



# **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MEMBACA DAN MENULIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN DALAM HAL KEAKSARAAN DI TK ISLAM BHAKTI 5 YPBWI GRESIK**

**Adisa Jasmine Arya**  
**adisa.j4smine@gmail.com**  
**Universitas Muhammadiyah Gresik**  
**Jawa Timur, Indonesia**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari game edukasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam hal keaksaraan menggunakan *Power Point*, mengetahui kelayakan game edukasi (Tebak Gambar) Kosa kata Membaca dan Menulis dengan bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di TK Islam Bhaki 5 YPBWI Gresik berbasis *Power Point*, dan mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukasi membaca dan menulis berbasis *Power Point* sebagai media pembelajaran dengan materi dasar pengenalan nama hewan melalui rangkaian kosa kata dan lalu menjawab soal yang tertera pada game edukasi membaca dan menulis, dan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media tersebut sebagai sebuah media pembelajaran. game edukasi merupakan alat permainan yang didesain secara khusus agar dapat digunakan dalam konteks pendidikan sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, terarah, dan memberikan hasil yang memuaskan. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan anak usia dini (PAUD), game edukasi menjadi penting adanya karena dapat membantu peran guru dalam merangsang perhatian anak sehinggasiswa belajar menjadi lebih menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau dikenal dengan metode *Research and Development*. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Pengujian yang dilakukan berupa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Kemudian media di uji coba oleh siswa. Setelah dilakukan validasi dan media memenuhi kriteria interaktif yang layak, baru dilakukan pengujian atau penelitian untuk mengetahui kelayakan di lapangan. Penelitian ini dilakukan di TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik dengan melibatkan 17 siswa. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan tehnik analisis deskriptif. Pada penelitian ini didapatkan hasil kelayakan ahli media pada rata-rata 81% termasuk dalam kategori layak. Ahli materi pada rata-rata 100% termasuk dalam kategori sangat layak, dan hasil Uji coba siswa ada pada rata-rata 70% dan hasil uji lapangan 79% sangat layak termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran pengembangan game edukasi membaca dan menulis untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam hal keaksaraan ini layak di gunakan sebagai media dalam proses pembelajaran pada anak taman kanak-kanak kelompok B.

**Kata Kunci : Pengembangan, Kelayakan, Media Pembelajaran, Permainan edukasi, Pendidikan Anak Usia Dini.**

### **Abstract**

This study aims to determine the results of the development of educational games to improve language skills in terms of literacy using Power Point, to find out exactly what educational games (Guess to Pictures) Vocabulary Reading and Writing in Indonesian are as learning media to improve student learning outcomes at Islamic Kindergarten Bhaki 5 YPBWI Power Point-based Gresik, and student responses to the use of PowerPoint-based reading and writing educational games as learning media with basic material on recognizing animal names through a series of vocabulary and then answering the questions listed in educational and reading games, and aims to find out the media as a learning medium. Educational games are game tools that are specifically designed to be used in an educational context so that the teaching and learning process becomes more fun, directed, and gives satisfactory results. In the context of early childhood education (PAUD) learning, educational games are important because they can help the teacher's role in developing attention so that the learning situation becomes more enjoyable. The research method used is development or known as the Research and Development method. The stages in the research process are the analysis, design, development, implementation, and testing stages. The tests carried out are in the form of validation by media and material experts. Then the media was tested by students. After validation has been carried out and the media meets the appropriate interactive criteria, then testing or research is carried out to determine the feasibility in the field. This research was conducted at TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik involving 17 students. The method used in data collection is a questionnaire, the data obtained is then analyzed by descriptive analysis technique. In this study, the results of the feasibility of media experts on an average of 81% were included in the appropriate category. Material experts on an average of 100% are included in the very feasible category, and the results of student trials are on average 70% and field test results of 79% are very feasible included in the good category. Based on the results of the study, it can be concluded that the overall learning media for developing reading and writing educational games to improve children's language skills in terms of literacy is appropriate to be used as a medium in the learning process for kindergarten children in group B.

