

**ANALISIS PERMAINAN DIGITAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
KELAS RENDAH**

(Penelitian Deskriptif Terhadap 20 Aplikasi Games Berbasis Android & iOS)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh,
NURANITA PUSPA WATI
1604374

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2020**

**ANALISIS PERMAINAN DIGITAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
KELAS RENDAH**
(Penelitian Deskriptif Terhadap 20 Aplikasi Games Berbasis Android & iOS)

Oleh
Nuranita Puspa Wati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Nuranita Puspa Wati 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

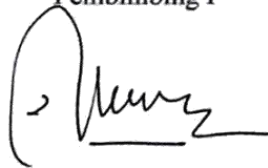
NURANITA PUSPA WATI

**ANALISIS PERMAINAN DIGITAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
KELAS RENDAH**

(Penelitian Deskriptif Terhadap 20 Aplikasi Games Berbasis Android & iOS)

Disetujui dan Disarankan oleh:

Pembimbing I



Dra. Srie Mulvani, M.Pd
NIP. 19590704 198609 2 001

Pembimbing II



Dr. H. Burhanuddin T.R., M.Pd
NIP. 19550627 198303 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSDUPI Kampus Purwakarta



Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd
NIP. 19820516 200801 2 015

ANALISIS PERMAINAN DIGITAL UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH

(Penelitian Deskriptif Terhadap 20 Aplikasi Games Berbasis Android & iOS)

**Oleh, Nuranita Puspa Wati
1604374**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian bertujuan untuk menganalisis 20 games permainan digital untuk anak sekolah dasar kelas rendah mulai dari menjelaskan kekurangan dan kelebihan, kesesuaian games dengan perkembangan anak, dan cara penggunaan dari setiap aplikasi games yang di analisis termasuk ke dalam data kualitatif. Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari ukuran aplikasi yang dianalisis dan rating aplikasi di app store dan playstore yang menyatakan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang sudah dimainkan. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian survei dengan instrumen observasi untuk analisis. Dari 20 games yang sudah di analisis, secara umum memiliki kualitas yang baik dimana dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Aspek yang paling menonjol dalam permainan-permainan ini adalah aspek fisik motorik halus dan kognitif matematika. Dari segi tampilan keseluruhan games yang telah di analisis memiliki desain menarik yang mampu merangsang siswa untuk bermain. Warna-warna dan karakter di pilih dirasakan cocok untuk anak sekolah dasar kelas rendah. Beberapa kekurangan yang paling banyak muncul dari aplikasi tersebut adalah adanya iklan yang cenderung mengganggu dalam permainan atau harus membayar, ketersediaan beberapa macam Bahasa. Dari sisi rating permainan digital menunjukkan skor rata-rata 4 yang berarti baik sekali dengan rata-rata ukuran aplikasi adalah 90 MB.

Kata kunci: anak sekolah dasar kelas rendah, permainan digital

ABSTRACT

DIGITAL GAME ANALYSIS FOR LOW CLASS ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

(A descriptive study of 20 Android-based Games apps & iOS)

***By, Nuranita Puspa Wati
1604374***

Abstract

This research is a descriptive study with qualitative and quantitative research approaches. The research aims to analyze 20 games of digital to elementary school low grade children ranging from explaining the shortcomings and advantages, suitability games with the development of children, and the way the use of any games that are in the analysis are included in the qualitative data. The quantitative data in this study was derived from the size of the app analyzed and the app's rating in the App Store and Playstore, which expressed the user satisfaction of the application already played. The design of the research used is survey research with observation instruments for analysis. Of the 20 games already in the analysis, generally have good quality that can develop some aspects of children's development. The most prominent aspect in these games is the physical aspect of fine motor and the kognitif of mathematics. In terms of the overall look of the games that have been in the analysis has an interesting design that can stimulate students to play. The colors and characters in the Select are felt suitable for low-grade elementary schoolchildren. Some of the shortcomings that arise the most from the app are ads that tend to interfere in the game or have to pay, availability of multiple languages. From the rating side the digital game shows an average score of 4 which means very well with the average app size is 90 MB.

Keywords : Elementary school children low grade, digital games

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	错误!未定义书签。
PERNYATAAN.....	错误!未定义书签。
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	错误!未定义书签。
UCAPAN TERIMA KASIH.....	错误!未定义书签。
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	错误!未定义书签。
DAFTAR GAMBAR	错误!未定义书签。
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	错误!未定义书签。
A. Latar Belakang	错误!未定义书签。
B. Pembatasan dan Perumusan Masalah.....	错误!未定义书签。
C. Tujuan Penelitian.....	错误!未定义书签。
D. Urgensi Penelitian	错误!未定义书签。
E. Luaran Penelitian.....	错误!未定义书签。
BAB II <u>T</u> INJAUAN PUSTAKA.....	错误!未定义书签。
A. Bermain Untuk Anak Sekolah Dasar	错误!未定义书签。
1. Pengertian Bermain untuk Anak Sekolah Dasar	错误!未定义书签。
2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah.	错误!未定义书签。
3. Tujuan Bermain Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah	错误!未定义书签。
4. Manfaat Bermain untuk Anak Sekolah dasar.	错误!未定义书签。
5. Karakteristik Bermain untuk Anak Sekolah dasar.	错误!未定义书签。
6. Prinsip-Prinsip dalam Bermain	错误!未定义书签。
7. Faktor yang Mempengaruhi Bermain	错误!未定义书签。

