

**PENGARUH *GAME DIGITAL* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Skripsi

**Oleh
ANGGUN AMELITA
NPM 1953054006**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH GAME DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

ANGGUN AMELITA

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-Experimental* dan desain penelitian *One-Group Pre-Treatment-Post-Treatment* yaitu desain penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Harapan yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi berupa *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Hasil penelitian mendapatkan nilai *Asymp.Sig. (2 tailed)* sebesar $0,00 < 0,05$ Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh dari penggunaan *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Harapan.

Kata Kunci: *game digital*, kemampuan membaca permulaan, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF GAME DIGITAL ON EARLY READING ABILITY OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

by

ANGGUN AMELITA

The problem in this study is that the initial reading ability of children aged 5-6 years has not developed optimally. This study aims to determine the effect of the use of digital games on the early reading ability of children aged 5-6 years. This research is a type of quantitative research with a Pre-Experimental research method and a One-Group Pre-Treatment–Post-Treatment research design, which is a research design that is carried out in one group only without a comparison group. The sample of this study is 5-6 years old children in Harapan Kindergarten which totals 22 children. Data collection techniques using observation sheets in the form of checklists and documentation. Data analysis techniques in this study using the Wilcoxon signed rank test. The results of the study obtained the value of Asymp.Sig. (2 tailed) of $0.00 < 0.05$ H_a were accepted, which means that there is an influence of the use of digital games on the early reading ability of children aged 5-6 years in Harapan Kindergarten.

Keywords: game digital, early reading ability, early childhood

**PENGARUH *GAME DIGITAL* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh
Anggun Amelita**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH *GAME DIGITAL* TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa

: **Anggun Amefita**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1953054006**

Program Studi

: **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

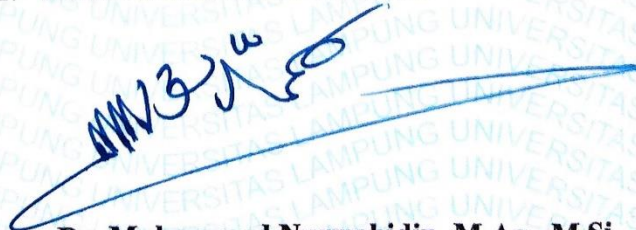


Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.
NIP. 19840214 200801 2 007



Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP. 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

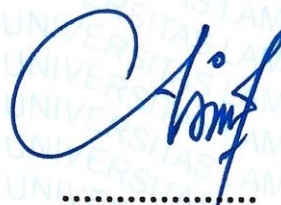


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1 Tim Penguji

Ketua : **Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



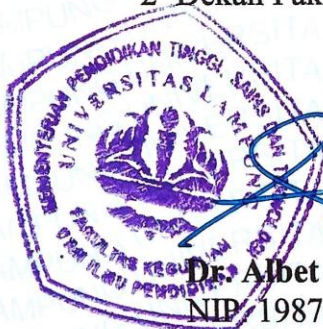
Sekretaris : **Annisa Yulistia, M.Pd.**



Penguji : **Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.**



2 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **29 April 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anggun Amelita

NPM :1953054006

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Digital* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 29 April 2025
Pembuat Pernyataan,



Anggun Amelita
NPM. 1953054006

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Batang Hari Ogan, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, pada tanggal 18 September 1999, sebagai anak pertama dari pasangan Bapak Amrullah dan Ibu Lolita. Penulis menyelesaikan pendidikan awal di TK Harapan lulus tahun 2006, SD Negeri 1 Batanghari Ogan lulus tahun 2012, SMP Negeri 4 Kota Metro lulus tahun 2015, SMA Negeri 1 Kota Metro lulus tahun 2018.

Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswi S1 Program Studi PG PAUD di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Lampung diamanahkan sebagai Staff Ahli Bidang Pergerakan 2020. Sebagai bentuk penerapan ilmu perkuliahan, penulis telah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) selama 10 hari di SD Negeri 12 Kedondong, Pesawaran pada tahun 2022. Dan pada tahun yang sama, sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat, penulis telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Way Kepayang, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah SWT Maha mengetahui segala isi hati hamba-Nya.”

(Q.S. Al-Mulk:13)

“Don’t stop until you’re proud.”