**Keywords: Development, Feasibility, Learning Media, Educational Games, Early Childhood Education.**

## PENDAHULUAN

Ilmu pendidikan telah maju dan berkembang dengan pesat. Salah satu ilmu pendidikan yang berkembang pesat di Indonesia saat ini adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada saat anak memasuki usia 0-5 tahun atau disebut dengan usia *Golden Age* anak tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dengan usia di atasnya sehingga pendidikan anak perlu dikhususkan. Saat ini PAUD berkembang dengan pesat terutama di negara-negara maju, karena perkembangan kapasitas manusia lebih mudah distimulasi sejak usia dini.

Berdasarkan UU nomor 20 tahun 2003 ayat 1 menyebutkan bahwa :Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah “Pendidikan sebelum jenjang Pendidikan Dasar (SD) yang merupakan pembinaan untuk anak sejak 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal.

Menurut Biechler dan Snowman (dalam Sujiono, 2010:17) anak pra sekolah

merupakan anak yang berusia 3-6 tahun. Biasanya mereka mengikuti program sekolah dan *kindergarten*. Sedangkan di Indonesia mereka mengikuti program kelompok bermain untuk anak usia 0-3 tahun dan untuk 4-6 tahun program Taman Kanak-kanak.

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pendidikan yang menitik beratkan pada 6 aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan kognitif (daya pikir, daya cipta, sosio-emosional), (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap perkembangan dan kelompok usia yang dilalui oleh anak,(Mansur, 2013)., dari 6 aspek perkembangan pada Anak Usia Dini, perkembangan bahasa adalah salah satu perkembangan yang harus di stimulasi sejak dini. Bahasa merupakan suatu simbol yang digunakan untuk berkomunikasi. dengan orang lain. Secara alamiah anak mempelajari dan memperoleh bahasa untuk berkomunikasi dan memenuhi kebutuhan dalam lingkungannya. Bahasa dapat mengontrol perilaku dan tingkah laku anak. Mengingat pentingnya

bahasa bagi kehidupan, maka salah satu tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong anak mencapai tingkat pencapaian perkembangan bahasa sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Salah satu kompetensi dasar dari aspek perkembangan bahasa adalah keaksaraan awal. Keaksaraan erat kaitannya dengan bahasa. Keaksaraan sendiri menurut kamus besar Bahasa Indonesia dari kata aksara yang artinya huruf bisa disebut keaksaraan baik berupa membaca ataupun menulis. Pra keaksaraan atau keaksaraan awal merupakan proses kemampuan yang dikuasai anak dalam menggunakan aksara untuk membaca dan menulis sebelum anak belajar membaca dan menulis. Kemampuan keaksaraan awal anak dimulai sejak anak mengenal warna, bentuk, membaca gambar, membaca simbol, menjiplak huruf di awal namanya menuliskan huruf-huruf namanya, menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik atau tidak lengkap, mengucapkan kata yang sering diulang-ulang tulisannya pada buku cerita, mengeja huruf, membaca sendiri, hubungan bunyi dengan huruf, menyebutkan nama bilangan bisa ditunjukkan dengan (Suminah, 2015:28).

Pada saat anak memasuki usia 0-6 tahun atau disebut masa *Golden Age* adalah usia yang tepat untuk mengajarkan anak tentang keaksaraan awal. Mengingat betapa pentingnya bagi anak mengenal simbol-simbol huruf untuk dasar mereka belajar membaca dan menulis. Dengan penguasaan kemampuan keaksaraan awal yang baik, anak akan belajar membaca dan menulis dengan mudah dan optimal. Namun pada kenyataannya di lembaga pendidikan anak usia dini, dalam pembelajaran keaksaraan terutama di TK Islam Bhakti 5 YPBWI masih dijumpai berbagai masalah. Seperti anak mengetahui huruf. Permasalahan lain yaitu terdapat orang tua yang hanya mengajarkan anak tentang kosa kata sehari-hari, akan tetapi belum mengajarkan tentang maksud yang mereka ucapkan sehingga anak sudah faham terhadap kosa kata apa yang diucapkan namun belum mengerti maknanya. maupun pengejaan huruf dalam menulis anak belum memahami dan belum bisa dalam penulis kosa kata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru TK Bhakti 5 YPWI, ada 17 anak di TK B dan yang belum bisa dalam hal keaksaraan ada 10 anak, hal ini di karenakan masih ada anak yang belum bisa membaca dan menulis dalam hal sederhana., dan 7 anak di TK B

yang sudah bisa dalam hal keaksaraan dalam bisa membaca dan menulis.

