

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KETERAMPILAN MEMBACA UNTUK SISWA TK AISYIAH RAWAMANGUN

Arsi Imanda Prastika Dewi, Prasetyo Wibowo Yunanto, Bachren Zaini

Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta
arsiiimanda@gmail.com

Abstrak

Membaca merupakan suatu keterampilan yang multak harus dimiliki oleh seorang anak sejak dini. Namun pada TK Aisyiyah Rawamangun terdapat masalah yang timbul yaitu masih sangat rendahnya keterampilan membaca pada siswa dan kurangnya media pembelajaran yang diberikan guru pada saat belajar keterampilan membaca. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran berbasis game edukasi yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelompok B TK Aisyiyah Rawamangun. Game edukasi mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dan model pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengujian kepada ahli materi, ahli media, pengujian kepada responden guru dan siswa, serta pengujian fungsional yang biasa disebut dengan *Blackbox*. Hasil yang didapatkan dari pengujian ahli materi, ahli perangkat lunak, dan pengujian kepada guru dan siswa termasuk dalam kategori sangat baik/sangat sesuai. Dan berdasarkan pengujian fungsional hasilnya adalah telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan.

Kata kunci: Game Edukasi, STPPA, *Research and Development*, MDLC, *Blackbox*

1. Pendahuluan

Pendidikan Taman Kanak – kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama setelah pendidikan keluarga. Pada Pendidikan TK, siswa diajarkan mengenal huruf, mengenal angka dan bernyanyi. Salah satu yang umum diajarkan adalah membaca.

Saat anak akan memasuki jenjang Sekolah Dasar, anak dituntut untuk dapat membaca agar dapat menerima informasi pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum tertarik untuk melakukan kegiatan membaca sehingga keterampilan membaca masih rendah. Hal ini di karenakan dengan kemampuan guru untuk menarik perhatian anak tersebut masih kurang. Salah satu kekurangannya adalah penggunaan media dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Salah satu contohnya adalah TK Aisyiyah yang terletak di Jl. Mustika Jaya No.5 Rawamangun, Jakarta Timur. Guru hanya memberikan tulisan huruf atau kalimat di papan tulis kemudian guru membacakannya dan anak menyebutkannya kembali. Selain itu, guru hanya memperkenalkan kata melalui buku kata atau kalimat yang kurang menarik perhatian anak. Anak terlihat terasah jenuh saat melakukan kegiatan membaca.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan sebelumnya, ditemukan permasalahan pada kelompok B1 TK Aisyiyah Rawamangun. Beberapa masalah yang timbul ialah masih sangat rendahnya keterampilan membaca pada anak. Dari jumlah seluruh siswa di kelas B1 sebanyak 17 anak, baru 6 anak yang sudah bisa membaca dengan lancar dan sisanya 11 anak lainnya masih tahap membaca gambar. Hal ini menunjukkan bahwa 65% dari jumlah anak di kelas B1 masih sangat rendah dalam keterampilan membaca. Sedangkan pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada kurikulum 2013 membaca, menulis, dan berhitung termasuk dalam standar kompetensi yang harus dimiliki anak.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kemampuan membaca di TK Aisyiyah Rawamangun yang diduga dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan multimedia dengan membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi. Melalui media ini, diharapkan mampu mengatasi beberapa kendala penerapan metode keterampilan membaca di TK

Aisyiyah Rawamangun. Selain itu, pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat, motivasi, memberikan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa dan akhirnya berkonsentrasi untuk belajar dan memahami pelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis melakukan penelitian dengan berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Keterampilan Membaca untuk Siswa TK Aisyiyah Rawamangun”**.

2. Dasar Teori

2.1. Game Edukasi

Game edukasi menurut Virvou (2005), Teknologi *game* dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan permainan, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Pengertian lain dari *game* edukasi yaitu sebuah teknologi yang dapat dimainkan oleh semua kalangan usia dari orang dewasa sampai anak-anak, selain untuk hiburan *game* juga dapat digunakan sebagai sarana belajar yang meningkatkan motivasi pembelajaran.

