

**PENGEMBANGAN *GAME* MENGENAL TATA SURYA (MenTaS)
SEBAGAI MEDIA OPTIMALISASI KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :
Mela Melati Soleha
NIM 2007999

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH SERANG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA
PENGEMBANGAN GAME MENGENAL TATA SURYA (MenTas)
SEBAGAI MEDIA DALAM OPTIMALISASI KEMAMPUAN
MENYIMAK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh :
MELA MELATI SOLEHA

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Prodi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Mela Melati Soleha
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang
Skripsi ini tidak dapat diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

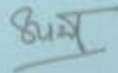
HALAMAN PERSETUJUAN

MELA MELATI SOLEHA

PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF BERBASIS *POWERPOINT* DALAM
OPTIMALISASI KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 5-6 TAHUN

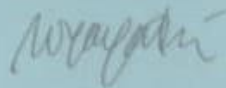
Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si.
NIP.197805122005022011

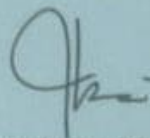
Pembimbing II



RR. Deni Widjayatri, M.Pd.
NIP.198407032018032001

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Deri Hendriawan S.Pd., M.Pd.
NIDN.0401068305

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD Arraudhah Kebon Jahe, diketahui bahwa kemampuan menyimak anak kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun kurang optimal. Hal ini disebabkan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang variatif, menyebabkan anak jenuh dan bosan, sehingga tidak memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi, anak sibuk bermain dan bercerita dengan temannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* MenTas sebagai media dalam optimalisasi kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert. Hasil penelitian yang diperoleh dari presentase validasi ahli media mendapat skor sebesar 93,5% dengan kategori sangat valid, dan dari ahli materi 80% dengan kategori valid, sehingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan, angket dari pengguna (guru) mendapatkan 95,3% termasuk kategori sangat layak. Selain itu, Berdasarkan data tabel uji *N-gain*, terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* anak sebelum menggunakan media pembelajaran *game* MenTaS adalah 6.8, dan setelah menggunakan media pembelajaran *game* edukatif MenTaS, rata-rata nilai *posttest* menjadi 8.5. Dengan peningkatan ini, nilai gain hasil belajar anak mencapai 0.75, yang masuk dalam kategori tinggi menurut kriteria faktor gain. Berdasarkan hasil perhitungan uji *sample paired test* yang menyatakan adanya perbedaan hasil pada *pretst* dan *posttest* diperoleh $\text{sig. (2tailed)} = 0.01$ yang berarti lebih kecil dari 0.005, dan dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukatif MenTaS sebagai media dalam optimalisasi kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun efektif. Secara keseluruhan hasil-hasil diatas menunjukkan bahwa, *game* MenTaS merupakan media yang valid dan efektif untuk digunakan dalam optimalisasi kemampuan menyimak anak usai 5-6 tahun.

ABSTRACT

Based on the results of research at PAUD Arraudhah Kebon Jahe, it is known that the ability to listen to class B children with an age range of 5-6 years is less than optimal. This is due to the media used by teachers in learning is less varied. causing children to be bored and bored, so they do not pay attention to the teacher when explaining the material, children are busy playing and telling stories with their friends. This study aims to develop the MenTas game as a medium in optimising the listening skills of children aged 5-6 years. This research uses the ADDIE research model. Data collection techniques were carried out by observation, interviews and questionnaires. The results of the research obtained from the percentage of media expert validation received a score of 93.5% with a very valid category, and from the material expert 80% with a valid category, so that the developed media is feasible to use, the questionnaire from the user (teacher) gets 95.3% including a very feasible category. In addition, based on the N-gain test table data, it can be seen that the average pretest score of children before using the MenTaS game learning media is 6.8, and after using the MenTaS educational game learning media, the average posttest score is 8.5. With this increase, the gain value of children's learning outcomes reached 0.75, which is included in the high category according to the gain factor criteria. Based on the results of the calculation of the paired sample test, which states that there is a difference in learning outcomes between the two groups.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	4
DAFTAR GAMBAR	9
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Game Edukatif	Error! Bookmark not defined.
2.1.5 Kriteria Game Edukatif.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Karakteristik Game Edukatif Bagi Anak Usia Dini....	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 Game Sebagai Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Perancangan Game Edukatif MenTaS	Error! Bookmark not defined.
2.3 Aplikasi Penunjang Perancangan Game Edukatif.	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Articulate Storyline 360	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Canva.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Website 2 APK Builder.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Pengertian Bahasa	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Perkembangan Bahasa	Error! Bookmark not defined.

2.4.3	Capaian Pembelajaran Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.4.5	Aspek-aspek Perkembangan Bahasa Anak	Error! Bookmark not defined.
2.4.6	Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	Error! Bookmark not defined.
2.4.7	Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun	Error! Bookmark not defined.
2.5	Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III		Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.3	Angket/Kuisisioner	Error! Bookmark not defined.
3.5	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Analisis Kevalidan Media	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Analisis Kefektifan Media	Error! Bookmark not defined.
BAB IV		Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Pengembangan Game edukatif MenTaS.....	Error! Bookmark not defined.
a.	Analisis (Analysis).....	Error! Bookmark not defined.
b.	Perancangan (Design).....	Error! Bookmark not defined.
c.	Pengembangan (Development)	Error! Bookmark not defined.
d.	Implementasi (implementation)	Error! Bookmark not defined.
e.	Evaluation (Evaluasi)	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		Error! Bookmark not defined.
6.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.

