

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DI
RAUDHATUL ATFAL ISLAM BAKTI 78 BANGUN REJO
KABUPATEN PASAMAN BARAT**

TESIS



OLEH

**NISAAUL HANIFAH
NIM:19330019**

Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam mendapatkan
gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDY MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

ABSTRACT

Nisaul Hanifah. 2021. Development of Android-Based Educational Games to Improve Early Childhood Reading Skills. Thesis. Masters Program in Early Childhood Education, Faculty of Education, State University of Padang.

This research was motivated by the lack of knowledge of children about initial letters, understanding of letter sounds and word pronunciation skills. Initial letters are the basic foundation needed so that children are able to learn to read. This study aims to develop an Android-based educational game so that it can improve children's reading skills.

This study uses the type of research R & D (Research and Development) with the ADDIE model which stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection technique used is in the form of a questionnaire. The results obtained from the development of children's reading skills through android-based educational games were declared valid, practical and effective. The data collection instrument in this study was a questionnaire to test the validity, practicality and effectiveness. the results of the validation of educational games were declared valid and very feasible to use with the results using a Likert scale by material experts that was 93.75% and the average result by media experts was 96%. The results of the practicality of the Android-based Educational Game are stated to be very feasible with an average percentage result of 96.1%. The result of the percentage of effectiveness is 85% with educational games declared effective. It can be concluded that android-based educational games to improve children's reading skills in Raudhatul Atfhal are valid, practical and effective

Keywords: Educational Games, Android, Reading

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 Defelopment) 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. Intrumen 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 Praktialitas 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 berbasisi android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak di Raudhatul Atfhah dinyatakan valid, praktis dan efektif

Kata Kunci: *Game Edukasi, Android, Membaca*

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

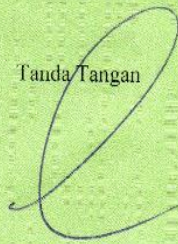
Nama Mahasiswa : Nisaaul Hanifah
NIM : 19330019

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

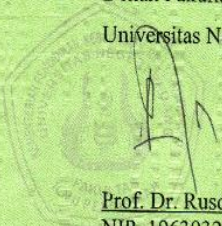
Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd
Pembimbing I

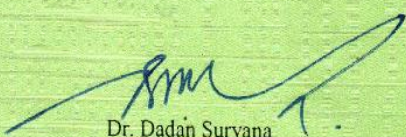


11/1/2022

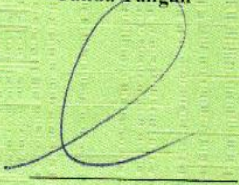
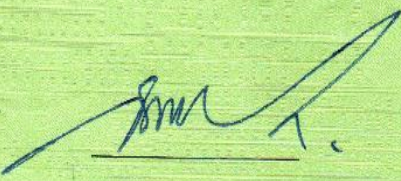
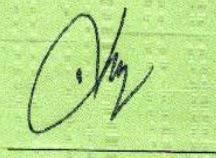
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi


Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd
NIP. 19630320 198803 1 002


Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 200912 1 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MEGISTER KEPENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Dadan Suryana</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd</u> (Anggota)	

Mahasiswa:

Nama : Nisaaul Hanifah
NIM : 19330019
Tanggal Ujian : 8 November 2021

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Game edukasi berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di RA IB 78 Bangun Rejo” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun perguruan lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan pembimbing/Tim Penguji.
3. Pada karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dan disebutkan nama pengarangnya serta dicantumkan pada 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 saya peroleh sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 21 Januari 2022

Saya yang menyatakan,



Nisaaul Hanifah
NIM. 19330019

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis dipanjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan yang lurus untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Penyusunan tesis ini merupakan penelitian tentang **“Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfal Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat”**. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Untuk itulah dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku ketua Program Studi Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dan informasi demi kelancaran proposal tesis ini.
2. Ibu Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, sumbangan pemikiran, dan pesan-pesan positif kepada peneliti dengan penuh ketulusan dan kesabaran.
3. Bapak Dr. Dadan Suryana, selaku penguji pertama dan Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M.Pd selaku Penguji kedua yang telah memberikan tanggapan, arahan, dan penilaian .
4. Direktur, wakil direktur seluruh Staf TU Pascasarjana FIP UNP, pak An, kak Yeni dan bu Zulfi yang telah memberikan kemudahan dan kesempatan dalam segala urusan selama penulis mengikuti pendidikan di pascasarjana di unp ini.
5. Kepala sekolah, Guru dan Wali Murid RA IB 78 Bangun Rejo Pasaman Barat.
6. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Kepada pihak-pihak yang sudah terlampir di atas terima kasih banyak atas motivasi dan dukungannya, semoga amal dan perbuatan yang diberikan diterima

disisi Allah SWT dan mendapatkan limpahan rahmat dari Allah. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis dan pembaca.