2.2. Keterampilan Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Sedangkan kemampuan membaca merupakan kemampuan yang pada umumnya diperoleh dari sekolah, kemampuan ini sangat penting dikembangkan karena membaca merupakan kegiatan yang bisa mengembangkan pengetahuan dan sebagai alat komunikasi manusia.

2.3. Karakteristik Kemampuan Membaca Anak Usia Taman Kanak-kanak

Anak usia TK yaitu anak yang berada pada rentang usia dari 5-6 tahun. Menurut Ebbeck (1998) dalam Masitoh Et AL, (2003: 3) Pada masa ini anak merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya.

Perkembangan bahasa pada anak mempunyai bentuk yang berbeda-beda tiap

masanya. Perkembangan bahasa sendiri meliputi berbagai aspek seperti menyimak, berbicara, menulis dan mendengar. Papalia menguraikan tentang kemampuan berbahasa anak usia 5-7 tahun sudah dapat mengertikan kata sederhana, tahu beberapa lawan kata. Anak sudah dapat menggunakan beberapa kata sambung, kata depan dan kata sandang dalam pembicaraan sehari-hari.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Multimedia Prodi PTIK Universitas Negeri Jakarta, serta TK Aisyiyah yang terletak di Jl. Mustika Jaya No.5 Rawamangun, Jakarta Timur. Dalam pengembangan produk, dilaksanakan pada bulan Januari 2017 – Juli 2017.

3.2. Metode Pengembangan Produk

3.2.1. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa *game* edukasi dikhususkan untuk TK Aisyiyah Rawamangun. Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji efektifitas produk tersebut supaya dapat berfungsi sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar keterampilan membaca. *Game* edukasi ini dibuat sebagai alat atau media bantu dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar dan media pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi keterampilan membaca sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi anak dalam belajar.

3.2.2. Metode Pengembangan

Metode penelitian menurut Sugiyono (2013: 2) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dengan model pengembangan produk yang digunakan adalah model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dari Luther Sutopo (2012: 128).

3.3. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 102) dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D” menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk pengukuran terhadap fenomena sosial

maupun alam yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada lima instrumen penelitian yaitu: (1) instrumen uji fungsionalitas produk, (2) instrumen ahli materi, (3) instrumen ahli media, dan (4) instrumen guru (5) dan instrumen siswa.

3.4. Teknik Analisis Data

3.4.1. Analisis Data Hasil Uji Ahli/ Pakar

Pengujian oleh ahli materi dan ahli media terhadap media *Game* Edukasi Keterampilan Membaca diperoleh menggunakan instrumen berupa angket. Angket ini digunakan untuk menguji kelayakan produk dari segi materi atau konten yang disajikan pada media ini.

Angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi menggunakan skala Guttman dengan dua jawaban pada setiap aspek yaitu “Ya (sesuai)” dan “Tidak (tidak sesuai)” yaitu ya dengan skor 1 atau tidak dengan skor 0. Pada hasil angket yang diisi dari setiap aspek harus memiliki jawaban “ya” agar dapat dinyatakan bahwa produk layak untuk digunakan, jika terdapat jawaban sebaliknya maka produk tersebut harus diperbaiki kembali. Untuk seluruh komentar atau saran-saran perbaikan yang diberikan ahli materi dan ahli media akan dianalisis secara deskriptif sebagai bahan masukan/perbaikan.

3.4.2. Analisis Data Hasil Uji Responden guru dan siswa

Pengujian oleh responden terhadap media *Game* Edukasi Keterampilan Membaca diperoleh menggunakan instrumen berupa angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui kualitas dan keefektifan produk sejauh mana dapat diterima oleh siswa.

Teknik analisis untuk angket guru dan siswa yaitu dengan melakukan perhitungan terhadap data yang telah diperoleh untuk menentukan kualitas atau keefektifan produk yang telah dikembangkan. Angket yang diberikan kepada guru dan siswa menggunakan skala likert yang menggunakan 5 pilihan jawaban yaitu **Sangat setuju (SS)**, **Setuju (ST)**, **Cukup Setuju (CS)**, **Kurang setuju (KS)**, **Tidak setuju (TS)**. Berikut kriteria penilaian anget responden skala likert, dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Angket Responden Skala Likert

No	Skor	Kriteria
1.	5	Sangat setuju (SSS)
2.	4	Setuju (ST)
3.	3	Kurang setuju (KS)
4.	2	Tidak setuju (TS)
5.	1	Sangat Tidak Setuju(STS)

Dari data yang dihasilkan dianalisis menggunakan rumus yang dinyatakan oleh Sugiono (2015: 96).

Rumus perhitungannya adalah :

$$\frac{Jml\ Skor\ Total\ Jawaban}{Jml\ Skor\ Ideal\ Seluruh\ Item} \times 100\%$$

Tujuannya untuk menarik kesimpulan data dari hasil analisis data atau untuk mengetahui kualitas darai produk yang telah dibuat. Pada pembagian kategori kelayakan dan kesesuaian yaitu ada lima bilangan persentase. Skala kategori dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.2. Skala Kategori

Presentase (%)	Kategori
80 – 100	Sangat Baik / Sangat Sesuai
60 – 79	Baik / Sesuai
40 – 59	Cukup Baik / Cukup Sesuai
20 – 39	Tidak Baik /Kurang Sesuai
0 – 19	Sangat Tidak Baik/ Tidak Sesuai

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1. Hasil Pengembangan Produk

Berdasarkan beberapa tahap proses pengembangan produk yang telah dilakukan. Dimana pada penelitian ini pengembang telah mengembangkan *Game* edukasi tentang keterampilan membaca untuk TK Aisyiyah Rawangun. *Game* edukasi keterampilan membaca ini dikembangkan menggunakan software Adobe Flash CS6 dengan menampilkan desain *game* 2 dimensi (2D). Pengembangan produk game edukasi ini bertujuan untuk alat atau media bantu guru dalam menyampaikan materi keterampilan membaca pada saat belajar di lab komputer sekolah, sehingga proses pembelajar menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi anak dalam belajar membaca.

4.2. Pengembangan *Game* Edukasi

Implementasi dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap *design*. *Game* edukasi keterampilan membaca ini memiliki beberapa konten dan tampilan. Tampilan media *game* edukasi keterampilan membaca ditunjukkan sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Pembuka
Pada halaman pembukaan ini menampilkan animasi dari karakter, judul dan animasi batang loading *game* edukasi keterampilan membaca.
2. Halaman Menu Utama

- Pada halaman ini, *game* edukasi keterampilan membaca ini menampilkan karakter *game*, judul *game* dan beberapa *button* atau tombol menu yang digunakan untuk mengakses halaman-halaman tertentu diantaranya menu belajar, menu bermain, level permainan, halaman informasi, bantuan, suara, dan keluar.
3. Halaman Menu Belajar
Pada halaman ini, menampilkan pengenalan huruf abjad dan pengenalan nama benda. Menu tersebut masing-masing memiliki tombol sendiri. Dan pada halaman menu berbelajar ini juga terdapat tombol menu utama yang berfungsi untuk kembali kehalaman utama atau ingin keluar dari *game*.
 4. Halaman Menu Bermain
Pada halaman menu bermain, menampilkan level permainan dimana terdapat *button* atau tombol yang dapat diklik untuk mengakses level yang akan dipilih. Dan terdapat pula tombol menu utama untuk kembali kehalaman menu utama.
 5. Tampilan Halaman informasi
Pada halaman ini, *game* edukasi akan menampilkan sebuah panel informasi yang berisi mengenai informasi pengembang *game*, informasi dosen pembimbing, dan informasi sumber-sumber yang digunakan untuk membuat konten desain *game*.
 6. Halaman Bantuan
Pada halaman ini, *game* edukasi akan menampilkan sebuah panel bantuan yang berisi mengenai bantuan umum tentang maksud dari *button* atau tombol yang ada. Dan terdapat pula tombol kembali untuk keluar dari panel bantuan ke halaman menu utama.
 7. Halaman Suara
Pada halaman ini, *game* edukasi akan menampilkan sebuah panel suar yang berisi tombol on/ off yang berfungsi untuk mematikan dan menyalakan suara dari *game* edukasi keterampilan membaca ini. Dan terdapat pula tombol kembali untuk keluar dari panel bantuan ke halaman menu utama. Tampilan
 8. Halaman skor permainan
Halaman skor ini, akan muncul ketika permainan dari salah satu level telah dimainkan dan ketika semua level sudah dilewat pada bagian akhir *game* akan menampilkan skor akhir. Halaman ini menampilkan nilai skor beserta