Dari uraian permasalahan di atas, maka penelitian ingin melakukan penelitian judul “Pengembangan *Game* Edukasi membaca dan Menulis Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Hal Keaksaraan Di TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik Jawa Timur”.

### **Rumusah Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana Kelayakan produk yang layak untuk pengembangan anak kelompok B Tk Islam Bhakti 5 YPBWI ?.
- b. Bagaimana Efektivitas Game edukasi untuk Pengembangan anak di TK Islam Bhakti 5 YPBWI kelompok B3? .

### **Tujuan Penelian**

- a. mengembangkan kemampuan bahasa dalam keaksaraan pada anak kelompok B yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir dan daya cipta, Meningkatkan kualitas

pembelajaran anak di TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik.

### **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, yang penulis gunakan adalah *Research and Development* (R & D). Menurut Sugiyono ( 2017 : 297) jenis metode penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan dan menguji suatu produk. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sugiyono (2009: 297), bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan peranan penelitian dan pengembangan masih sangat kecil.

Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah produk yaitu pengembangan *Game* edukasi Membaca dan Menulis untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Anak 5-6 tahun dalam hal keaksaraan Model rancangan penelitian yaitu dengan 6 tahapan dari 10 tahapan R & D Sugiono (2017 : 298). Dikarenakan

peneliti menyesuaikan pada kebutuhan sesuai dengan tingkat pendidikan peneliti yaitu S1 yang merupakan penelitian terbatas. Sedangkan subjek Penelitian dalam penelitian ini merupakan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik.

### Populasi Dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017 : 215) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi itu.

### Populasi

Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Islam Bhakti 5 YPBWI yang berjumlah 17 anak, terdiri dari 10 anak laki – laki, dan 7 anak perempuan.

Objek

Objek penelitian ini adalah permainan Game edukasi Membaca dan Menulis.

### Sampel

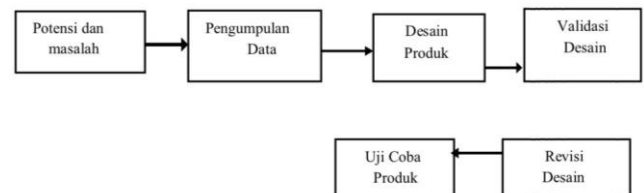
Sampel yang diambil merupakan bagian terkecil dari sebuah populasi yang digunakan dalam penelitian sebagai sumber

data. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik

Kelompok Tk Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik yang berjumlah 3 anak yang berkelompok.

Langkah – langkah penggunaan

*Meode Research & Development*



### Validasi Desain

Setelah selesai pembuatan media pembelajaran game Edukasi, kemudian dilakukan uji kelayakan dan review oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh penilaian dan saran. Ahli materi oleh dosen PIAUD Fakultas Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Gresik yang kompeten dalam bidang anak usia dini, yaitu Ibu Ayunda Sayyidatul Ifadah, M.Pd. Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan isi media pembelajaran game animasi. Sedangkan ahli media oleh dosen jurusan PIAUD Fakultas Agama Islam di Universitas Muhammadiyah Gresik yang kompeten dalam bidang media pembelajaran anak usia dini, yaitu Ibu Rr.Agustien Lilawati, M.Pd. Ahli media memberikan penilaian berdasarkan tampilan media pembelajaran game animasi. Adapun hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

## Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian oleh ahli materi mencakup 3 aspek, yaitu: (1) Aspek materi, (2) Aspek Pembelajaran, dan (3)

Aspek Bahasa. Berikut hasil validasi oleh ahli materi:

### 1) Hasil Validasi oleh Ahli Materi Tahap I

$$P = \frac{21}{28} \times 100 = 100\%$$

Dari hasil validasi oleh ahli materi, diperoleh skor 21 yang memiliki presentase 100% termasuk kategori “Sangat Baik” atau “Sangat Layak” dengan revisi sesuai saran, untuk digunakan atau di uji cobakan dilapangan.