(Anggun Amelita)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrohim

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta Nabi junjungan kami Muhammad SAW dan ucapan terimakasih kepada:

Orang Tuaku Tercinta Bapak Amrullah dan Ibu Lolita

Tiada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan rasa syukur ini. Namun, dengan penuh cinta dan ketulusan, izinkan saya mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya, kedua sosok yang sangat berarti dalam hidup saya. Terima kasih atas segalanya, terima kasih atas doa, dukungan dan cinta yang tiada henti-hentinya kalian berikan kepada saya, khususnya sepanjang perjalanan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah berjuang bersama dengan saya, mengorbankan banyak waktu, tenaga dan upaya untuk mendukung saya meraih impian. Saya berharap dengan terselesaikannya skripsi ini, dapat menjadi bentuk penghormatan dan apresiasi atas segala perjuangan dan kasih sayang yang telah kalian berikan kepada saya. Untuk Bapak dan Ibu, semoga Allah SWT senantiasa memberkahi Bapak dan Ibu dengan kesehatan, kebahagiaan, kemakmuran dan umur yang panjang. Semoga segala doa yang telah kalian berdua lantunkan untuk saya menjadi jembatan menuju kesuksesan dunia dan akhirat.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempat menimba ilmu yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik serta dipertemukan dengan orang-orang yang hebat.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Digital* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD dan selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan, ide, kritik dan saran serta memberikan semangat dan motivasi kepada penulis selama proses pembuatan skripsi ini
5. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberi masukan, memberikan motivasi dan juga semangat serta mengarahkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini
6. Ibu Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku Dosen Pembahas, yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
8. Ibu Lolita, S.Pd.AUD., selaku Kepala Sekolah TK Harapan, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

9. Guru-guru serta anak-anak dari TK Harapan yang telah membantu serta meluangkan waktunya untuk membantu penelitian penulis.
10. Keluargaku tercinta yang selalu mendoakan, memberi dukungan, nasehat motivasi, canda tawa, serta penyemangat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman penulis yaitu Adit, Rahma, Rosa, Salben, Tika, Meira, Risya, Asyifa, Diah, Mifta yang selalu membantu, memberikan dukungan, tempat bertukar pikiran, canda tawa, semangat, serta selalu ada saat dibutuhkan dalam setiap proses yang kulalui.
12. Teman-teman seperjuangan PG PAUD 2019 yang telah saling membantu dan memotivasi.
13. Almamater tercinta Universitas Lampung yang saya banggakan.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas doa serta bantuan dan dukungannya.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan selama ini. Hanya ucapan terimakasih dan doa yang bisa penulis berikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Bandar Lampung, 2025
Penulis,

Anggun Amelita
NPM. 1953054006

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini.....	10
2.1.1 Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan.....	10
2.1.2 Aspek-Aspek Kemampuan Membaca	13
2.1.3 Tahapan Membaca Permulaan Anak 5-6 Tahun	14
2.2 Game Digital	16
2.2.1 Pengertian Game Digital	16
2.2.2 Manfaat Game Digital	17
2.2.3 Jenis Game	19
2.2.4 Kelebihan <i>Game Digital</i>	20
2.2.5 Solite Kids Belajar Membaca.....	22
2.3 Kerangka Pikir.....	24
2.4 Hipotesis Penelitian	25

III. METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3 Populasi dan Sampel	24
3.3.1 Populasi	24
3.3.2 Sampel	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	26
3.5.1 <i>Game digital</i>	26
3.5.2 Kemampuan Membaca Permulaan	27
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	27
3.7 Uji Instrumen Penelitian	29
3.7.1 Validitas	29
3.7.2 Uji Reliabilitas	30
3.8 Teknik Analisis Data	31
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Deskripsi Proses Penelitian	33
4.1.2 Deskripsi Hasil Observasi Awal Dan Observasi Akhir Kelas	40
4.1.3 Analisis Uji Hipotesis	44
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	46
V. KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Populasi Penelitian	25
2. Kisi-Kisi Instrumen <i>Game Digital</i>	27
3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Anak	28
4. Kriteria Reliabilitas	30
5. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Y)	32
6. Jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian di TK Harapan	34
7. Hasil <i>pre-treatment</i> kemampuan membaca permulaan anak	41
8. Hasil <i>post-treatment</i> kemampuan membaca permulaan anak	42
9. Sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan <i>game digital</i> terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun	43
10. Hasil Uji <i>Wilcoxon signed rank test</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Game Digital Solite Kids</i> Belajar Membaca.....	23
2. Kerangka Pikir Penelitian	25
3. Desain Penelitian <i>One-Group Pre-treatment–Post-treatment</i>	24
4. Rumus Interval	31
5. Rumus <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	58
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	59
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	60
4. Surat Izin Penelitian	61
5. Surat Balasan Izin Penelitian	62
6. Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara Sebelum Uji Validitas	63
7. Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara Setelah Uji Validitas	64
8. Lembar Observasi Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan	65
9. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Anak 5-6 Tahun	66
10. Hasil Uji Validitas.....	70
11. Hasil Uji Reliabilitas	71
12. Tabel Rekapitulasi Data <i>Pre-Treatment</i> Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	73
13. Tabel Rekapitulasi Data <i>Post-Treatment</i> Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun	74
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	76
15. Lembar Kerja Peserta Didik.....	102
16. Dokumentasi Foto Kegiatan.....	118
17. Tampilan <i>Game Digital</i>	119

