

**ANALISIS MEDIA *GAME* TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN BERDASARKAN KURIKULUM 2013**

(Penelitian Analisis Konten Terhadap Game Secil Pelajaran TK dan PAUD)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat menempuh ujian sidang sarjana

Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

Siti Tsaliska Maghfiroh

1707933

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU

BANDUNG

2021

Siti Tsaliska Maghfiroh, 2021

*ANALISIS MEDIA GAME TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
BERDASARKAN KURIKULUM 2013*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**ANALISIS MEDIA GAME TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN BERDASARKAN KURIKULUM 2013**

(Penelitian Analisis Konten Terhadap Game Secil Pelajaran TK dan PAUD)

Oleh

Siti Tsaliska Maghfiroh

Diajukan untuk memenuhi syarat menempuh ujian sidang sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Siti Tsaliska Maghfiroh

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

Siti Tsaliska Maghfiroh, 2021

**ANALISIS MEDIA GAME TERHADAP KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
BERDASARKAN KURIKULUM 2013**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

SITI TSALISKA MAGHFIROH

ANALISIS MEDIA GAME TERHADAP KEAKSARAAN AWALANAK
USIA 5-6 TAHUN BERDASARKAN KURIKULUM 2013
(Penelitian Analisis Konten Terhadap Game Secil Pelajaran TK dan PAUD)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Tuti Istianti, M. Pd
NIP. 196302251988032001

Pembimbing II



Kuswanto, M. Pd
NIP. 020190319920101101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Hj. Leli Halimah, M. Pd
NIP. 195909011984032001

**ANALISIS MEDIA *GAME* TERHADAP KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN BERDASARKAN KURIKULUM 2013**
(Penelitian Analisis Konten Terhadap Game Secil Pelajaran TK dan PAUD)

Siti Tsaliska Maghfiroh

1707933

Abstrak

Dewasa ini, perkembangan teknologi membuat *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Melalui *game*, proses pembelajaran dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar yang konvensional. Adapun pembelajaran yang disampaikan haruslah sesuai dengan perancangan pembelajaran yang sudah terstruktur, yaitu berdasarkan kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konten keaksaraan dalam *game* secil pelajaran TK dan PAUD dan untuk mengetahui kesesuaian antara *game* dengan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun berdasarkan kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan metode analisis konten dan teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi. Peneliti menggunakan konten yang ada pada *game* secil pelajaran TK dan PAUD, dilakukan teknik analisis data yang telah ditentukan kemudian *game* dianalisis kesesuaiannya dengan instrumen penskoran berdasarkan keaksaraan awal anak pada kurikulum 2013. Hasil temuan yang didapatkan oleh peneliti adalah *game* secil pelajaran TK dan PAUD memiliki 16 macam konten keaksaraan dengan 3 macam kategori yaitu musik, belajar dan bermain. Selain itu, hasil analisis *game* secil pelajaran TK dan PAUD menunjukkan cukup kesesuaian dengan keaksaraan awal berdasarkan kurikulum 2013. Oleh sebab itu, meskipun masih ada yang harus diperbaiki pada *game* agar pembelajaran keaksaraan terlaksana lebih baik, *game* secil pelajaran TK dan PAUD dapat dijadikan media pembelajaran dan dapat digunakan oleh anak khususnya anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Media *game*, keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun, kurikulum 2013

**ANALYSIS OF GAME MEDIA ON EARLY LITERATURE
CHILDREN AGED 5-6 YEARS BASED ON 2013 CURRICULUM**

(Content Analysis Research on Secil Pelajaran TK dan PAUD)

Siti Tsaliska Maghfiroh

1707933

Abstract

Nowadays, technological developments make game can be used as a learning media. Through the games, the learning process is considered more interesting than the conventional learning process. The learning that delivered must be in accordance with the structured learning design which is based on the 2013 curriculum. The purpose of this research is to find out how the literacy content in the games is as small as Kindergarten and PAUD lessons and to determine the suitability between the games and early literacy for children aged 5-6 years based on the 2013 curriculum. This research uses content analysis methods and data collection techniques by using documentation studies. The researcher uses the content that contained in games as small as TK and PAUD lessons, performed data analysis techniques that had been determined and then the games were analyzed for their suitability with scoring instruments based on children's early literacy in the curriculum 2013. The findings obtained by the researcher are games as small as TK and PAUD lessons have 16 kinds of literacy content with 3 kinds of categories, namely music, learning and playing. In addition, the results of the analysis of games as small as TK and PAUD lessons show that they are quite compatible with early literacy based on the 2013 curriculum. Therefore, although there are things that still need to be improved in the game so that literacy learning can be carried out better, games as small as kindergarten and early childhood lessons can be used as learning media and can be used by children, especially children aged 5-6 years.

Keywords: Game media, early literacy for children aged 5-6 years, 2013 curriculum

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.3 Tujuan penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Media <i>Game</i>	8
2.2 Hakikat Keaksaraan Awal.....	13
2.3 Media <i>Game</i> Terhadap Keaksaraan Anak.....	19
2.4 Penelitian Relevan	21
2.5 Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	23
3.2 Sumber Data Penelitian.....	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4 Instrumen penelitian.....	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	26
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Temuan Penelitian	28
4.2 Pembahasan Penelitian.....	57

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Implikasi	63
5.3 Rekomendasi.....	73
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN LAMPIRAN	69
BIODATA PENULIS	87