## Hasil Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media meliputi tiga aspek, yaitu: (1) Aspek tampilan media meliputi teks/huruf,

grafis/gambar, animasi, audio, (2) Aspek media dalam pembelajaran meliputi kemudahan, kemasan, dan sasaran pengguna., (3) Aspek keterlibatan siswa dalam menggunakan media meliputi perkembangan dan ketertarikan

peserta didik. Berikut hasil validasi oleh ahli media pembelajaran:

I

### Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap I Data Hasil Penilaian Oleh Ahli Media Tahap I

Hasil skor penilaian tahap I setiap aspek selanjutnya dikonversikan.

Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir oleh validasi media yang dapat dilihat berikut:

$$P = \frac{36}{44} \times 100\% = 81\%$$

### 2) Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap II

Hasil penilaian media Aspek tampilan media tahap II dapat dilihat dalam Berikut :

Hasil skor penilaian tahap II setiap aspek selanjutnya dikonversikan. Dari hasil konversi skor diperoleh hasil penilaian akhir oleh validasi media yang dapat dilihat berikut:

$$P = \frac{36}{44} \times 100\% = 81\%$$

**Validasi ahli media pada penelitian** ini dilakukan dalam II tahap. Berikut

hasil validasi ahli media :

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media

Tahap	Jumlah skor yang di peroleh	Skor maksimum	Kategori
I	36	44	Baik
II	36	44	Baik

Berdasarkan penilaian oleh ahli media pada tahap I dan tahap II, diperoleh skor yang sama yaitu 36 yang memiliki presentase 81% termasuk kategori “Baik” atau “layak” dengan revisi sesuai saran, untuk digunakan atau diujicobakan dilapangan.

### Uji Produk

Setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, kemudian produk penelitian diujicobakan pada tingkat kelayakannya di TK Dharmawanita PersatuanKembangan Gresik dengan subjek responden penelitian berjumlah 5 anak. Hasil angket kelayakan produk penelitian yang didapat dari Persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$P_{(ya)} = \frac{28}{40} \times 100\% = 70\%$$

40

$$P_{(Tidak)} = \frac{6}{40} \times 100\% = 15\%$$

### Uji Lapangan

Setelah mendapatkan hasil produk penelitian diujicobakan, kemudian produk penelitian hasil terakhir untuk melakukan sebuah Uji Lapangan pada tingkat kelayakannya, di TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik dengan subjek responden penelitian 17 anak.

berjumlah 17 anak. Hasil angket kelayakan produk penelitian yang didapat dari anakdapat dilihat pada tabel berikut :

kelayakannya, di TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik dengan subjek responden penelitian 17 anak.

berjumlah 17 anak. Hasil angket kelayakan produk penelitian yang didapat dari anakdapat dilihat pada tabel berikut :

Persentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$P_{(ya)} = \frac{120}{136} \times 100\% = 88\%$$

$$P_{(Tidak)} = \frac{8}{136} \times 100\% = 5\%$$

$$P = \frac{51}{56} \times 100\% = 91,07\%$$



Berdasarkan tabel hasil angket ujicoba kelayakan respon anak di atas, Uji Coba

( Siklus I ) maka diperoleh nilai sebesar 70 %, setelah itu di Uji Lapangan di peroleh 88 %, angket guru dan kepala sekolah 91,07 % dengan kesimpulan hasil produk termasuk dalam kategori “Baik” dan telah menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Game Edukasi “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan aspek Bahasa dalam hal Keaksaraan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Produk penelitian yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa multimedia yaitu “ game animasi “ untuk perkembangan aspek Bahasa dalam hal Keaksaraan anak kelompok B3. Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan bahwa perkembangan aspek Bahasa dalam hal Keaksaraan anak kelompok B di TK Bhakti 5 YPBWI Gresik masih belum berkembang dengan baik terutama dalam menulis yang belum bisa rapi dan ada yang belum bisa membaca dengan kosa kata yang banyak hal tersebut ditandai dengan rendahnya pengetahuan anak dalam membaca & menulis yang seharusnya untuk dapat berlatih di rumah bersama orang tua nya

agar belajar tidak hanya di sekolah tetapi di rumah bisa di evaluasi materi atau orang tua bisa memberikan materi yang beermacam – macam , anak akan pintar itu tergantung dari didikan orang tua / orang yang di sekeliling mereka, maupun lingkungan juga dapat menyebabkan dari segi bahasa seperti anak pintar berbicara belum tentu semua bisa membaca jadi sesuai perkataan yang ia ketahui / dia rekam / di dengarkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai proses pembelajaran aspek bahasa dalam hal keaksaraan dengan materi Menggunakan Pada Penelitian dan Pengembangan ini peneliti menggunakan teori tahapan penelitian Sugiyono

dengan mengimplementasikan 6 dari 10 tahapan yang dikembangkan yaitu: 1) Menganalisis potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi produk, dan 6) Ujicoba produk. Tahapan penelitian ini sangat membantu peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran multimedia “Game Edukasi ”.