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*) yang merupakan periode kritis bagi anak. Dikatakan periode yang kritis karena perkembangan yang diperoleh dari periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan periode berikutnya hingga dewasa (Yusuf et al., 2023). Pada periode ini berbagai potensi yang ada dalam diri anak berkembang dengan pesat. Selama periode kritis dan sensitif ini, otak sangat mudah untuk dibentuk dan sangat peka terhadap stimulus lingkungan atau pengalaman anak (Uce, 2015). Pada periode ini intervensi-intervensi dan upaya-upaya yang dilakukan untuk mendukung perkembangan otak anak memberikan dampak besar dan menentukan kehidupan anak selanjutnya. Intervensi dan upaya tersebut harus dilakukan dengan tepat waktu sehingga perkembangan otak dapat mencapai potensi yang paling optimal.

Pada masa usia dini terutama anak prasekolah, masa di mana anak lebih cepat menangkap hal-hal baru yang akan diajarkan oleh guru (Pamungkas, 2021). Guru memiliki peran penting bagi anak usia dini dalam memberikan pondasi kepada anak untuk ke jenjang berikutnya. Guru juga dituntut untuk menyiapkan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menarik minat belajar dan anak lebih mudah menangkap apa yang diajarkan dari guru. Kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk anak juga harus menerapkan prinsip bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak secara bebas dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui sebelumnya dan menemukan hal-hal yang baru, serta dengan bermain juga anak-anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya dan merangsang aspek-aspek perkembangan anak.

Salah satu bidang pengembangan dasar yang penting dikembangkan sejak dini adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa awal anak merupakan dasar kemampuan bahasa anak berikutnya (Dwiyanti & Khan, 2020). Bahasa memiliki banyak manfaat, selain untuk berkomunikasi, bahasa juga sebagai cara seseorang untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Melalui bahasa anak akan dapat mengutarakan pikiran dan pendapatnya sehingga tercipta komunikasi dan sosialisasi dengan lingkungannya. Kemampuan bahasa meliputi empat kemampuan yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis (Fridani & Dhieni, 2014). Salah satu kemampuan berbahasa adalah kemampuan membaca. Membaca merupakan suatu kegiatan yang bersifat kompleks karena melibatkan kemampuan untuk mengingat simbol-simbol grafis yang berbentuk huruf, mengingat bunyi dari simbol-simbol tersebut dan menulis simbol-simbol grafis dalam rangkaian kata-kata dan kalimat yang mengandung makna.

Kemampuan membaca sangat penting untuk dikembangkan karena membaca merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan pengetahuan (Choirina, 2020). Melalui membaca anak mampu menalar apa yang telah dilihat dan didengarnya. Anak yang sudah mampu membaca akan menjadi lebih menyukai gambar, huruf, buku cerita karena mereka mempunyai keinginan membaca yang lebih besar serta mereka tahu bahwa dengan membaca memberikan informasi yang baru dan menyenangkan. Anak yang memiliki pengalaman membaca sejak usia dini berpotensi untuk mengembangkan kemampuan membaca seumur hidup, karena pada usia dini anak sedang mengalami rasa ingin tahu yang besar dan lebih mudah untuk menyerap segala informasi yang telah diajarkan dengan baik (Agustin, 2015). Menggunakan metode belajar yang tepat sejak dari lahir hingga usia enam tahun akan berpengaruh besar dalam menentukan menjadi seperti apa anak itu kelak.

Penting untuk mengetahui bagaimana cara memberikan pembelajaran membaca pada anak yang sesuai dengan tingkat perkembangan usianya.