Padang, 24 Januari 2022
Penulis,

Nisaaul Hanifah
NIM. 19330019

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Spesifikasi produk yang diharapkan	8
E. Pentingnya Penelitian.....	9
F. Asumsi dan batasan penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	12
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	12
a. Pengertian anak usia dini.....	12
b. Karakteristik AUD	13
c. Pengertian Pendidikan AUD	18
d. Tujuan Dan Fungsi Pendidikan AUD	20
2. Pembelajaran AUD	22
a. Pengertian pembelajaran AUD	22
b. Media pembelajaran AUD	23
c. Jenis Media Pembelajaran.....	27
3. Game Edukasi	30
a. Pengertian Game	30

b. Jenis-jenis game	32
c. Game edukasi	34
d. Adobe Animate	37
4. Membaca anak usia dini	38
a. Perkembangan bahasa anak usia dini	38
b. Pengertian Membaca	40
c. Manfaat membaca	44
d. Tahapan Membaca	45
5. Game Edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.....	48
B. Kerangka Konseptual	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model pengembangan.....	52
B. Prosedur penelitian.....	53
C. Subjek Uji Coba.....	58
D. Teknik pengumpulan data	59
E. Teknik analisis data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASA	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	69
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	69
2. <i>Design</i> (Desain).....	77
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	84
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	100
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	105
B. Penmbahasan.....	106
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	117
B. Impilkasi	118
C. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	120

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	42
2. Langkah-langkah pengembangan Game Edukasi.....	54
3. Daftar Nama Validator Game Edukasi	59
4. Angket Validitas	60
5. Angket Praktikalitas	62
6. Angket Efektifitas.....	63
7. Kualifikasi Penilaian Game Edukasi	64
8. Kriterion Umum Kepraktisan Game Edukasi	66
9. Kriteria Keefektifan Game Edukasi.....	67
10. Alur Game Edukasi	80
11. Nama Validator Instrumen.....	95
12. Analisis Validasi Materi.....	94
13. Validasi Ahli Media	95
14. Hasil Revisi Game Oleh Ahli Media	97
15. Uji Coba Praktikalitas Game Edukasi.....	99
16. Uji Praktikalitas Game Edukasi Berbasis Android	101
17. Uji Praktikalitas Dikegiatan FGD	103
18. Hasil Penilaian Game Edukasi Berbasis Android	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Storyboard Game Edukasi.....	82
2. Rancangan Halaman Awal	84
3. Cove Game Edukasi.....	84
4. Petunjuk Game Edukasi	85
5. Daftar Menu Game Edukasi.....	86
6. Tampilan Balon Huruf	86
7. Petunjuk Permainan Balon Huruf	87
8. Mengenal Huruf Vocal Dan Alfabel	87
9. Petunjuk Penggunaan Puzzle Huruf.....	88
10. Game Puzzle Huruf	89
11. Petunjuk Game Suku Kata	89
12. Game Suku Kata	90
13. Petunjuk Penggunaan Game Merangkai Huruf.....	90
14. Game Merangkai Huruf	91
15. Game Menyusun Kata.....	91
16. Reward Anak.....	92

