audio yang disediakan *iPad* selama instruksi dalam kelompok kecil dapat meningkatkan penguasaan kosa kata anak.

Penggunaan teknologi sebagai *game* edukasi melibatkan orang tua dan guru sehingga adanya kolaborasi dalam meningkatkan kosa kata pada anak usia dini. Senada dengan penelitian (Dayton, 2013) bahwa teknologi yang dimanfaatkan sebagai *game* edukasi dapat dapat mengembangkan bahasa anak usia dini, sehingga dapat melibatkan orang tua dan guru dalam

mengembangkan perkembangan tersebut. Dengan adanya kolaborasi tersebut, maka bahasa anak akan berkembang dengan optimal. Untuk itu, hendaknya guru memanfaatkan teknologi sebagai media edukasi dalam meningkatkan pengembangan bahasa anak. Penggunaan *game* edukasi dalam pendidikan anak usia dini dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, inovatif, dan memotivasi anak ketika belajar. Ihmeideh (2009) melakukan study menyelidiki keyakinan dan praktik guru mengenai penggunaan teknologi dalam mengajar membaca dan menulis anak di Yordania. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menyakini bahwa teknologi dapat membantu pengembangan bahasa dan menulis anak sehingga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Dasar teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Aliran konstruktivisme merupakan pembelajaran terjadi ketika anak membangun pemahaman diri sendiri melalui dunia yang ada di sekelilingnya, pembelajaran yang didapatkan anak melibatkan orang-orang terdekat dan lingkungannya (Sujiono, 2013). Anak belajar melalui pengetahuan mereka secara aktif dengan menggunakan *game* edukasi berbasis android yang peneliti kembangkan.

Game edukasi berbasis android yang akan peneliti kembangkan dapat digunakan anak sesuai dengan teori belajar yaitu konstruktivisme. Karena *game* edukasi berbasis android yang peneliti kembangkan berpusat pada anak, artinya anak terlibat aktif dalam penggunaannya. *Game* edukasi berbasis android yang dikembangkan menggabungkan beberapa media di dalamnya seperti warna, gambar, teks, suara dan animasi sederhana. *Game* edukasi berbasis android

disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disampaikan *game* edukasi berbasis android disesuaikan dengan perkembangan anak dan disesuaikan dengan tema yang ada dikurikulum.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Islam Negeri Pembina Kab. Dharmasraya, media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak masih minim sehingga membaca anak hanya menggunakan media yang berbahan plastik, kayu, media gambar dan buku cerita sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran. Terlihat ketika guru menggunakan media gambar dan buku cerita hanya beberapa anak saja yang memperhatikan, selebihnya anak sibuk dengan kegiatan sendiri seperti mengobrol, mengganggu temannya, dan melamun. Sejalan dengan Ivanović (2014) menyatakan bahwa kurangnya bahan pembelajaran dalam pengembangan bahasa membuat media tersebut kurang efektif untuk anak.

Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat. Hal ini terlihat bahwa strategi yang digunakan yaitu *teacher center*. Di mana anak hanya memperhatikan guru dan guru tidak melibatkan anak secara langsung. Sehingga anak cepat bosan, tidak menarik dan tidak termotivasi dalam penguasaan kosa kata. Sebagaimana pada perkembangan sekarang pembelajaran lebih berfokus pada anak yaitu *student center*. *Student center* adalah pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak.

Kemampuan membaca anak masih rendah, terlihat bahwa pemberian stimulasi membaca dengan memberikan kalimat yang kompleks tetapi tidak

disertai dengan benda konkrit seperti gambar atau pendukung lainnya. Sehingga ketika anak menyuarakan huruf masih tidak jelas, yang disebabkan karena anak masih keliru dalam memahami huruf “b” dan “d”, “u” dan “n”, “m” dan “w”, “i” dan “l”. Hal ini dikarenakan huruf-huruf tersebut memiliki bentuk yang sama tetapi berbeda bunyinya. Selain itu, masih terdapat anak yang kesulitan membaca kata sederhana sehingga masih memerlukan bantuan guru membacakan kata tersebut.

Selain itu, terlihat ketika anak diminta untuk menyebutkan benda yang ada disekitar anak, anak hanya menyebutkan beberapa benda dan benda tersebut disebutkan berulang padahal diawal sudah disebutkan anak. Seperti guru meminta menyebutkan benda-benda yang ada di rumah anak hanya menyebutkan “sapu, kursi, meja, lemari” hanya beberapa anak yang bisa menyebutkan benda-benda yang ada di rumah secara lengkap. Hal ini disebabkan karena anak tidak diperkenalkan dengan benda yang ada disekitar rumahnya. Selain itu masih terdapat anak yang sulit untuk berkomunikasi dengan temannya. Masih terdapat anak yang sulit untuk menceritakan kembali buku cerita yang dibacakan oleh guru Atas dasar beberapa permasalahan inilah peneliti melakukan “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Di TK Negeri Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis android yang valid untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B di TK Negeri

Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya?

2. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis android yang praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B di TK Negeri Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya?
3. Bagaimana efektivitas *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B di TK Negeri Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, maka tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu menghasilkan *game* edukasi berbasis android yang dikembangkan di Lembaga PAUD. Disamping itu tujuan khusus yang hendak di capai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk memperoleh informasi kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan *game* edukasi berbasis android.
2. Untuk menghasilkan *game* edukasi berbasis android yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya
3. Untuk mengetahui keefektivan penggunaan *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Negeri Pembina Timpeh Kab. Dharmasraya.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan yaitu *game* edukasi berbasis android. Berikut ini spesifikasi *game* yang akan dikembangkan:

1. Tujuan pembelajaran dari *game* edukasi berbasis android ialah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak yang masih rendah.
2. Materi yang disampaikan dalam *game* edukasi berbasis android adalah dimulai terdekat anak dan disesuaikan dengan tema pembelajaran di TK sesuai dengan kurikulum 2013.
3. Penyajian materi yang disampaikan berupa permainan *Game* edukasi berbasis android yang dihasilkan dibuat dengan *software Adobe Flash Professional CS6*.
4. *Game* edukasi berbasis android diberi nama “Mengetahui Nama Benda”
5. *Game* edukasi berbasis android berupa aplikasi android yang dapat digunakan di *smartphone, tablet, dan Ipad*.
6. Pada *game* edukasi berbasis android terdapat visual, audio, animasi sederhana dan teks yang dapat menarik perhatian anak.

E. Pentingnya penelitian

Penelitian pengembangan ini sangat penting dilakukan karena memberikan manfaat yang baik, sebagaimana yang diuraikan berikut ini:

1. Teoritis

Penelitian pengembangan dilakukan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam *game* edukasi berbasis android untuk pengembangan bahasa anak.

2. Praktisi

- a. Bagi peserta didik, memberikan wadah pada anak dalam berexplorasi dalam menggunakan media yang telah dikembangkan karena anak usia dini sebagai subjek belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan

membaca anak.

- b. Guru Taman Kanak-kanak, diharapkan mampu mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang lebih inovasi dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran serta memberikan pengetahuan baru tentang media *game* edukasi berbasis android dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.
- c. Sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menyediakan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
- d. Peneliti, memberikan wawasan, pengalaman, pengetahuan untuk peneliti serta bahan informasi untuk keberlanjutan penelitian tentang *game* edukasi berbasis android dalam meningkatkan kemampuan membaca anak

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi-asumsi keterbatasan pengembangan yang dapat di paparkan melalui pengembangan media edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun adalah :

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media edukasi berbasis android dilandasi oleh beberapa asumsi penelitian yaitu pengembangan bahasa anak. Pengembangan bahasa merupakan alat untuk berpikir anak, mengekspresikan diri dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungannya. Perkembangan bahasa anak penting untuk dikembangkan karena bahasa selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari

ketika anak ingin menyampaikan keinginan dan memecahkan masalahnya. Salah satu aspek perkembangan bahasa yang dapat distimulasi adalah kemampuan membaca. Membaca hal yang sangat penting bagi anak, karena dengan membaca anak mengerti arti dan makna dari sebuah tulisan. Membaca merupakan kegiatan untuk menelaah atau mengkaji tulisan yang dilihat oleh anak untuk memperoleh suatu informasi.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengembangan bahasa anak yaitu *game* edukasi berbasis android. *Game* edukasi berbasis android merupakan seperangkat media yang efektif meningkatkan kemampuan membaca anak. Kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan dengan penggunaan *game* edukasi berbasis android. Sehingga *game* edukasi berbasis android didesain secara menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Selain itu penulis juga ber asumsi bahwa pengembangan ini menghasilkan media *game* edukasi berbasis android yang valid,praktis, dan efektif.

2. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan dibatasi dengan meningkatkan kemampuan membaca anak sesuai dengan tema yang ada dikurikulum 2013, selain itu pengembangan dibatasi pada TK Negeri Pembina pada kelompok B usia 5-6 tahun.

G. Definisi Operasional

Berikut ini penjelasan beberapa istilah yang di gunakan dalam penelitian pengembangan *game* edukasi berbasis android di TK negeri Pembina timpeh

1. *Game* Edukasi

Game edukasi merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan

suatu materi atau keseluruhan program pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan secara verbal. *Game* edukasi dapat berupa materi pembelajaran, soal latihan, video, audio, permainan dan lain-lain dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Android

Android merupakan sistem operasi yang berbasis linux, dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet.

3. Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca hal yang sangat penting bagi anak, karena dengan membaca anak mengerti arti dan makna dari sebuah tulisan. Membaca merupakan kegiatan untuk menelaah atau mengkaji tulisan yang dilihat oleh anak untuk memperoleh suatu informasi.

4. TK Negeri Pembina Timpeh Kab Dharmasraya

TK Negeri Pembina Timpeh adalah sekolah TK Negeri yang terletak di Jorong Bukit subur Nagari ranah palabi kecamatan Timpeh kabupaten Dharmasraya Provinsi Sumatera Barat. TK negeri pembina di kelola di bawah naungan dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya. Berdiri sejak Tahun 2015 saat ini memiliki Jumlah Peserta didik sebanyak 28 Anak kelompok B Usia 5-6 Tahun

5. *Game* edukasi berbasis android

Game edukasi berbasis android merupakan alat bantu yang menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan android yang berfungsi efektif untuk meningkatkan semangat belajar anak usia dini dalam mengakses materi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelompok B.

Game edukasi berbasis android dapat memudahkan anak dan guru dalam mengakses materi yang dikemas secara menarik yang memiliki audio, visual, animasi sederhana dan teks dalam bentuk permainan. pengembangan *game* edukasi berbasis android diharapkan meningkatkan semangat belajar anak dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi dengan lebih menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran berpusat pada anak atau *student center*.

6. Keefektivaan *game* edukasi berbasis android

Keefektivan *game* edukasi berbasis android adalah untuk melihat keberhasilan kemampuan membaca anak kelompok B dalam menggunakan media tersebut.