Karakteristik tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yaitu (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2014): 1) memiliki perbendaharaan kata, mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, 2) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 3) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan 4) memahami arti kata dalam cerita. Sedangkan, menurut Jamaris dalam (Nurhayati, 2019) mengemukakan karakteristik kemampuan dasar membaca anak taman kanak-kanak yaitu: 1) Kemampuan dalam melakukan koordinasi gerakan visual dan koordinasi gerakan motorik. Gerakan ini secara khusus dapat dilihat pada waktu anak menggerakkan bola matanya bersamaan dengan tangan dalam membalik buku gambar atau buku lainnya, 2) Kemampuan dasar membaca dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam melakukan diskriminasi secara visual. Kemampuan ini sebagai dasar untuk dapat membedakan bentuk-bentuk huruf, 3) Kemampuan dalam kosakata. Anak usia Taman Kanak-kanak telah memiliki kosakata yang cukup luas, 4) Kemampuan diskriminasi auditori atau kemampuan membedakan suara yang didengar. Kemampuan ini berguna untuk membedakan suara atau bunyi huruf. Kemampuan dasar membaca ini merupakan fondasi yang melandasi perkembangan kemampuan membaca.

Banyak aspek yang menjadi karakteristik kemampuan perkembangan membaca pada anak usia 5-6 tahun, yang mana aspek-aspek ini perlu diperhatikan secara mendalam supaya kemampuan berbahasa anak dapat berkembang sesuai dengan tahapannya. Pemberian stimulasi perkembangan bahasa pada anak terutama membaca permulaan dapat dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia dini seperti bermain sambil belajar menggunakan aplikasi *game digital*. *Game digital* merupakan perangkat digital yang memungkinkan penggunaanya untuk dapat bermain dengan aturan yang dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan (Muarifah et al., 2019). Media pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan salah satu media yang dapat membantu kegiatan belajar membaca. *Game* atau permainan

merupakan salah satu bentuk program perangkat lunak yang digemari oleh anak. *Games* dengan animasi grafis dan audio memberikan motivasi yang baik untuk pembelajaran kosakata (Liu et al., 2013). *Game digital* dapat menampilkan warna-warni, bermacam-macam gambar, animasi bergerak dan mengeluarkan suara yang dapat memusatkan perhatian anak pada kegiatan belajar membaca.

Media pembelajaran *game digital* dapat dikembangkan untuk menjawab era teknologi masa kini. Banyak *game digital* yang telah dikembangkan untuk melihat seberapa jauh *game* tersebut dapat meningkatkan proses pembelajaran. Merchant memaparkan bahwa anak usia dini dapat menggunakan media digital untuk mengenal huruf atau literasi dan pemanfaatannya sangat produktif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman anak terhadap literasi (Ulfa, 2016). Melalui *game digital* akan memudahkan anak untuk mengingat informasi yang telah disampaikan dan *game digital* ini juga bermanfaat untuk menambah perbendaharaan kata anak.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fatmanita et al., 2022), menunjukkan penggunaan aplikasi *game* edukasi berbasis aplikasi *android* dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan membaca permulaan pada anak 5-6 tahun, dibuktikan dari hasil validasi dari tim ahli materi dan ahli media bahwa aplikasi *game* edukasi berbasis aplikasi *android* tersebut layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mufidah & Maulidiyah, 2022), *game* belajar membaca berbasis *android* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Kelompok yang menggunakan media *game* belajar membaca pada kegiatan belajar membaca permulaan terjadi peningkatan yang signifikan dibanding kelompok yang tidak diberikan perlakuan media *game* belajar membaca.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Chairunnisa et al., 2022), menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis *android* membawa

pengaruh dalam menstimulasi perkembangan kemampuan membaca anak. Hal tersebut dibuktikan dengan kemampuan mengenal huruf kelompok yang mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi tersebut lebih baik daripada kelompok yang mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *online* kemampuan membaca permulaan anak dapat terstimulasi lebih baik dibanding dengan pembelajaran secara konvensional.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang akan dilakukan kali ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun, namun menggunakan media yang belum digunakan sebelumnya. Penelitian ini akan menggunakan *game digital*. *Game digital* menyediakan berbagai macam fitur game edukasi yang dikemas secara interaktif. *Game digital* mempunyai karakteristik khusus yaitu penuh dengan warna-warni, gambar yang menarik, memberikan audio atau efek yang beraneka ragam bunyinya serta animasi yang bisa bergerak yang akan menarik perhatian dan menambah ketertarikan anak usia dini untuk belajar membaca. *Game digital* juga memiliki beberapa permainan yang dapat dimainkan oleh anak, anak dapat bermain sambil mengingat kembali pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran melalui *game digital* yaitu *Solite Kids Belajar Membaca*. *Game digital Solite Kids Belajar Membaca* mempunyai ciri-ciri atau karakteristik yang tepat digunakan oleh para pendidik untuk mengajarkan bahasa pada anak. *Game digital Solite Kids Belajar Membaca* ini diharapkan dapat mengenalkan anak teknologi digital, mengembangkan kemampuan berpikir, melatih konsentrasi dan memecahkan masalah, memberikan hiburan belajar yang menyenangkan pada anak terutama mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 berlokasi di TK Harapan diperoleh informasi bahwa di