keterangannya, jika permainan kalah maka akan muncul coba lagi, jika menang maka selesai.

9. Halaman Petunjuk Permainan
Halaman petunjuk permainan ini, akan muncul ketika pemain memulai sebuah permainan, dimana pemain mengeklik tombol pada level permaiana. Sebelum permainan dimulai *game* akan menampilkan petunjuk permainan.
10. Tampilan Halaman keluar
Pada halaman ini, *game* edukasi akan menampilkan sebuah panel keluar yang berisi pertanyaan dan *button* atau tombol untuk mengkonfirmasi.

4.3. Kelayakan Produk

3.4.2. Hasil Uji Fungsional

Pada tahap ini merupakan tahap dimana produk diuji dan diperiksa keberhasilan sistemnya. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah semua sistem berfungsi dengan baik atau belum.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dinyatakan bahwa produk telah berfungsi dengan baik.

4.4.2. Hasil Pengujian Ahli Materi

Dari hasil yang telah diperoleh berdasarkan jawaban ahli materi, semua aspek yang dinyatakan pada instrumen mendapatkan jawaban ya, kecuali butir soal nomor 8. Pada butir soal nomor 8 masukan yang diberikan oleh ahli media adalah warna, tulisan dan gambar diperbaiki.

Setelah diuji oleh ahli materi kemudian produk direvisi sesuai masukan dari ahli. Hal ini dilakukan agar produk layak digunakan sebagai media bahan ajar.

4.3.3. Hasil pengujian Ahli Media

Dari hasil pengujian oleh ahli media, semua aspek yang dinyatakan pada kuisisioner ahli media mendapatkan jawaban ya, terkecuali pada butir soal nomor 8 dan 22. Pada butir soal nomor 8, masukan yang diberikan oleh ahli media adalah swf tidak kompetable untuk macintosh Sedangkan pada butir soal nomor 22, masukan yang diberikan \adalah bentuk dari ikon evaluasi belum sesuai.

Setelah diuji ahli media, kemudian produk *game* edukasi direvisi sesuai dengan masukan/ saran yang telah diberikan oleh ahli. Hal ini dilakukan agar hasil produk dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media belajar keterampilan membaca oleh guru dan siswa.

4.4. Efektifitas Produk

Pengujian oleh responden merupakan pengujian akhir pada penelitian ini. Uji responden dilakukan oleh 1 guru TK Aisyiyah dan 1 kelas B1 yang berjumlah 17 orang.

Dari hasil pengujian oleh guru, semua aspek yang dinyatakan pada kuisioner guru, telah didapatkan jawaban 5 point pada butir soal nomor 1 s/d 11. Yang mendapatkan point 4 yaitu pada butir soal nomor 6 dan 7. Sedangkan yang mendapatkan 3 point yaitu pada butir soal nomor 8.

maka dapat mengetahui hasil secara keseluruhan, dengan memasukan hasil data yang telah diperoleh dengan menggunakan rumus yang sudah dijelaskan pada bab III.

$$\frac{51}{55} \times 100\% = 92,72\%$$

Hasil pengujian oleh guru diperoleh presentase 92,72%. Mengacu pada skala kategori, presentase yang peroleh oleh ahli materi masuk dalam kategori sangat sesuai.