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual Pengembangan Game Edukasi	51
2. Tahap Pengembangan Model ADDIE	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Validasi Ahli Materi	129
2. Instrument Validasi Ahli Media.....	132
3. Surat Izin Penelitian Dari UNP	135
4. Surat Validator Ahli Materi	136
5. Hasil Validasi Ahli Materi	137
6. Surat Validator Ahli Media.....	140
7. Hasil Validasi Ahli Media.....	141
8. Rencana Pembelajaran	144
9. Lembar Kerja anak.....	150
10. Dokumentasi Hasil Penelitian.....	151
11. Daftar hadir FGD	154
12. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahapan anak usia dini merupakan periode paling penting pada masa kehidupan manusia, pada tahapan ini terdapat potensi yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Kematangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak di periode masa keemasan dapat membantu 6 aspek perkembangan anak yaitu emosional, sosial, fisik, kognitif, bahasa dan kreatif (Janice, 2014). Namun, pada beberapa konsep anak usia dini berada pada masa kritis, yaitu masa keemasan yang tidak akan dapat diulang kembali pada masa-masa berikutnya, jika potensi tidak distimulasi dan dibimbing secara optimal maka akan menghambat tahap perkembangan anak. Cara menstimulasi potensi dan bakat anak adalah dengan memulai pendidikan sejak dini.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang terdapat pada jalur pendidikan sekolah, dimana tugas utamanya adalah mempersiapkan anak untuk memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, keterampilan serta intelektual agar anak dapat melakukan adaptasi dengan lingkungan sekolah berupa kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar (Pransiska, 2012).

Aspek perkembangan pada anak meliputi beberapa aspek yaitu, aspek perkembangan kognitif, fisik, bahasa, sosial, agama dan moral. Semua aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan melalui stimulus yang diberikan

orang tua dan guru secara tepat dan sesuai usia anak, salah satu aspek yang wajib dikembangkan adalah aspek bahasa, (Satria, 2017) terdapat empat pembahasan dalam aspek bahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Perkembangan awal yang penting untuk anak usia dini salah satunya adalah kemampuan membaca, anak di ajarkan dengan cara mengenalkan huruf alphabet a-z, dan kemudian menggabungkan menjadi suku kata agar mempermudah anak dalam memulai membaca. Sedangkan pada tahap membaca permulaan, anak diajarkan untuk membaca suku kata menjadi sebuah kata, dan mengenalkan anak mengenai huruf mati (paten). Sehingga mempermudah anak untuk membaca beberapa kata menjadi sebuah kalimat. Pada tahap membaca anak dapat mengenali simbol huruf, anak harus belajar mengembangkan huruf untuk membentuk kata dan menyusun kata guna membentuk pemikiran yang dapat dibaca (Allen, 2010). Membaca merupakan salah satu komponen dari bagian keterampilan membaca, dengan membaca kita bisa mengetahui banyaknya ilmu pengetahuan. Tingkat pencapaian perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dalam kurikulum pengembangan program TK menyatakan bahwa anak mampu menyebutkan simbol-simbol yang diketahui anak, mengenal suara huruf awal dari nama benda di sekitar, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri dan lain-lainya. (Permendikbud, 2014)

Pembelajaran dalam dunia kanak-kanak merupakan suatu proses ilmiah yang terdapat dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran, hal tersebut dipercaya dapat memberikan perkembangan yang baik bagi anak seperti perkembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan anak. Pembelajaran yang maksimal pada sebuah lembaga pendidikan adalah dengan menyediakan media yang menunjang untuk perkembangan segala aspek pada anak seperti aspek agama moral, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni(Suyadi, 2014).

Untuk memudahkan proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak maka pendidik membutuhkan media, dengan media maka didapatkan interaksi antara anak dengan materi yang akan dipelajari. Media yang hadir dalam dunia pendidikan telah memiliki kesiapan yang canggih pada pelaksanaannya. Tidak hanya pada media sederhana tetapi juga beralih pada komputer, android dan proyektor. Dengan bantuan teknologi para pendidik semakin mudah dalam mengkreasikan media, salah satunya yang dikenal dengan nama android atau telepon pintar. Media Multimedia seperti smart phone dan tablet (Benny, 2017) yang digunakan menggunakan bantuan jaringan internet dapat menyapaikan pembelajaran secara menyenangkan dan mudah digunakan di mana saja Melalui internet, pendidik dan murid tidak harus bertatap muka dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan dapat melakukannya secara online di tempat masing-masing. Pada sebagian besar masyarakat teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi.