kelas B2 terdapat 20 anak dari 22 anak yang masih terkendala dalam kemampuan membaca permulaan. Hasil pra-penelitian yang ditemukan oleh peneliti saat diberikan izin dari guru untuk menggunakan majalah yang menampilkan kata “Sapu Ijuk dan Sapu Lidi” terhadap 16 anak yang dipilih dan dianggap guru sudah berkembang dengan baik kemampuan membaca permulaannya. Hasilnya ada 2 anak dari 16 anak yang dipilih sudah mampu menyebutkan huruf dengan lancar serta mampu membaca kata tersebut dan 14 anak dari 16 anak yang dipilih masih perlu dibimbing serta diingatkan karena masih bingung mengenali huruf-huruf yang ditunjuk oleh peneliti. Sedangkan, 6 anak lainnya yang tidak dipilih dikarenakan 6 anak tersebut masih belajar mengenal huruf. Lalu, 6 anak tersebut diminta untuk mencoba menyebutkan gambar huruf yang ditempel di dinding, hasilnya 3 anak yang hanya tahu huruf “a” , 1 anak yang diam saja saat ditanya dan 2 anak yang belum mengenal huruf.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mufidah & Maulidiyah, 2022) ditemukan beberapa anak usia 5-6 tahun yang mengalami masalah dalam membaca permulaan seperti bingung untuk membaca huruf yang memiliki bentuk yang mirip dan ketika anak disuruh untuk membaca, anak akan memalingkan perhatian dengan bermain dan membaca masih terbata-bata walaupun telah dibantu oleh guru. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021) juga ditemukan masalah terkait membaca permulaan pada anak yang disebabkan karena guru hanya menggunakan buku panduan calistung (membaca, menulis dan berhitung). Hal tersebut yang membuat pembelajaran menjadi monoton sehingga minat anak untuk belajar membaca menjadi kurang, karena guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik minat dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kurangnya kemampuan membaca permulaan anak terlihat dari anak masih kesulitan menyebutkan huruf-huruf, menyebutkan huruf awal yang terlihat serta menghubungkan gambar dengan kata.

Sejalan dengan penelitian di atas ditemukan hal serupa saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelompok B2 di TK Harapan bahwa dalam kegiatan membaca permulaan guru masih mengandalkan media belajar yang tersedia di sekolah yaitu papan tulis, majalah, lembar kerja, kartu huruf dan benda-benda di lingkungan sekitar (seperti batu-batuan, biji-bijian, daun, bunga) dan belum mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Terbatasnya pengetahuan mengenai penggunaan teknologi sehingga kurang menguasai dan memanfaatkan teknologi yang ada menyebabkan guru belum mampu untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Padahal di era kemajuan zaman saat ini, anak-anak memiliki kecenderungan untuk lebih terpicu pada hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Guru sebaiknya juga menggunakan teknologi dalam menyampaikan kegiatan belajar membaca permulaan pada anak. Terdapat alat teknologi yang dikemas dapat bentuk aplikasi digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Aplikasi digital dapat digunakan untuk menciptakan gambar, tulisan, suara dan animasi akan memperluas pemahaman simbol alfabet dan memudahkan anak untuk mempelajari huruf alfabet sehingga dapat melatih kemampuan membaca permulaan anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya solusi mengenai kendala kemampuan membaca permulaan pada anak, penggunaan media pembelajaran menarik dan bervariasi yang mendukung pembelajaran serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Game Digital* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Sebagian besar anak kelompok B2 yang masih mengalami kendala dalam kemampuan membaca permulaan

