

**Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan  
Awal pada Anak Usia 4-6 tahun**  
(Penelitian Analisis konten Aplikasi Game Android)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh  
Sabilla Hanifa Yusrina  
NIM 1702755

PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021

**LEMBAR HAK CIPTA**

**ANALISIS EMPAT APLIKASI GAME EDUKASI UNTUK  
MENGENALKAN KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA  
4-6 TAHUN**

Oleh

Sabilla Hanifa Yusrina

1702755

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Sabilla Hanifa Yusrina 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

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.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Sabilla Hanifa Yusrina**

**NIM. 1702755**

**Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan keaksaraan  
awal pada anak usia 4-6 Tahun**

(Penelitian Analisis Konten Aplikasi Game Android)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

Pembimbing I



Dr. Finita Dewi, S.S., M.A  
NIP. 197508202005012001

Pembimbing II



Jojor Renta Maranatha. M.Pd.  
NIP. 198411262018032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.  
NIP. 198302162008012004

# **Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal Anak Usia 4-6 Tahun**

Sabilla Hanifa Yusrina

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan pesat sehingga dijadikan suatu solusi dalam kegiatan diantaranya bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian dan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari keempat game android dalam mengenalkan keaksaraan awal. Permasalahan saat ini terdapat beberapa anak usia dini dapat bernyanyi nama-nama huruf abjad dengan fasih dan penuh dengan kegembiraan namun ketika ditanyakan salah satu dari huruf tersebut anak hanya terdiam dan masih belum begitu mengenal huruf, dengan itu perlu adanya pembiasaan dengan melihat secara visual huruf-huruf abjad tersebut agar anak tidak hanya menalar nyanyian saja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif deskriptif dengan desain analisis konten (*content analysis*). Instrumen penelitian berupa *checklist*. Hasil penelitian ini mengidentifikasi bahwa keempat game android dapat mengenalkan keaksaraan awal sesuai dengan tujuan dari game itu sendiri. Relevansi dalam keempat game ini memiliki fitur yang berbagai macam dan menarik untuk dimainkan dalam mengenalkan keaksaraan awal. Keempat Game android memiliki kelebihan dan kekurangan yang signifikan. Terdapat dua game android yang hanya berfokus pada pengenalan keaksaraan dalam bentuk membaca dan dua game android yang hanya berfokus pada pengenalan keaksaraan dalam bentuk menulis.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Game Android, Keaksaraan Awal

# **Analysis Four Game Education to Introduce Early Literacy for Children Aged 4-6 Years**

Sabilla Hanifa Yusrina

## **ABSTRACT**

The development of technology is currently growing rapidly so that it is used as a solution in activities including the field of education. The development of technology makes an innovation and a challenge for parents in educating children, especially early childhood who are now familiar with using a gadget. The reason is that there are many digital media in various kinds of games, including Android games that can educate early childhood to introduce early literacy. This study aims to determine the suitability and determine the advantages and disadvantages of the four android games in introducing early literacy. The current problem is that there are some early childhood children who can sing the names of the letter of the alphabet fluently and full of joy, but when asked about one of these letters the child is just silent and still doesn't know the letters very well, so it is necessary to get used to visually seeing the letters. The letters of the alphabet so that children do not only reason with songs. The method used in this study is a descriptive qualitative method with content analysis design. The research instrument is a checklist. The results of this study identify that the four android games can introduce early literacy according to the purpose of the game it self. Two of them introduced early literacy for literacy and two of them introduced early literacy to introduce how to write. The four android games have significant advantages and disadvantages. There are two android games that only focus on the introduction of literacy in the form of reading and two android games that only focus on the introduction of literacy in the form of writing..

Keywords : Early Childhood, Android Game, Early Literacy

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	6
DAFTAR TABEL .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN TEORI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Perkembangan Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1. Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2. Strategi Mengenalkan Keaksaraan Awal	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Bermain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1 Pengertian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2 Tujuan Bermain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.3 Pentingnya Bermain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.4 Manfaat Bermain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.5 Prinsip Bermain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5	Game Edukatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1	Pengertian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.2	Manfaat Permainan edukatif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.3	Game berbasis android.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.	Deskripsi Empat Game Mengenalkan Keaksaraan Awal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.	Game ABC Alfabet.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.2.	Game Marbel Huruf .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.3.	Game Secil Menulis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.4.	Game Belajar Menulis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Jenis Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Objek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1	Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2	Observasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6	Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7	Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.1	Reduksi Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.2	Penyajian Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.3	Penarikan Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.	Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Relevansi Empat Game edukasi dalam Mengenalkan Pengetahuan Keaksaraan Awal anak usia dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan Fitur Pengenalan Keaksaraan Awal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.	Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1.	Relevansi Empat Game Edukasi dalam Mengenalkan Pengetahuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2.	Kelebihan dan Kekurangan Fitur Pengenalan Keaksaraan Awal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI****Error! Bookmark not defined.**