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, dkk. (2012). The Impact of Video Game in Children's Learning of Mathematics. *International of Journal Social, Mangement, Economics and Business Engineering* Vol 6 No 4
- Amini. (2016). Permainan Pola Suku Kata Di Taman Kanak- Kanak Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 673-683
- Amia, F., Ragil, I., & Matsuri. (2016). *Pengaruh Constrictive Play Terhadap Pengenalan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Sebelas Maret.
- Arikunto, S. (2006a). Metodologi penelitian. *Yogyakarta: Bina Aksara*.
- Arikunto, S. (2006b). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*,
- Brewer, J. A. (2007). Early childhood education. *Preschool through primary grades*.
- Crisnapati, P. N., Prihantana, M. A. S., & Pebriawan, I. P. (2016). Pengembangan Game Edukasi Berhitung Sebagai Media Bantu Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.
- Crompton, H., Lin, Y. C., Burke, D., & Block, A. (2018). Mobile Digital Games As An Educational Tool In K-12 Schools. In *Mobile and Ubiquitous Learning* . 3-17
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2004). Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran. Matematika Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah. Jakarta
- Dewayanti, S., & Setiawan, R. (2018). *Saatnya Bercerita: Mengenalkan literasi Sejak Dini*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dewi, R. (2005). Berbagai masalah anak taman kanak-kanak. *Jakarta: Depdiknas*.
- Doman, G., & Doman, J. (2005). How to Teach Your Baby to Read: Bagaimana Mengajar Bayi Anda Membaca (Alih Bahasa: Grace Satyadi). *Jakarta: Tigaraksa Satria*.
- Fithri, L. D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Media Bermain Kolase Kelompok A2 di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.

(Skripsi). Sekolah Sarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.

- Fitria, N. (2021). Kemampuan Keaksaraan Melalui Media Digital “Bermain Keaksaran” pada Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 36-49
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. Holt, Rinehart & Winston.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20
- Goodson, B., & Layzer, C. (2009). *Learning to Talk and Listen: An Oral Language Resource for Early Childhood Caregivers*. *National Institute for Literacy*.
- Haryanti, D., & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Haryoko, T. (2012). Pembuatan video company profile rumah sakit amal sehat wonogiri. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*, 1(1).
- Hilda, L. (2010). *Early Education Curriculum Child's Connection The World*.
- Holmes, W. (2011). Using game-based learning to support struggling readers at home. *Learning, Media and Technology*, 36(1), 5-19.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child growth and development*. Tata McGraw-Hill Education.
- Inlow. (1966). *Kurikulum pembelajaran untuk Siswa*. Bandung
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Jewitt, C., & Kress, G. (2003). *A multimodal approach to research in education*. Trentham Books in association with the Open University.
- Kebudayaan, K. P. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kerr, J. F. (1968). *Changing the curriculum*.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.
- Kuchlich, J. (2003). *The Playability of Texts vs. the Readability of Games*, w.

In Proceedings of the Level Up Conference.

- Leshin, Pollock & Reigeluth. (1992). *Instructional Design Strategies and Tactics*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication
- Langenberg, D. N., Corroero, G., Ehri, L., Ferguson, G., Garza, N., Kamil, M. L., & Yatvin, J. (2000). Report of the national reading panel: Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction: Reports of the subgroups.
- Lestari, D. N. (2012). Penggunaan Model Permainan Berbasis Teori Dienes Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas II SDN Dadaprejo 01 Batu.
- Lisa. (2018). Pengenalan Berhitung Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ar Raniry*, 4(2). 1-14
- Mavers, D. (2007). Semiotic resourcefulness: A young child's email exchange as design. *Journal of Early Childhood Literacy*, 7(2), 155–176
- McCrindle, M. (2014). *What comes after Generation Z? Introducing Generation Alpha*.
- Morrison. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Nafiqoh, H., Aprianti, E., & Rohaeti, E. E. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian pembelajaran sastra berbasis kompetensi. *Yogyakarta: BPF*.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi Di TK Budi Nurani Cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 393-398.
- Olim. (2010). Pendidikan Keaksaraan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal AKRAB*. 1 (1),

- Panjianto, T. (2018). Media Gaed (Game Edukasi) Dalam Pembelajaran. [Online]. Diakses dari <https://www.indonesiadigitallearning.com/content/artikel/media-gaed-game-edukasi-dalam-pembelajaran-impelementasi-game-edukasi-dalam-pembelajaran-anak->
- Paul, N. (2005). Mooding Education: Engaging Today's learners, *The International Digital Media & Arts Association Journal*, Vol. 2 No. 1.
- Permendikbud, R. I. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Mendiknas*.
- Permendikbud, R. I. Nomor 160 Tahun 2014 tentang. *Pemberlakuan Kurikulum 2006 & Kurikulum 2013*.
- Prasojo, L. D. Riyanto. (2011). *Teknologi informasi pendidikan*, 2655-1802.
- Pudji Lestari, Y. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di Tk Kusuma Putra Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(2).
- Sahriana. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 60-66.
- Samuel, H. (2010). Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39-44
- Silalahi, U. (2012). Metode Penelitian Sosial, cet. Ke-3, Bandung: Refika Aditama.
- Sousa, D. A. (2012). Bagaimana otak belajar. *Jakarta: PT Indeks*.
- Steinberg, D. D., Nagata, H., & Aline, D. P. (2013). *Psycholinguistics: Language, mind and world*. Routledge.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung

- Sumardi, dkk. (2017). Pengembangan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita budaya lokal. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, Mataram
- Thomson, P. (1996). *The Secrets of Communication*. London: Simon & Schuster Ltd.
- Ummulkhair, H. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Vocabulary Quiz Terhadap Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 155-162.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Yamin dan Sanan. (2013). *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Yani. (2019). *Meningkatkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Huruf di TK Negeri Sungai Bengkal Jambi*. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Jambi, Jambi
- Yulaelawati. (2011). *Profil Direktorat Pembinaan Pendidikan Masyarakat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulaelawati. (2016). *Profil Direktorat Pembinaan Pendidikan Masyarakat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.