1.2.2 Terdapat anak yang tidak menjawab pertanyaan

1.2.3 Pendidik yang kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini sebatas pada masalah penggunaan *game digital*, dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Harapan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah: Apakah terdapat pengaruh kemampuan membaca permulaan antara sebelum dan sesudah menggunakan *game digital* pada anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan anak 5-6 tahun di TK Harapan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya tentang pendidikan anak usia dini
- b. Untuk menjadi salah satu referensi pada penelitian-penelitian berikutnya yang berhubungan dengan kemampuan membaca permulaan anak usia dini
- c. Sebagai dasar dalam pemilihan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat serta menyenangkan untuk peserta didik sehingga

nantinya peserta didik dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dan dapat digunakan untuk membantu pembelajaran membaca permulaan pada anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar anak.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi penerapan ilmu pengetahuan dan ilmu yang didapatkan dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Bahasa merupakan alat berkomunikasi. Bahasa dapat didefinisikan sebagai bahasa manusia, simbol tertulis untuk tutur kata atau sarana berkomunikasi apa pun. (Jackman, 2009) Anak perlu alat untuk berpikir dan berkomunikasi. Anak belajar bahwa berkomunikasi memberikan apa yang mereka butuhkan, memberikan kesenangan dan pertemanan yang membantu mereka memahami kebudayaan mereka (Gestwicki, 2007). Anak belajar berbahasa dikarenakan mereka butuh untuk berkomunikasi, aspek emosional dan sosial mereka sangat mempengaruhi dalam proses perkembangan bahasa serta anak belajar berbahasa karena bahasa merupakan bagian dari budaya, melalui bahasa anak belajar norma sosial dan ekspektasi yang memungkinkan mereka berperan serta dalam bermasyarakat (Jalongo, 2003). Saat anak sudah terbiasa dengan literasi yang diajarkan oleh orang dewasa di rumah dan di kelas, anak menemukan bahwa bahasa lisan dan bahasa tulisan itu saling berkaitan. Membaca dan menulis kemudian dilihat sebagai bagian dari proses yang besar untuk mereka mencapai tujuan mereka.

Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan membaca. Menurut Dhieni, kemampuan membaca anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang terpadu serta mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan kata dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan (Fridani & Dhieni, 2014). Kemampuan membaca adalah kemampuan yang bersifat kompleks yang melibatkan fisik dan mental. Membaca bukan sekedar aktivitas fisik yang

hanya mengandalkan gerakan mata akan tetapi juga merupakan aktivitas mental dalam rangka memaknai simbol-simbol tertulis yang membutuhkan keterampilan kompleks yang mencakup kemampuan mendengar, bicara, menyimak dan menulis agar dapat menerjemahkan tanda dan lambang-lambang ke dalam makna yang dimaksudkan oleh penulis dan mengintegrasikan makna baru tersebut dengan pengalaman yang telah dimiliki pembaca (Kurniawati, 2011). Membaca disebut keterampilan yang kompleks karena membaca melibatkan berbagai aspek yaitu fisik, mental, bekal pengalaman dan pengetahuan.

Membaca adalah sintesis jaringan rumit dari pemahaman dan kemampuan kognitif dari pengenalan kata dan keterampilan *decoding* untuk komprehensi dan integrasi (Owens, 2009). Langkah pertama dari *decoding* adalah memecah sebuah kata menjadi komponen bunyi dan kemudian menggabungkannya untuk membentuk kata yang dikenali. Membaca menurut Marie Clay dalam Jalongo menjelaskan bahwa membaca merupakan sebuah aktivitas mendapatkan pesan, kegiatan pemecahan masalah yang kemampuan dan fleksibilitasnya akan meningkat jika semakin sering dipelajari (Jalongo, 2003). Pembelajaran terkait membaca memang akan lebih mudah dikuasai apabila dilakukan secara konsisten dan repetitif.

Menurut Akhadiyah bahwa membaca pada tingkat awal disebut membaca permulaan, membaca permulaan mencakup kemampuan membaca suku kata, membaca kata, membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang wajar serta memahami isi bahan bacaan (Kurniawati, 2011). Kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan membaca pertama bagi anak di mana mereka belajar mengenali huruf dan merangkai huruf menjadi kata. Membaca permulaan bagi anak adalah tahap awal anak belajar mengenal huruf atau simbol bunyi dan mensuarakannya, sebagai dasar anak dalam pembelajaran membaca berikutnya (Sulistiyawati & Sujarwo, 2016). Membaca permulaan dapat

diartikan sebagai suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecakapan dalam membaca, yaitu kemampuan atau keterampilan mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa, sehingga anak dapat menyuarakan tulisan tersebut.