Semuanya berhak menikmati fasilitas teknologi yang tersedia, termasuk dalam bidang pendidikan, game digital sebagai salah satu alat pembelajaran dimana game digital tidak hanya menghadirkan kegiatan yang *immersive* dan menyenangkan, melainkan kegiatan yang terkait dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan (Setiawan Andri, Praherdhiono, 2019). Salah satu game yang memberikan manfaat kepada anak pada konten pembelajaran adalah game edukasi. Game edukasi merupakan contoh game yang menyenangkan dan menghadirkan konten pembelajaran. Game edukasi yaitu media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir manusia termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah. Menurut Patton Game edukasi telah memainkan peran penting dalam metodologi pendidikan modern (ZuhdiAhmad, Djuniadi, 2020).

Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. Dalam masa pandemi, di mana semua orang disarankan untuk tetap berada di rumah dan melakukan pembelajaran secara daring mulai dari usia TK hingga perkuliahan, berdampak pada kebiasaan dalam menggunakan lebih sering dari sebelumnya. Jika game adalah suatu hal yang diminati anak maka penggabungan antara game dan membaca merupakan suatu hal yang akan menunjang pembelajaran anak.

Oleh karena itu teknologi bisa dimanfaatkan sebagai media bermain anak yang memiliki unsur edukasi atau pengetahuan sehingga dapat meningkatkan membaca dan kecerdasan anak.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah syarat utama masuk sekolah dasar memiliki kemampuan membaca yang baik. Syarat tersebut bertolak belakang dengan target pengajaran di tingkat sebelumnya, yaitu Taman Kanak-kanak dimana belum terdapat peraturan pendidikan nasional yang mengharuskan pendidikan usia pra sekolah harus unggul dalam kemampuan membaca terkhusus pada kebutuhan dasar anak untuk mengenal huruf dan simbol tidak hanya pada pengucapannya tetapi juga pada bentuk hurufnya, serta mengetahui kumpulan huruf yang membentuk kata dan kelompok kata, masih minim di RA IB 78. Pada tahun 2021 pendidikan dibatasi oleh jarak dan pandemi yang mengurung setiap anak untuk tetap di rumah, beraktifitas dan berkegiatan di rumah, keadaan ini diperkuat oleh surat edaran dari (Permendikbud, 2020) nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan belajar dari rumah pada masa darurat penyebaran Covid-19.

Kebijakan ini juga diberikan kepada jenjang pendidikan anak usia dini, dengan dibatasinya pembelajaran PAUD, maka diharapkan orang tua mengambil alih peran yang selama ini dijalankan oleh guru. Covid-19 telah mengambil peluang dan kesempatan pendidikan anak pada tahun awal sekolah tetapi disisi lain, teknologi menghubungkan pembelajaran yang sempat terputus sementara, menggunakan jaringan internet. Sehingga anak usia dini juga mendapat dampak dari kolaborasi pembelajaran dan teknologi di era

new normal dengan *game* edukasi yang bisa di akses di segala *handphone* pintar, sependapat dengan penelitian (Dewi, 2020) bahwa *game edukasi* dinyatakan sebagai permainan yang dapat mengedukasi dan memberikan pendidikan kepada siswa dengan menggunakan berbagai macam permainan. Yang membedakan dari penelitian ini adalah pada penerapan yang dilakukan peneliti pada bagian *game edukasi* yaitu *game* terletak alat yang digunakan, pada penelitian Dewi alat yang digunakan ialah laptop/komputer dan dimainkan oleh tiga orang anak secara bergantian sedangkan pada peneliti *game* dapat diunduh melalui link yang disebarkan dengan Whatsapp sehingga setiap anak dapat memainkan *game edukasi* di *handphone* orang tuanya.

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara orang tua dan pemantauan guru yang dilakukan di RA 78 Bangun Rejo tanggal 7 Juni 2021 terkait aktifitas pembelajaran membaca pada masa pandemi secara daring, didapatkan bahwa anak 60% lebih banyak menghabiskan waktu di rumah untuk bermain dan berkumpul keluarga dan anak cenderung pada menggunakan *handphone* untuk menonton youtube dan bermain *game*, dan berdasarkan wawancara dengan beberapa wali murid RA 78 mendapatkan sekitar 45% orang tua mengatakan “sering” atau “kadang” mengizinkan anak-anak mereka untuk bermain perangkat digital sementara mereka menjalankan tugas. Pembelajaran yang diberikan dari sekolah berupa LKS sedangkan penggunaan dari media pembelajaran lain masih menggunakan video animasi saja, tidak ada yang menggabungkan antara pembelajaran membaca dengan

game edukasi. Di mana akan adanya ketertarikan anak untuk belajar didalamnya. Sehingga *game* edukasi menjadi solusi yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di Taman Kanak-kanak pada masa *new normal* ini.