- 5.1. Simpulan .....**Error! Bookmark not defined.**
- 5.2. Implikasi.....**Error! Bookmark not defined.**
- 5.3. Rekomendasi .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 5.3.1. Rekomendasi kepada Pendidik .....**Error! Bookmark not defined.**
  - 5.3.2. Rekomendasi kepada Orangtua.....**Error! Bookmark not defined.**
  - 5.3.3. Rekomendasi kepada peneliti Selanjutnya**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA ..... 9

LAMPIRAN – LAMPIRAN .....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....**Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada.
- Aryani, P. ., Agung, A. ., & Tirtayani, L. . (2015). Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bowling untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf pada Anak. *E-Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–10.
- Costik Video. (2018). *Deskripsi Game Belajar Menulis* (Aplikasi Game Android). Costik Video.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Costik.BelajarMenulis>
- Creswel, J. W. (2016). *Research Disgn,Pendekatan Metode Kualitatif,Kuantitatif, dan Campuran*. Penerbit Pustaka Belajar.
- Dafunda Game. (2019). *Inilah Pengertian “Bug” Dalam Dunia Game!* Dafunda.Com. <https://dafunda.com/game/pengertian-apa-itu-bug/>
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Gue Pedia.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta.
- Educa Studio. (2012). *Deskripsi Game Marbel Huruf* (Aplikasi Game Android). Educa Studio.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educastudio.marbelhuruf>
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fauzan, F. (2017). *Arti Tanda Rating di Aplikasi dan Game Play Store, wajib diketahui!* Detik Info. <https://www.detikinfo.com/2017/11/arti-tanda-rating-di-aplikasi-dan-game.html>
- Firdaus, P. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 66–73. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5313>
- Hamzah, N. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Hurlock, Ellizabeth Brilliant. (1978). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Hurlock, Ellizabeth Brilliant. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Khamadi, K. (2015). Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 98–109. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995>
- Maulidya, A. R., Sa’dullah, A., & Yorita Febry Lismanda. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Melalui Media Pohon Huruf Pada Anak

Sabilla Hanifa Yusrina, 2021

*Analisis Empat Aplikasi Game Edukasi untuk Mengenalkan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 4-6 Tahun*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Usia 3-4 Tahun Di Kelompok Bermain Stroberi Restu 1 Malang. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 1–12.
- Mubarok, E. A. (2019, February 21). Orang Tua Resah Anak Kecanduan Game Online. *Radar Bojonegoro*.  
<https://radarbojonegoro.jawapos.com/read/2019/02/21/120806/orang-tua-resah-anak-kecanduan-game-online>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi. 1(1), 393–398.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak Jilid I*. Erlangga.
- Solite kids. (2017). *Deskripsi Game Secil Menulis* (Aplikasi Game Android). Solite Kids.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solitekids.secilmenuis>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta,cv.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini. In *Prenadamedia Media Group*.
- Suswati, I. (2011). *Mengenal Huruf Abjad Melalui Media Audio Kelompok A*.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pratamawidya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59. <https://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/article/view/1359>
- Upton. (2012). *Psikologi Permainan*. Erlangga.
- Wijaya, Y. B., & Utomo, W. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Anak Usia Dini Menggunakan Metode Extreme Programming Berbasis Android. *Jurnal Jiifor*, 1(1), 9–19.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Kelompok Gramedia.
- Yulina, A. W., & Purbaningrum, E. (2018). Pengaruh Kegiatan Literasi terhadap Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A di TK Kusuma Mulia Kediri. *Jurnal PAUD Teratai*, 07(01), 1–4.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zuchdi, D., & Afifah, W. (2019). *Analisis Konten Etnografi & Grounded Theory dan Hermeneutika*. PT.Bumi Aksara.