Membaca permulaan adalah masa belajar membaca ditandai oleh kemampuan huruf abjad, tetapi terbatas pada membaca setiap abjad, mengetahui abjad, dan mencocokkan abjad menjadi suku kata membentuk kata tunggal (Ritonga & Fathiyah, 2023). Membaca permulaan merupakan kemampuan awal membaca anak yang dimulai dengan mengetahui abjad, angka, dan simbol. Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan anak dalam membaca yang terarah, terstruktur dan bermakna, dimulai mengenal kata-kata yang diwakili gambar, suku kata untuk mengenal bentuk-bentuk visual dari huruf-huruf dan simbol-simbol, simbol dari bunyi bahasa (Kurniawati et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan kemampuan membaca awal pada anak dalam mengenal kata-kata melalui gambar dan bentuk visual berupa huruf-huruf dan simbol-simbol bahasa.

Kemampuan membaca permulaan adalah aktivitas pencapaian bahasa anak melalui pengetahuan huruf, hubungan bunyi dan membaca kata (Ganarsih et al., 2022). Pengetahuan huruf yaitu dapat mengetahui simbol-simbol bahasa, hubungan bunyi yang berkaitan dengan pengucapan huruf dan membaca kata yaitu kemampuan untuk mengucapkan kata dari rangkaian huruf. Membaca permulaan merupakan keterampilan berbahasa dengan melibatkan kemampuan menerjemahkan simbol verbal (huruf, kata) yang tertulis ke dalam bahasa pengucapan (Herlina, 2019). Kegiatan menerjemahkan simbol verbal yang tertulis menjadi bahasa pengucapan, melibatkan penglihatan, pendengaran, ingatan, khayalan, pengamatan, pengertian dan kemampuan berbicara yang baik. Dari pengertian yang disebutkan dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah

kemampuan awal anak untuk mengenal huruf, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, menerjemahkan simbol verbal (huruf, kata) serta memahami makna dari suatu kata dan mampu membaca kata tersebut.

Menurut Permendikbud. No. 137 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf dan membaca nama sendiri.

Berdasarkan pengertian kemampuan membaca permulaan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan awal anak dalam belajar membaca ditandai dengan paham terhadap lambang atau simbol bahasa dan mampu untuk menerjemahkan simbol tulisan ke bahasa pengucapan.

2.1.2 Aspek-Aspek Kemampuan Membaca

Membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan menerjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Aspek kemampuan membaca menurut Whitehurst dan Lonigan terdiri dari sembilan komponen *Emergent literacy*, antara lain :

- a. *Language*, anak harus mampu berbahasa dengan bahasa tutur mereka;
- b. *Convention of print*, anak membaca melalui penemuan cetak;
- c. *Knowledge of letters*, kemampuan anak untuk mengidentifikasi huruf;
- d. *Linguistic awareness*, anak dapat mengidentifikasi unit linguistik, seperti fonem, silabel, dan kata.;
- e. *Korespondensi phoneme-grapheme*, anak sudah memahami bagaimana mensegmentasikan dan mendiskriminasikan beragam suara bahasa sesuai dengan huruf tertulis;

- f. *Emergent reading*, anak pura-pura membaca buku cerita, lalu membuat narasi sesuai dengan gambar;
- g. *Emergent writing*, anak-anak juga sering pura-pura menulis, nama atau cerita mereka;
- h. *Motivasi print*, anak-anak yang tertarik dalam membaca dan menulis atau mengajukan pertanyaan tentang print atau huruf cetak;
- i. *Other Cognitive Skill*, kemampuan kognitif individu, di samping yang berkaitan dengan bahasa, kesadaran linguistik, juga berbagai aspek lain seperti memori juga sangat penting dalam mempengaruhi kemampuan membaca. (Tjoe, 2017)

Aspek-aspek membaca dapat mempengaruhi kemampuan seorang anak untuk mengenal huruf, memahami hubungan bunyi serta dapat membaca kata maka dari itu ketika anak mampu menguasai berbagai aspek membaca, maka dengan mudah anak akan mengembangkan kemampuan membaca permulaan.