Tahap pertama yaitu observasi potensi dan masalah, potensi dalam penelitian ini masing-masing guru dan

kepala sekolah secara pribadi sudah mempunyai laptop. Disamping itu, TK Bhakti 5 YPBWI Gresik juga sudah tersedia alat bantu penguat suara seperti speaker & ada 6 komputer. Dengan demikian, media pembelajaran multimedia yang peneliti kembangkan dapat diterapkan pada tersebut, selain itu, media pembelajaran multimedia game edukasi ini berpeluang untuk digunakan pada semua aspek perkembangan dan dapat diterapkan di setiap tema pembelajaran karena pada era globalisasi ini kemajuan teknologi setiap tahunnya meningkat dan berkembang sangat pesat.

Sedangkan persoalan permasalahan dalam aspek bahasa dalam hal keaksaraan yang dikhususkan tentang mengenal keaksaraan awal, anak kurang menangkap materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode bercerita terkadang tanpa menggunakan media yang kurang menarik dan saat guru memberikan pertanyaan kepada anak kondisi anak saat pembelajaran masih kurang kondusif, sebaliknya anak cenderung bosan dan lebih senang bermain sendiri atau membuat gaduh di kelas.

Pada tahap kedua, Setelah peneliti

memperoleh hasil analisis potensi dan masalah kemudian melakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan untuk pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan informasi berupa hasil informasi kompetensi inti dan kompetensi dasar, dan terakhir menumpulkan informasi perkembangan yang akan di muat pada media.

Selanjutnya tahap yang ketiga adalah tahap desain produk, tahap ini adalah tahap perancangan awal sebelum tahap implementasi. Terlebih dahulu peneliti harus menentukan aspek perkembangan yang akan dimasukkan ke dalam media “Game Edukasi”. Aspek perkembangan kurikulum 2013 yakni perkembangan Game edukasi membaca dan menulis untuk meningkatkan kemampuan Bahasa dalam hal keaksaraan. Setelah materi ditentukan, selanjutnya peneliti membuat rancangan desain. Peneliti menyusun desain produk tampilan multimedia “ game edukasi “ dengan *flowchart* agar dapat memberikan gambaran rancangan awal alur pembuatan media. Dalam tahap ini software yang digunakan adalah *Power Point* karena cocok untuk pembuatan animasi, transisi, audio, dan video. Pada desain multimedia “ Game edukasi “ unsur gambar animasi, transisi dan warna background menjadi hal yang sangat

penting yang harus diperhatikan. Sebab jika terjadi ketidaktepatan dalam pemilihan gambar animasi, transisi dan warna maka akan memberikan kesan, dan respon yang kurang menarik bagi pengguna “Game Edukasi”. Pemilihan gambar animasi, transisi dan warna pada media “Game Edukasi” mengacu pada karakteristik anak usia dini.

Setelah selesai membuat desain produk tahap selanjutnya adalah tahap validasi ahli media dan ahli materi guna mendapatkan penilaian, masukan dan komentar sehingga media pembelajaran multimedia “ Game Edukasi “ yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada anak TK kelompok B. Pada tahap validasi media dilakukan II tahap yaitu, tahap I peneliti telah memperoleh skor 36 presentase 81 % dengan kategori “Sangat Baik”, Validasi media tahap II peneliti memperoleh skor 36 presentase 81 % dengan kategori “ Baik”. Sedangkan pada validasi materi dilakukan I tahap saja, tahap I peneliti telah memperoleh skor 21 presentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi bahwa media pembelajaran “ Game Edukasi “ dapat diujicobakan dilapangan dengan revisi terlebih dahulu.

Tahap kelima yaitu revisi produk, setelah melakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi terdapat revisi dan saran dari para ahli. Lalu dilakukan tindak lanjut perbaikan media sesuai dengan saran dari ahli media dan ahli materi.