6.2 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	10

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Lembar Penilaian Pengguna	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Instrumen Uji Keterbacaan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kategori Kevalidan Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Efektivitas N-gain.....	Error! Bookmark not defined.
No table of figures entries found.	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Flowchart Dalam Bentuk Game**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir**Error! Bookmark not defined.**
No table of figures entries found.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisya, H. S., & Suryana, D. (2023). Pengaruh Permainan Bowling Buah Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18592-18601. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9327>
- Alfiana, N., Wulandari, A., & Arifin, R. (2021). Upaya Penguatan Ketahanan Masyarakat Desa Simoboyo di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 149-15.
doi : <https://doi.org/10.25008/altifani.v1i2.142>

- Alfiansyah, K. (2019). Pengembangan Aplikasi KJPAI berbasis Android Menggunakan Appyiet Untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam.(*Doctoral dissertation* UIN RADen Intan Lampung)
- Ardila, L. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Mobile Aplikasi Inventor Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Ayisyah Simabur [Thesis]. IAIN Batusangkar.
- Bahri, A. S., Badawi, B., Hasan, M., Arifudin, O., Darmawan, I. P. A., Fitriana, F., ... & Irwanto, I. (2021). Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis).
- Clark, R. E. and Choi, S. (2015). *Five design principles for experiments on the effects of animated pedagogical agents. Journal of Educational Computing Research*. 32(3) : 209-22. doi : <https://doi.org/10.2190/7LRM-3BR2-44GW-9QQY>
- Deni Darmawan, S. M. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ahmad Susanto, M. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Elti, F. (2024). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*,7(1).<https://edu.ojs.co.id/index.php/jpm/article/view/227/250>
- Karimah, I., & Komalasari, D. (2019). Literasi Pemerolehan Bahasa Kedua Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus di TK ABA 45 Lamongan). *PAUDTeratai*, 8(1).<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pau-d-teratai/article/view/27877>
- Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Prenadamedia Group
- Lafendry, Ferdinal. (2016). Guru Terbaik Melahirkan Siswa yang Berkarakter Sukses Mulia: Potret Pendidikan Indonesia. Diambil dari: <http://pelatihguruterbaik.com/guru-terbaik-melahirkan-siswa-yang-berkarakter-sukses-mulia/> . (19 September 2017). (Artikel)
- Lawrence, J. M., Divers, J., Isom, S., Saydah, S., Imperatore, G., Pihoker, C., ... & SEARCH for Diabetes in Youth Study Group. (2021). Trends in prevalence of type 1 and type 2 diabetes in children and adolescents in the US, 2001-2017. *Jama*, 326(8), 717-727.
- Mawardi, Mawardi. "Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 4.3 (2019): 107-121.doi : <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2014.v4.i3.p107-121>
- Nesbit, J., Belfe, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument*. Retrievedfromacademia.edu:https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI
- Nikiforidou, Zoi.,& Pange, Jane. (2018). "*Shoes and Squares*": A Computer – Based Probabilistic Game for Preschoolers. *Procedia Social and Behavioral Science*. 2: 3150-3154. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.480>

- Nugraheni, M., Anggraeni, A. A., & Rinawati, W. (2017). Developing Video for Food Analysis Course on the Subject of Effect Yeast, Sugar and Gluten to Bread Leaving. 5th ICRIF.MS Proceedings, SE-177- 185.
doi: <http://dx.doi.org/10.21831/hej.v1i2.23282>
- Hallam, S., & Himonides, E. (2022). *The power of music: An exploration of the evidence*. Open Book Publishers.
- Rusmini. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 337.
doi : <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Kasturi, D. (2021, Mei 10). *Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Retrieved from Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan .
- Najuah, Sidiq R, Simamora R, S (2022). *Game Edukasi : Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.\
- Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 2(01), 47-59.doi :<https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>
- Rahmadini F, Lizza S, Rr. Deni W (2022). *Game Edukasi : Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Melalui Aplikasi*. doi : <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.368>
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan e-learning melalui modul interaktif berbasis learning content development system. Jurnal Tatsqif, 16(2), 172-185. doi : <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.190>
- Setiawan, w., & aprianti, e. (2018). peningkatan kecerdasan logika matematika melalui biblioterapi anak usia dini kelompok a di kober warna plus. jurnal ceria, 1(4), 7-15. Doi : <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/2202>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Ikrath - Teknologi*, 63. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/issue/archive>
- Suryana, D. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11(1), 67-82.
<https://doi.org/10.21009/JPUUD.111.05>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung: Titian Ilmu.
- Tasliyah, L., Nurhayati, S., & Nurunnisa, R. (2020). Mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui ape kids ‘n kit. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(4), 307-314.doi : <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i4.p%25p>
- Usman, M. (2015). *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: deepublish.
- Wibawanto, W (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*
- Wiyani, N. A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Yuliani, N. F. (2013). Hubungan antara lingkungan sosial dengan motivasi belajar santri di pesantren Madinatul Ilmi Islamiyah. *SPEKTRUM: Jurnal*

Pendidikan Luar Sekolah (PLS), 1(2).
<https://doi.org/10.24036/spektrum.v1i2/2428>