Sedangkah pengujian responden siswa. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Responden Siswa

No	Presentase	Kategori
1	94,66 %	Sangat Sesuai
2	96 %	Sangat Sesuai
3	92 %	Sangat Sesuai
4	96 %	Sangat Sesuai
5	94,66 %	Sangat Sesuai
6	90,66 %	Sangat Sesuai
7	89,33 %	Sangat Sesuai
8	100 %	Sangat Sesuai
9	90,66 %	Sangat Sesuai
10	94,66 %	Sangat Sesuai
11	90,66 %	Sangat Sesuai
12	86,66 %	Sangat Sesuai
13	90,66 %	Sangat Sesuai
14	89,33%	Sangat Sesuai
15	78,66 %	Sesuai

Dengan hasil rata-rata 91,64%. Mengacu pada skala kategori, presentase yang diperoleh masuk dalam kategori sangat sesuai.

Adapun catatan hasil pengamatan guru pada siswa TK Aisyiyah setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan, yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan produk *game* edukasi siswa mengalami perubahan dalam belajar dan meningkatnya pengetahuan membaca pada siswa. Hasil pengamatan dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2. Catatan Pengamatan

No	Nama	Bahasa				Ket
		*	*	**	**	
1	Thalhah		√			Indikator nomor 2 belum menguasai
2	Angie			√		
3	Annisa				√	
4	Deandra				√	
5	Devan				√	
6	Haura			√		
7	M.Arif				√	
8	Athallah				√	
9	Azzam				√	
10	Bustami			√	√	
11	Fathah			√		
12	Nawaby				√	
13	Pandji			√		
14	Shafira				√	
15	Shillah			√		
16	Davinda			√		
17	Alkafi				√	

5. Kesimpulan, Implementasi dan saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan *game* edukasi keterampilan membaca yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

1. *Game* edukasi tentang keterampilan membaca ini dirancang dan dibuat dengan menggunakan model pengembangan MDLC dengan menggunakan enam tahap pengembangan, diantaranya adalah tahap concept, Tahap *design*, Tahap content, Tahap assembly, Tahap testing, dan tahap distribusi.
2. Berdasarkan hasil perhitungan dari ahli materi diperoleh data bahwa presentase validitas produk secara keseluruhan adalah 96% dan kategori sangat valid. Sedangkan hasil perhitungan dari ahli media presentase validitas produk yang didapatkan adalah 95%, dan kategori sangat valid. Selanjutnya uji responden mendapatkan presentase efektifitas sebesar 92,64% dari guru dan sebesar 91,64% dari siswa, keduanya masuk dalam kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil analisa dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi ini

telah valid dan efektif sehingga layak untuk digunakan.

5.2. Implementasi

Dengan adanya produk *game* edukasi keterampilan membaca ini memudahkan siswa TK Aisyiyah Rawamangun dalam belajar membaca sekaligus meningkatkan motivasi siswa dalam belajar membaca, dan bagi guru *game* edukasi ini dapat digunakan sebagai alat atau media bantu dalam kegiatan mengajarkan membaca pada siswa yang bersifat kegiatan yang menyenangkan. Desain *game* edukasi keterampilan membaca dibuat menarik agar siswa memiliki minat untuk menerima materi yang disampaikan, dan *game* edukasi ini disajikan agar siswa dapat berperan aktif dalam mengoperasikan sendiri software ini.

5.3. Saran

Dengan berbagai keterbatasan yang dialami oleh penulis dalam pelaksanaan pembuatan skripsi untuk membuat produk *game* edukasi keterampilan membaca ini, maka penulis memberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi pembaca yang ingin membuat *game* edukasi dimasa yang akan datang, *Software* ini berbasis *flash* hanya dapat digunakan pada perangkat dengan sistem operasi Windows, sebaiknya *software* dikembangkan agar dapat digunakan diberbagai media dan berbagai sistem operasi tidak hanya pada windows.
2. Kedepannya *game* edukasi keterampilan membaca ini dapat digunakan secara nyata oleh pihak sekolah TK Aisyiyah Rawamangan ataupun sekolah TK lainnya untuk mengajarkan siswa dalam belajar membaca.

Daftar Pustaka :

Ariani dan Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Masitoh, dkk. (2003). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidik Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Virvou. (2005). *Combining Software Game With Education: Evaluation of its Educational Effectivnnes*. Jurnal Educational Tec.