Selanjutnya pada tahap ke enam yaitu tahap yang terakhir uji coba produk. Media pembelajaran “Game Edukasi” diuji cobakan pada anak kelompok B TKIT Al – Ummah & TK Dharmawanita Persatuan Kembang Gresik dengan jumlah responden berbeda TK hanya 5 anak. Pada ujicoba ini dilakukan 1 kali. Sementara itu, penilaian oleh anak kelompok B memperoleh presentase 70% dengan kriteria “Layak”. Peneliti meminta anak melakukannya secara individu disekolah dengan pendampingan guru.

Untuk mengetahui hasil uji coba peneliti melibatkan satu orang guru kelas kelompok B, Kepala Sekolah dan anak kelompok B yang dilakukan di lapangan berupa angket. Penilaian dari kepala sekolah dan guru kelas memperoleh presentase 91,07 % yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, Sementara itu, penilaian oleh anak kelompok B memperoleh presentase 79% dengan kriteria “Layak”. Respon dari anak sebagai subjek uji lapangan adalah mereka

tertarik menggunakan media pembelajaran “Game Edukasi” ini karena terdapat video dan lagu yang menarik untuk dinyanyikan. Selain itu anak juga tertarik karena media pembelajaran “Game Edukasi“ ini terdapat animasi gambar yang lucu, warna background yang menarik, dan latihan soal yang berbentuk permainan sehingga menyenangkan untuk digunakan.

Berdasarkan penilaian produk melalui validasi ahli materi, ahli media, kepala sekolah, guru kelas, dan anak-anak kelompok B di TK Bhakti 5 YPBWI Gresik selaku subjek uji coba dan uji lapangan pengguna, media pembelajaran

**Hasil Output SPSS Pretest & Pos Test**

Ranks			
	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	17 <sup>b</sup>	9.00	153.00
Ties			
Total	0 <sup>c</sup>		
	17		

- a. Pos Test < Pre Test
- b. Pos Test > Pre Test
- c. Pos Test = Pre Test

Keterangan :

Hasil Output Sppss pada data Pre test & Post Test.

- Negatif Rank (Selisih Negatif ) : hasil efektivitas untuk pre-Test dan Pos Test adalah 0, baik itu pada nilai N, Medan rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari pre-Test ke nilai Pos Test .
- Positif Rank (Selisih Positif) : jadi disini kan terdapat 17 data yang sampelnya tadi kan ada 17 yg artinya semua mengalami peningkatan hasil belajar matematika jadi tidak ada satu orang pun yang justru mengalami penurunan semuanya positif semua mengalami peningkatan hasil belajar efektivitas game edukasi setelah di terapkan ya treatment kemampuan bahasa pada game edukasi membaca & menulis dalam kelas. Mean rank (rata-rata peningkatanya sebesar 9.00 sedangkan ranking positif sebesar 153,00.
- Ties itu (kesamaan nilai Pretest & Post Test ) nah pada tabel nilai disini tertuliskan hasilnya 0 sehingga dapat di katakan bahwa tidak ada nilai yang

sama antara pretest dengan Pos Test yang jadi tidak ada.

### Output Spss Hipotesis Pretest & Postest

Test Statistics <sup>a</sup>	
Pos Test - Pre Test	
Z	-3.727 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

#### Keterangan:

Di tabel yang kedua yang menemukan sebuah hipotesis penelitian apakah Ho di tolak / Ho malah di terima nilai Z yang ada di Tabel - 3.727 kemudian untuk asymp. Sig. (2-tailed) .000 . Jadi berdasarkan dari Output Spp yang terlihat bahwa asymp. Sig. (2-tailed) .000 nah karena .000 ini lebih kecil dari .005 maka Ho di Tolak dan Ha di terima .

berdasarkan dari hasil keputusan dasar pengambilan keputusan Dasar Pengambilan Keputusan.

Dasar Pengambilan Keputusan dalam Uji Wilcoxon, yaitu:

1. Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05, maka Ho di Tolak dan Ha di Terima.

2. Jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05, maka Ho di terima dan Ha di tolak.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Produk pengembangan media dalam menstimulasi aspek Bahasa dalam hal keaksaraan TK Bhakti 5 YPBWI Gresik mengembangkan produk berupa multimedia “Game Edukasi” menggunakan aplikasi komputer yang dikemas dalam bentuk *Power Point*. Multimedia “ Game Edukasi “ diberikan kepada siswa dan digunakan untuk belajar di dalam kelas maupun belajar secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer. Pengembangan multimedia “Game Edukasi “ ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan Sugiyono (2017) tahapan tersebut terdiri dari 10 tahapan, namun penelitian kali ini hanya menerapkan 6 tahapan, yaitu : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) ujicoba produk.
2. pembelajaran Bahasa “ Game Edukasi Membaca dan Menulis “ sudah layak

digunakan, hal ini ditunjukkan melalui penyebaran angket yang didapatkan hasil penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 100% (sangat Layak), penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 81% (baik), penilaian dari kepala sekolah dan guru kelas memperoleh presentase 91,07% (Sangat layak), penilaian dari uji coba di TKIT Al – Ummah & TK Dharmawanita dengan rata –rata skor 70% (Layak) sberdasarkan respon anak kelompok B yang di dapat. pada uji coba lapangan dengan presentase 79% (Layak).

Berdasarkan hasil uji wilcoxon, diketahui bahwa  $\text{sig.} = 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Efektivitas Perkembangan Game edukasi membaca dan menulis untuk kemampuan bahasa dalam hal keaksaraan ini dalam meningkatkan disiplin belajar siswa di Kelompok B, TK Islam Bhakti 5 YPBWI Gresik. Hal ini ditunjukkan ada peningkatan skor efektivitas belajar pada 17 siswa setelah diberikan perlakuan untuk pengembangan game edukasi melalui pre test, pos test serta Treatment dengan Teknik Pengenalan Kosa kata melalui Media Game edukasi.

## Saran

Dari kesimpulan penelitian tersebut saran dari penelitian ini sangat dibutuhkan, antara lain :

- Dalam pengenalan perilaku baik dan perilaku buruk menggunakan multimedia “Game Edukasi” ini perlu adanya pendampingan dalam belajar baik itu guru, orangtua atau orang dewasa lainnya. Karena anak usia dini belum mampu untuk mengoprasikan secara mandiri dan perlunya bimbingan dari orang dewasa.
- Pada penelitian dan pengembangan produk “Game Edukasi” perlu diciptakan skor diakhir game agar anak – anak mengetahui hasil total skor setelah bermain game edukasi.
- Perlu dilakukan penelitian dan pengembangan yang lebih *update*. Misalnya dengan mengembangkan media yang tidak hanya dapat digunakan di komputer, melainkan dapat pula dimainkan di *Tablet* agar lebih praktis untuk siapa saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2002. Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar. Dengan Memanfaatkan Multiple Intelegence-nya.  
(Alih bahasa: Rina Buntara).Jakarta: PT. Gramedia.,48.

- Ardy Wiyani Novan.2014.Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.Yogyakarta:Gava Media., 97.
- Archer, S.L. (1993). Identity Status in Early and Midle Adolescent.. Dalam Marcia, J.E., dkk. (Penyunting), Ego Identity: A Handbook for Psychosocial Research (hlm. 177-204). New York: Springer-Verlag, 56 .
- Andang Ismail. (2009). Education Game s: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media
- Ahmad Rohani. 2007. Pengelolaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Gagne, R.M, (1985). The Condition of Learning and Theory of Instruction. New York: CBS College Publishing
- Ali Hasan, 2008, Marketing, Media Utama, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta, 99.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset, 10.
- Alwi, Hasan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka, 42.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta, 124.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 196.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 196.
- Arifin, Zainal, 2010, Evaluasi Pembelajaran Prinsip,Teknik,Prosedur, Remaja Rosdakarya, Bandung. Penulis Arikunto, Suharsimi Dan Jabar, Safruddin
- Abdul, 2010,Evaluasi Proqram Pendidikan Pedoman Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi pendidikan, Bumi Aksara, Jakarta, 137.
- Bambang Sujiono. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks,17.
- Costikyan, Greg 2013, Uncertainty In Games, The MIT Press, Cambridge Freema Joan, dkk. 2009. Media permainan. Bandung : Adikusuma, 18.
- Costikyan, Greg 2013, Uncertainty In Games, The MIT Press, Cambridge Freema Joan, dkk. 2009. Media permainan. Bandung : Adikusuma, 18.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional jakarta.