8. Tahapan Bermain pada Anak Sekolah Dasar.....	错误!未定义书签。
9. Pijakan Bermain pada Anak Sekolah Dasar.....	错误!未定义书签。
10. Teori Bermain	错误!未定义书签。
B. Permainan Digital untuk Anak Sekolah Dasar.....	错误!未定义书签。
C. <i>Games</i> Berbasis Android & iOS	错误!未定义书签。
D. Prinsip-prinsip Pemilihan Games Digital Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah.....	错误!未定义书签。
A. Waktu dan Tempat Penelitian	错误!未定义书签。
B. Metode Penelitian.....	错误!未定义书签。
C. Instrumen Penelitian.....	错误!未定义书签。
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	错误!未定义书签。
A. Hasil	错误!未定义书签。
B. Pembahasan.....	错误!未定义书签。
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	错误!未定义书签。
A. Kesimpulan.....	错误!未定义书签。
B. Saran.....	错误!未定义书签。
DAFTAR PUSTAKA	vii

DAFTAR PUSTAKA

- Aedi, Nur. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data hasil Penelitian*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.
- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amiton, Al Fajr, dkk. 2013. *Pengembangan Aplikasi Belajar Menulis Alphabet Dan Angka Unuk Perangkat Mobile Berbasis Android Dan Ios Menggunakan Framework Cocos2*. Jurnal Computech & Bisnis, Vol.7, No.1.
- Arikunto, S., 2006, *Prosedur Penelitian: Suatu Pengantar Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Bawono, Yudho. 2007. Memilih Mainan Buat Si Kecil. *Majalah Psikologi Plus Vol. II No. 11 Juli 2007*. Semarang: PT Niko Sakti.
- Brewer, J.A, 2007, *Introduction to Early Childhood Education, Preschool Thought Primary Grade*, Boston, Allyn and Bacon.
- Catron, Carol E. & Allen, Jan (1999). *Early Childhood Curriculum A creative-Play Modell*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Daeng, S. & Dini, P. (1996). *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak, Bagian 2*. Jakarta: Depdikbud
- Daradjat, Z. (1989). *Peranan Agama dalam Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung.
- Depdiknas. 2003. UU RI No. 20 Tahun 2003. Bandung: Citra Umbara.
- Dirjen PAUDNI. 2012. *Pedoman Layanan Program untuk Anak Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Kemdikbud.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Fardiah, D. (2017). Menjadi Orang Tua di Era Digital. *Seminar Nasional* (hal. 5-8). Purwakarta: -.
- Ghufron, M.A. 2018. *Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluan dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan*. Jakarta: Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat.
- Golwman, D. (1995). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Haale, T. 2017. How to Decide Which Educational Apps Make the Grade: *The New York Times*, Dec, 7, 2017. p B6. or online at <https://www.nytimes.com/2017/12/05/smarter-living/educational-apps-kids.html>

- Hurlock. E. B. Psikologi Perkembangan (Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi kelima. Jakarta. Erlangga 1978), h.320
- Henry, S. 2011. *Cerdas Dengan Game*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, E. H. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-umedia.
- Jalal, Fasli. 2003. *Stimulasi Otak Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Proyek Pengembangan Anak Dini Usia.
- Langeveld, M.J. 1979. *Ilmu Jiwa Perkembangan*, Bandung: Jemmars.
- Malla, M. Akilla. 2003. *Fungsi Strategi Sarana Pembelajaran Dalam Pembelajaran Anak Dini Usia*. Jakarta: Proyek Pengembangan Anak Usia Dini Pusat.
- Makmum (1995) *Perkembangan Anak*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Mashar, Riana (2011) *Emosi Anak Usia Dini dan Perkembangannya*. Jakarta: KENCANA (divisi dari PRENAMEDIA group).
- Matt, Jarvis. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Bandung: Nusa Media.
- Monks, F.J. dkk. 1989. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagianannya*, Yogyakarta: Gajdah Mada University Press.
- Monks, F.J. dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Munandar, Utami S.C. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT Grasindo
- Mustian, (2015). *Komponen Pembelajaran yang Mempengaruhi Daya Ingat Anak Kelas IIIB SD Negeri Tukangan Yogyakarta*. Skripsi dipublikasikan. Diakses dari : http://eprints.uny.ac.id/26486/1/Rizkawati%20Mustian_11108241090.pdf
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group).
- National Association for the Education Young Children (NAEYC)*
- Nazir, M. 2005, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pinasthika, dkk. 2014. *Permainan JENGA (Digital dan analog) Pada Anak Usia Prasekolah*. Vol.13, no.3,
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W., 2016, 'Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini', vol.1, no.1, hlm. 46–58.

- Rachmawati, Yeni. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas
- Selwyn, N. 2009. "The Digital Native-Myth and Reality". *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*. 61(4): 364-379
- Setiawan, W. 2017. Era Digital dan Tantangannya. *Prosiding eminar Nasional Pendidikan*, 2-3.
- Setiawan, Rendy. 4 Tokoh Terkemuka di Dunia yang Gemar Membaca. <http://aquariusnote.com/4-tokohterkemuka-di-dunia-yang-gemarmembaca/>. Diakses tanggal 3 Mei 2020. Pukul 22.00 WIB
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2005, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Suparno, Paul. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jakarta: Kanisius.
- Supandi, 1992. *Pengelolaan Interaksi Belajar Mengajar Intrakulikuler, Kokulikuler dan Ekstrakulikuler*, hal 44.
- Supriyadi, Eka. 2018. *Daftar 6 Negara Pengguna Ponsel Terbanyak di Dunia, Ada Indonesia*. Dalam idntimes.com, 31 Januari 2018. Jakarta.
- Susilana, Rudi. *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Modul Penelitian Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Surya, M. 2003. *Psikologi Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suyanto, Slameto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat PUBLISHING, 2005.
- Soesilowindradini, 2019. *Psikologi Perkembangan Masa Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional
- Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) tahun 2008.
- Wiyani, dkk. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA