

ARTIKEL

**PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM SELONG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**



**HAIRONI
NPM: 190103036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN
ARTIKEL**

**PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN
KANAK-KANAK ISLAM SELONG TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**HAIRONI
190103036**

Pembimbing I



**SUHIRMAN, M.Pd
NIDN. 0831127701**

Pembimbing II



**SANDY RAMDHANI, M.Pd
NIDN. 0816039201**

**PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM SELONG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Haironi¹, Suhirman², Sandy ramdhani³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

hroni2532@gmail.com¹, suhirman.sakti@gmail.com²,
sandy160392@gmail.com³

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di TK Islam Selong Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental design dengan bentuk One-Group pretest- posttest design. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Islam Selong yang berjumlah 15 anak. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar validasi, lembar observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan keaksaraan anak saat *pre-test* berjumlah 112 dan jumlah persentase keseluruhan yaitu 695%. Berdasarkan hasil kategori penilaian didapatkan hasil bahwa, Sebagian besar anak mendapatkan kategori penilaian MB (Mulai Berkembang) yang mencapai nilai persentase 66,7% dan setelah diberi perlakuan kemudian diadakan *post-test*, diperoleh kemampuan keaksaraan anak berjumlah 193, dengan jumlah persentase keseluruhan anak yaitu 1200%, berdasarkan hasil kategori penilaian didapatkan hasil bahwa Sebagian besar anak mendapatkan kategori BSB (berkembang sangat baik) mencapai nilai 80%. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil uji hipotesis t_{hitung} yaitu 10,685 dengan nilai t_{tabel} yaitu 1,761 maka nilai t_{hitung} (10,685) > (1,761). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media game edukatif dapat efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong

Kata Kunci: Kemampuan, Keaksaraan Awal, media game edukatif komputer

**PENGARUH GAME EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN
KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ISLAM SELONG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Haironi¹, Suhirman², Sandy ramdhani³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

hroni2532@gmail.com¹, suhirman.sakti@gmail.com²,
sandy160392@gmail.com³

The study aims to determine the influence of educational games on early childhood abilities of children aged 5-6 years (Group B) in TK Islam Selong Learning Year 2023/2024.

The type of research used in this research is the type of quantitative research using expressive methods. As for the research design used, it is a pre-experimental design with one-group pretest-posttest design. The subject of this study is the whole child group B of the TK Islam Selong which has a total of 15 children. Instruments used to collect data are validation sheets, observation sheet, and documentation.

The results of the study showed that the child's pre-test ability was 112 and the total percentage was 695%. Based on the assessment category results obtained that, Most children obtain the MB (Beginning Developing) rating category that reaches the percentages value of 66,7% and after being treated then held the post-test, obtains the ability of the child number of 193, with the total child percentagen of 1200%, based on the evaluation category results Obtained the result that Most children get the BSB category (excellently developing) reaches 80%. In addition, it can also be seen from the test test of the hypothesis t_{hitung} was 10,685 with a value that was 1,761 then the value of t_{hitung} (10,685) > (1,761). So it can be concluded that educational game media can be effectively used to develop early childhood skills of 5-6 years old in TK Islam Selong

Keywords: Ability, Early Discipline, Media Educational Computer Games

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu lembaga kependidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun kalangan masyarakat swadaya dengan mengkhhususkan pendidikan bagi anak usia dini. Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Oleh karena pada usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak yang sering disebut *Golden Age*. Menurut Yulina & Purbaningrum (2018) pada masa *golden age* perkembangan otak anak dapat mencapai 80%. *Golden Age* dimana anak mengalami peningkatan perkembangan kecerdasan yang sangat signifikan. Menurut E. Mulyasa (2012: 34) masa *Golden Age* adalah kesempatan bagi anak usia dini untuk belajar guna mengoptimalkan potensi kecerdasan yang dimilikinya. Hal ini disebabkan terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang datang dari lingkungan. Selama masa ini, terjadi transformasi pada otak dan fisik anak sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, spiritual, emosional, dan social anak sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Dengan Pendidikan anak usia dini, anak akan menjadi lebih matang dan siap dalam menghadapi dunia sekolah. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemampuan anak didalam menggunakan komputer sebagai sarana pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan komputer sebagai media pembelajaran didalam menyampaikan materi-materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Menurut Warsita (2008: 137) pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar anak. Sejalan dengan Sari (2014: 48) dalam Setiyadi (2016: 44) pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer sangat perlu untuk dipelajari oleh anak karena dengan semakin pesatnya

perkembangan teknologi mengharuskan anak untuk dapat menggunakan teknologi yaitu komputer sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran..

Pembelajaran dengan media komputer sangat menyenangkan bagi anak karena anak bisa belajar dengan audio visual sehingga bisa direkam oleh anak, misalnya dalam pengenalan huruf dan angka sekaligus belajar berbahasa Inggris pada anak dapat dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi dari program komputer yaitu *game* edukatif. Dengan pemanfaatan berbagai program aplikasi secara tepat akan dapat membantu anak memahami materi belajar dengan lebih baik. *Game* edukatif merupakan media yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan *game* edukatif. *Game* bisa diberikan pada anak untuk melatih semua aspek perkembangannya mulai dari kecerdasan anak (kognitif), efektif psikomotor, agama, sosial emosional, Bahasa dan seni.

Dalam meningkatkan perkembangan bahasa, ada beberapa pendekatan yaitu salah satunya dengan menggunakan metode dan di bantu oleh media yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik. Sebagai seorang pendidik sangat memerlukan metode serta media dalam meningkatkan aspek perkembangan anak khususnya perkembangan Bahasa. Salah satu bentuk keterampilan bahasa adalah keaksaraan. Menurut Hajaroh dan Raudatul (2018) menyatakan, “Keaksaraan awal adalah kemampuan dasar pada anak dalam membaca dan menulis pada pengenalan huruf vokal dan konsonan

Kemampuan dalam keaksaraan awal merupakan kemampuan yang sangat mendasar agar bisa dikuasai oleh anak sebagai dasar untuk mempelajari mata pelajaran lainnya. Yang menjadi alasan perlunya pembelajaran mengenal keaksaraan yaitu dilakukan pada anak terutama anak usia dini. Pembelajaran keaksaraan awal sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak, sehingga sebelum memasuki jenjang sekolah dasar, anak telah melakukan keaksaraan awal sebagai dasar dalam membaca. Namun dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini masih mengalami kendala dalam pelaksanaannya.

Adapun permasalahan yang terkait dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini diantaranya yaitu: kemampuan anak mengenal huruf masih rendah. dimana anak belum mampu membedakan bentuk huruf b dan d, n dan m . Rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, terbatasnya kesediaan media pembelajaran keaksaraan, guru hanya menggunakan media papan tulis akibatnya kemampuan anak dalam mengenal huruf belum terkuasai dengan baik sehingga pemahaman anak terhadap huruf lebih bersifat menghafal. Anak-anak masih bingung saat menyebutkan, menunjukkan dan membedakan setiap huruf. Faktor media pembelajaran keaksaraan yang kurang kreatif sehingga membuat anak cepat bosan. Kurang terbiasanya anak-anak dalam mengenali huruf dalam kehidupan sehari-hari mungkin disebabkan oleh kurangnya motivasi yang berasal dari orang tua pada anak, maupun kurangnya pembiasaan dari guru itu sendiri. Disamping itu, mungkin karena kurang terampilnya guru dalam memilih metode dalam mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu perbaikan yang bisa meningkatkan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam selong. Untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini diperlukan kegiatan yang menarik yaitu dengan cara pembelajaran menggunakan media game edukatif. Dengan media game edukatif anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Penggunaan game edukatif sangat menarik karna Game edukasi disertai desain, animasi dan variasi warna yang atraktif membuat menarik untuk digunakan bagi anak-anak di usia dini memiliki beraneka macam gambar sehingga membuat anak tertarik dan tidak cepat bosan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen, menurut Sugiyono (2017:107) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Penelitian ini termasuk pendekatan penelitian kuantitatif artinya bahwa data yang dikumpulkan berupa sebab atau hasil dari suatu

perlakukan dengan *game edukatif* terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

Pada penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan *game edukatif* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *game edukatif*.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan digambarkan sebagai berikut :

Desain penelitian, Arikunto (2010:124)

O₁ X O₂

Keterangan

O₁ : *pre-test* sebelum perlakuan menggunakan

X : Perlakuan (*treatment*) menggunakan

O₂ : *post-test* setelah perlakuan menggunakan

Pelaksanaan penelitian dengan pola tersebut dilakukan sebanyak enam kali, yaitu satu kali pada saat sebelum (*pre-test*) menggunakan buku bacaan biasa, empat kali saat diberikan perlakuan/*treatment* menggunakan *Game edukatif* dan satu kali (*post-test*) setelah pemberian eksperimen /perlakuan menggunakan *game edukatif*. Perbedaan hasil dari *pre-test* dan *post-test* merupakan efek dari *treatment*/eksperimen yang diberikan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis lembar observasi dengan rumus persentase, uji validitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Adapun uji validitas menggunakan rumus konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima, dan uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas, sedangkan uji hipotesisnya menggunakan uji t-test. Untuk mengetahui validitas instrument maka digunakan *expert judgment* pada bidang ahlinya dalam merumuskan perhitungan penilaian yang menggunakan analisis validasi ahli dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 1
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
5	$X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$	Sangat baik
4	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$	Kurang
1	$X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$	Sangat Kurang

(Widoyoko, 2017:238)

Keterangan

$\bar{X}_i = 1/2$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

$SB_i = 1/6$ (skor maksimal ideal-skorminimal ideal).

X = Skor Aktual

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Diperoleh dari hasil analisis hitungan melalui tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima, dapat diketahui bahwa instrument yang digunakan sebagai lembar penilaian observasi dapat dikategorikan “Sangat Baik”, kategori ini diperoleh dari skor aktual 34 yang terdapat pada analisis rentang nilai $X > 33,54$. Hasil ini diperoleh dari hasil hitungan item-item penilaian validasi instrumen oleh *expert judgment*

Data hasil tingkatan perkembangan kemampuan keaksaraan anak diperoleh dengan lembar observasi individu anak sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*). Analisis data yang digunakan adalah persentase analisis data observasi dengan rumus Dimiyati (Nadia Ratnasari, 2019: 51) sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% = Persentase yang dicari

n = Jumlah kemampuan yang diperoleh

N = Skor maksimal

Tabel 2
Rata – rata Nilai Pre-test

Skor minimal	Skor maksimal	Jumlah kemampuan keaksaraan awal anak	Jumlah persentase kemampuan keaksaraan awal
5	10	112	695

(lampiran 18)

Tabel 3
Jumlah persentase kategori penilaian

No	Kategori	Jumlah kategori penilaian	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	10	66,7%
3	BSH	5	33,3%
4	BSB	0	0%

(lampiran 18)

Setelah melakukan pre-test hasil dari total jumlah kemampuan keaksaraan awal anak yang diperoleh yakni 112 dari keseluruhan anak, kemudian total jumlah 112 diperoleh persentase penilaian yaitu 695%. Berdasarkan jumlah persentase kategori penilaian didapatkan hasil yakni, tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB dengan persentase (0%), 10 anak mendapatkan nilai MB dengan persentase (66,7%), 5 anak mendapatkan nilai BSH dengan persentase (33,3%), dan tidak ada anak yang mendapatkan nilai BSB dengan persentase (0%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak sebelum diberikan perlakuan (pre-test), sebagian besar anak mencapai kategori penilaian MB (Mulai Berkembang) dengan nilai persentase mencapai (66,7%) dari keseluruhan yang berjumlah 15 anak.

Setelah diadakannya perlakuan, maka diadakannya post-test untuk melihat tingkat perkembangan keaksaraan awal anak dengan pemberian perlakuan menggunakan media game edukatif. Pada akhir pembelajaran guru melakukan penilaian melalui instrumen lembar observasi. Sehingga dari lembar observasi tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4
Rata – rata nilai pada *post- test*

Skor minimal	Skor maksimal	Jumlah kemampuan keaksaraan awal	Jumlah persentase Kemampuan Keaksaraan awal
10	15	193	1200

Tabel 5
Jumlah persentase kategori penilaian *post-test*

No	Kategori	Jumlah kategori Penilaian	Persentase
1	BB	0	0%
2	MB	0	0%
3	BSH	3	20%
4	BSB	12	80%

Setelah melakukan *post-test* hasil dari total jumlah kemampuan keaksaraan awal anak yang diperoleh yakni 193 dari keseluruhan anak, kemudian total jumlah 193 diperoleh persentase penilaian yaitu 1200%. Berdasarkan jumlah persentase kategori penilaian didapatkan hasil yakni, tidak ada anak yang mendapatkan nilai BB dan MB dengan persentase (0%), 3 anak mendapatkan nilai BSH dengan persentase (20%), dan 12 anak yang mendapatkan nilai BSB dengan persentase (80%). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak setelah diberikan perlakuan (*post-test*), sebagian besar anak mencapai kategori penilaian BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase mencapai 80% dari keseluruhan yang berjumlah 15 anak.

Pada Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti distribusi normal atau tidak di dalam uji normalitas data peneliti menggunakan rumus-rumus chi kuadrat (χ^2_{hitung}) Sugiyono (2017: 81) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fh)^2}{fh} \right]$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Kuadrat

F_o = Frekuensi yang diobservasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Untuk mencari χ^2_{hitung} digunakan rumus: $\chi^2_{tabel} = \chi^2 (1-\alpha) (k-1)$. Dalam perhitungan $\chi^2_{hitung} = -4,84$ dengan derajat kebebasan (dk)= $k-1 = 15 - 1 = 14$ dan taraf signifikan= 5%, maka harga $\chi^2_{tabel} = 23,685$ karena $\chi^2_{hitung} (-4,84) < \chi^2_{tabel} (23,685)$, maka distribusi hasil *pre-test* sebanyak 15 anak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis ialah uji beda antara data *pre-test* dengan *post-test*, uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (t-test) Arikunto (2010: 349).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{33,66}{3,150} = 10,685$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

d.b = Ditentukan dengan N-1

Hasil dari pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Hasil Perbedaan Nilai pada Pengujian Hipotesis Data

N=15	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain (D)
Σ	112	193	505
Jumlah Persentase	695	1200	
Persentase Kategori terbesar	66,7%	80%	
Kategori	MB	BSB	

Setelah nilai dari perhitungan dimasukkan ke rumus t-test, berikut hipotesis yang diajukan:

Ha : Ada pengaruh media game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal

anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong.

Ho : Tidak ada pengaruh media game edukatif terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong.

Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh ternyata $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($10,685 \geq 1,761$) pada taraf signifikan 5% sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil ini mengacu pada kaidah pengujian dimana jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima (signifikan). dari pengujian hipotesis media *game edukatif* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Islam Selong.

2. Pembahasan

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebanyak satu kali yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal anak sebelum adanya perlakuan (*treatment*). kegiatan *pre-test* dilakukan oleh peneliti dengan mengajak anak menggunakan papan tulis, buku bacaan biasa, unjuk kerja. Akan tetapi pada saat *pre-test*, kemampuan keaksaraan awal anak belum mencapai tujuan yang diharapkan disadari dengan adanya beberapa masalah yang terjadi di lapangan, terutama pada kemampuan keaksaraan anak yang kurang, hal ini dapat terlihat pada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan bentuk huruf, anak masih bingung menunjuk bentuk dan nama hurufnya hal ini disebabkan karena guru kurang memberikan contoh konkrit pada anak tentang huruf vokal dan konsonan. Oleh karena guru hanya menggunakan tulisan dipapan tulis saja, terlihat anak kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan guru, anak-anak terlihat asyik berbicara dengan teman sebangkunya. Dan dari hasil penelitian *pre-test* didapatkan persentase kemampuan keaksaraan awal anak adalah 69,5% dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori MB dengan jumlah persentase 66,7% dari keseluruhan anak yang berjumlah 15 anak.

Pada pelaksanaan (*treatment*) dilakukan menggunakan game edukatif. Kegiatan ini dilaksanakan empat hari *treatment* dan satu hari *post-test*. Untuk mengetahui tingkat kemampuan keaksaraan awal anak dari hasil *post-test* didapatkan jumlah persentase keseluruhan kemampuan perkembangan anak yaitu 1200%. Dengan sebagian besar anak mendapatkan nilai kategori BSB

dengan jumlah persentase 80%.. Sehingga dapat dibandingkan sebelum dan setelah perlakuan adanya peningkatan terhadap kemampuan keaksaraan anak. Peningkatan keaksaraan anak dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) terpengaruh dari *game edukatif* yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran yang awalnya terlihat ketidak aktifan anak mengikuti pelajaran menjadi aktif dan antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *game edukatif*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dalam menentukan kategori penilaian instrument pengumpulan data menggunakan *expert judgment* dengan acuan table konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima didapatkan kategori “Sangat Baik” dengan skor 34 yang terdapat analisis rentang data $X > 33,54$, hasil yang diperoleh dari item-item penilaian validasi instrument oleh *expert judgment*.

Mengenai pengaruh media *game edukatif* untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal keseluruhan anak, didapatkan hasil *pre-test* yaitu berjumlah 112 dengan jumlah persentase keseluruhan yaitu 695%. Berdasarkan kategori penilaian didapatkan hasil BB (0%), MB (66,7%), BSH (33,3%) dan BSB (0%). Dari hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan keaksaraan awal sebagian besar anak mendapatkan kategori penilaian MB dengan nilai persentase mencapai 66,7% dai keseluruhan anak, dan setelah diberikan perlakuan atau (*treatment*) kemudian diadakan *post-test* diperoleh perkembangan keaksaraan awal keseluruhan anak yaitu 193 dengan jumlah persentase 1200%. Berdasarkan kategori penilaian didapatkan hasil BB (0%), MB (0%), BSH (20%) dan BSB (80%). Dari hasil persentase tersebut, maka dapat disimplkan bahwa perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak sebagian besar mendapatkan kategori penilaian BSB dengan nilai persentase mencapai 80% dari keseluruhan anak yang berjumlah 15 anak

Berdasarkan uji normalitas data diketahui hasil keputusan yang didapatkan adalah $x^2_{hitung} (-4,84) \leq x^2_{tabel} (23,685)$. Maka distribusi hasil *pre-test* dari sebanyak 15 anak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *post-test*

didapatkan adalah $\chi^2_{hitung} (-114,29) \leq \chi^2 (23,685)$ Menunjukkan data berdistribusi normal. dan berdasarkan hasil perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t yang diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 10,685 dengan nilai t_{tabel} yaitu 1,761 maka nilai $t_{hitung} (10,685) > t_{tabel}(1,761)$, ini membuktikan bahwa hasil dari analisis hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, dengan kata lain dalam penggunaan media *game edukatif* memiliki pengaruh terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK islam selong.

SARAN

Berikut ini saran yang bisa disampaikan sejalan dengan hasil-hasil penelitian ini :

1. Untuk anak dengan adanya bantuan media ketika berlangsungnya proses belajar mengajar mampu menambahkan minat belajar dan menambah rasa penasaran, sehingga selalu bersemangat dalam proses belajar di sekolah.
2. Guru hendaknya melakukan variasi dalam penggunaan Game Edukasi Komputer agar media pembelajaran berupa game edukasi ini menjadi lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilakukan dengan memadukan media pembelajaran ini dengan teknik pembelajaran lain
3. Sekolah hendaknya mendukung dan memberikan fasilitas kepada guru untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan telah teruji meningkatkan hasil belajar siswa .

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta Cv
- Sugiono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta Cv
- Melixia, Reghe (2021), *Peningkatan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Awal Anak melalui Permainan Kotak Pintar pada anak kelompok B TK Aisyiyah laying selatan {SKRIPSI}* Universitas Muhammadiyah Makassar https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/22072-Full_Text.pdf
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Masitoh, dkk. (2005). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.

Mouliati. (2022), *Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar*{SKRIPSI} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/24127/1/Mouliati,%20160210002,%20FTK,%20PIAUD,%20085261065029.pdf>

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia dini Pengantar dalam berbagai aspek perkembangannya*. Jakarta: Kencana.

Deny, Prasetia, Hermawan. (). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid*. SKRIPSI. Universitas Negeri Yogyakarta
<http://eprints.uny.ac.id/25749/1/Deny%20Prasetia%20Hermawan%20095202440s78.pdf>

software & Multimedia PT.Elex Media Komputindo
<http://www.elexmedia.co.id>