- Dardjowidjojo, Soedjono. 2003. *Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 300.
- Danim, Sudarwan & Khairil. 2010. *Profesi Kependidikan*. Bandung: Alfabeta, 77.
- Kattheleen Mccartney & Deborah Philips, *Blackwell Handbook Of Early Childhood*
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No . 58/2009 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta:Depdikbud.
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No . 58/2009 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta:Depdikbud.
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No . 58/2009 tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta:Depdikbud
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga, 186.
- Goodson, B., & Layzer, C. (2009). *Early Beginnings. Early Literacy Knowledge and Instruction A Guide for Early Childhood Administrators and Professional Development Providers*. Diperoleh 28 maret 2015 dari <http://doi.org/10.1186/1478-811X-8-16>.
- Gagne, R.M, (1985). *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. New York: CBS College Publishing
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall.
- Gagne, R.M, (1985). *The Condition of Learning and Theory of Instruction*. New York: CBS College Publishing
- Gerlach, Vernon S. & Ely, Donald P. (1980). *Teaching and Media a Systematic Approach: Second Edition*. New Jersey, U.S.: Prentice-Hall.
- Handriyantini, E. (2009). *Permainan edukatif (educational Game s) berbasis komputer*
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 126.
- Hasan Alwi.(2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 88.
- Hasan Alwi.(2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 707-708.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), *Standardized Educational Games*



- Ratings: Suggested Criteria. Karya Tulis Ilmiah
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria. Karya Tulis Ilmiah.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan edukatif (educational Games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Gramedia, 32.
- Jalongo, Mary renck.2007.Early Childhood language Arts. USA:Pearson Education, Inc, 181.
- Kattheleen Mccartney & Deborah Philips, Blackwell Handbook Of Early Childhood
- Kemendiknas.2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional
- Kemendiknas. (2010). Kurikulum Taman Kanak-kanak, Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Dirjen Mapendasmen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kemdikbud. (2014, Januari 14). Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. Diambil kembali dari Kemdikbud: <http://www.kemdikbud.go.id>.
- Maksan, Marjusman. 1993. "Psikolinguistik". Padang: IKIP Padang Press.
- Mansyur Muslich 2013 Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah. [Jakarta: Bumi Aksara]
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008) Psikologi Pendidikan Jilid I.Jakarta: Penerbit Erlangga, 70.
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008) Psikologi Pendidikan Jilid I.Jakarta: Penerbit Erlangga, 70.
- Polancik, G. (2009) Empirical Research Method Poster. Jakarta:
- Purnama. (2019). Media Sosial Di Era 3.0. Corporate and Marketing Communication. Jakarta : Pusat Studi Komunikasi dan Bisnis Program Pasca Sarjana Universitas Mercu Buana., 53.
- Suminah, Enah, dkk. 2015. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Apa, Mengapa, dan Bagaimana. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini,28.
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 56.

- Soendari Retno , dan Wismiarti.( 2010).  
Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD  
Sentra
- Soendari Retno , dan Wismiarti.( 2010).  
Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD  
Sentra
- Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia  
Dini. Jakarta: Kencana Prenada.  
Media Group, 353 .
- Seels, B.B. & Glasgow, Z. (1990). *Exercises  
in instructional design*. Columbus:  
Merril Publishing Company
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian  
Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,  
kualitatif,  
dan R&D. Bandung: Alfabeta, 10.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.  
Bandung : Alfabeta, CV, 297.
- Sugiyono, 2009, Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D,  
Bandung : Alfabeta, 297.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.  
Bandung: Alfabeta, 298.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.  
Bandung :  
Alfabeta, CV, 215 .
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.  
Bandung: Alfabeta, 298.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses  
Belajar Mengajar. Bandung :Sinar  
Baru Algensido Offset, 10.
- Sudjana, Nana & Ibrahim. (2012). Penelitian  
dan Penilaian Pendidikan. Bandung:  
Sinar Baru Algensindo, 12.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian  
Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.  
Bandung : Alfabeta, 124.
- Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.  
(Bandung: ALFABETA), 134.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.  
Bandung : Alfabeta, CV.(2017)  
Wawancara Pendahuluan dengan Ibu  
Siti Aisyah di Tk Islam Bhakti 5  
YPBWI Gresik, Tanggal 07 Juni 2021*