Pengaruh era *new normal* yang begitu berdampak terkhususnya kepada anak usia dini dalam hal membaca, membuat peneliti ingin mengembangkan permainan edukasi yang diberi judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Islam Bakti 78 Bangun Rejo Pasaman Barat”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak ?
2. Bagaimana kevalidan pembelajaran *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak ?
3. Bagaimana kepraktisan *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak ?
4. Bagaimana keefektifan penerapan pembelajaran *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan pembelajaran *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Mendeskripsikan kevalidan pembelajaran *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
3. Mendeskripsikan kepraktisan pembelajaran *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
4. Mendeskripsikan keefektifan penerapan pembelajaran *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diharapkan dalam sebuah penelitian ini dapat menghasilkan produk yang lebih terarah pada sebuah *game*, yaitu Mengembangkan *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak secara praktis dan efektif dengan perkembangan sesuai usia anak sehingga memenuhi kriteria kelayakan produk permainan. Pengembangan ini menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Permainan ini dikembangkan dengan aplikasi *adobe animate* yang dibuat melalui laptop.
2. Permainan ditampilkan dalam bentuk gambar, teks dan suara yang menarik bagi anak.

3. Permainan didesain dengan menyesuaikan tahapan perkembangan anak dengan permainan yang sederhana namun menarik.

E. Pentingnya Penelitian

Mengembangkan game edukasi melalui media android ini dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan membaca anak di kalangan anak usia. Didalam aplikasi-aplikasi dalam android telah disediakan banyak permainan yang dapat mendukung pembelajaran anak, tetapi banyak juga yang tidak mengkhususkan pembuatan game tersebut kepada pembelajaran membaca. Media game yang dihasilkan penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Mengembangkan *game* edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa kemampuan membaca anak akan meningkat jika dibantu oleh game edukasi. Dalam game yang dirancang ini dibarengi dengan kegiatan bermain yang berorientasi pada anak dan melatih anak untuk membantu membaca. Namun permasalahannya pengembangan sebaiknya untuk semua tema dan berkelanjutan, agar terjadi kesinambungan pada proses pembelajaran. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki peneliti seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulisan ini terdapat keterbatasan yaitu hanya satu subtema yaitu binatang peliharaan.

G. Definisi Operasional

Definisi yang digunakan dalam penelitian Pengembangan Game Mengembangkan game edukasi melalui media android untuk meningkatkan kemampuan membaca Anak Usia Dini untuk menghindari pengertian yang berbeda-beda, maka diuraikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang tertuju pada pengembangan pengetahuan, pendidikan dengan menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan produk yang sudah ada.
2. *Game* edukasi merupakan salah satu jenis game yang dibuat guna membantu proses pembelajaran, sebab jenis game ini mengarah kepada hal-hal yang berkaitan dengan permainan pendidikan. Permainan yang dipakai di sini merupakan permainan yang dibuat dengan sedikit mengubah alat, aturan maupun tantangannya dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran tertentu kepada pesertannya.
3. Membaca merupakan kegiatan pengenalan huruf, bunyi dari huruf, rangkaian huruf, dan makna wacana. Pada tahap membaca, kepada siswa diajarkan dengan cara mengenalkan huruf alphabet a-z, dan kemudian menggabungkan menjadi suku kata agar mempermudah anak dalam memulai membaca. Sedangkan pada tahap membaca permulaan, anak diajarkan untuk membaca suku kata menjadi sebuah kata, dan mengenalkan anak mengenai huruf mati (paten). Sehingga mempermudah anak untuk membaca beberapa kata menjadi sebuah kalimat.

4. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan unik, dan setiap anak memiliki perbedaan yang khusus dari tumbuh kembangnya.