2.1.3 Tahapan Membaca Permulaan Anak 5-6 Tahun

Setiap anak mengalami lima tahapan dalam perkembangan membaca (Mutiawati, 2018). Adapun tahapan perkembangan membaca tersebut:

- a. Tahap Magic (*magical stage*), pada tahap ini anak belajar tentang guna buku, mulai berpikir bahwa buku itu adalah sesuatu yang penting. Anak melihat-lihat buku, dan sering memiliki buku favorit. Pada tahap ini anak memperhatikan tulisan dan membedakannya dengan gambar. Anak dapat menyebut gambar sebagai gambar dan tulisan sebagai tulisan. Contoh: ketika anak diberi sebuah buku, ia akan melihat-lihat buku dan membukanya. Ketika anak merasa senang dengan buku itu, anak akan membawanya kemana-mana.
- b. Tahap Konsep Diri (*self concept stage*), pada tahap ini anak melihat diri sendiri sebagai pembaca, mulai melihat dalam kegiatan “pura-pura membaca”, mengambil makna dari gambar, membahasakan buku walaupun tidak cocok dengan teks yang ada di dalamnya. Pada tahap ini anak mengetahui bahwa tulisan dapat dilafalkan dan

memiliki informasi. Contoh: ketika anak diberi buku cerita bergambar ia akan pura-pura membaca ceritanya, padahal apa yang dilafalkan anak tidak sesuai dengan tulisannya.

- c. Tahap Pembaca Antara atau Tahap Membaca Gambar (*bridging reading stage*), anak-anak memiliki kesadaran terhadap bahan cetak (*print*). Mereka mungkin memilih kata yang sudah dikenal, mencatat kata-kata yang berkaitan dengan dirinya, dapat membaca ulang cerita yang telah ditulis, dapat membaca puisi. Anak-anak mungkin mempercayai setiap label sebagai kata dan dapat menjadi frustrasi ketika mencoba mencocokkan bunyi dengan tulisan. Pada tahap ini anak mulai mengenal alfabet. Anak-anak memperhatikan tanda-tanda visual seperti gambar tetapi belum menguasai simbol. Anak biasanya akan membaca dengan melihat gambar, membaca label dengan memperhatikan barang dan gambarnya. Anak menjabarkan gambar atau informasi visual lain dalam bentuk satu kalimat atau lebih. Contoh: anak akan merasa senang membaca gambar-gambar yang ada di bukunya dan ketika membuka buku dan pertama kali yang dicari adalah gambar.
- d. Tahap Lepas Landas atau Tahap Pengenalan Bacaan (*take off reader stage*), pada tahap ini anak mulai menggunakan tiga sistem tanda atau ciri yaitu grafonik, semantik, dan sintaksis. Mereka mulai bergairah membaca, mulai mengenali huruf dari konteks, memperhatikan lingkungan huruf cetak dan membaca apapun di sekitarnya, seperti tulisan pada kemasan dan tanda-tanda.
- e. Tahap *Independent* atau Tahap Membaca Lancar (*independent reader stage*), pada tahap ini Anak dapat membaca buku yang tidak dikenal secara mandiri, mengkonstruksi makna dan huruf dan dari pengalaman sebelumnya. Anak-anak dapat membuat perkiraan tentang materi bacaan. materi berhubungan langsung dengan pengalaman-pengalaman yang paling mudah dibaca.

Berdasarkan uraian mengenai tahapan kemampuan membaca permulaan anak usia dini dapat ditegaskan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki potensi dalam mengembangkan kemampuan membaca. Hal ini berdasarkan tahap perkembangan yang dialami, yakni pada tahap lepas landas atau pengenalan bacaan (*take off reader stage*) diketahui bahwa indikator yang menonjol pada tahap ini adalah mulai digunakannya bahasa simbolis yang berupa gambaran dan bahasa ucapan. Karakteristik anak usia 5-6 tahun pada umumnya mereka sudah menunjukkan minat dalam membaca dari ketertarikannya terhadap buku dan gambar, mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya, umumnya mereka mulai mengenal simbol-simbol huruf untuk persiapan membaca.

2.2 Game Digital

2.2.1 Pengertian Game Digital

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang difokuskan kepada simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf. Mengembangkan kemampuan membaca permulaan dapat menggunakan berbagai macam media, salah satunya yaitu program perangkat lunak *game digital*. *Game* merupakan media pembelajaran berupa permainan yang dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah. Sedangkan, *game digital* adalah sebuah permainan yang diprogram dengan berbagai teknologi dan memungkinkan penggunaanya untuk masuk ke dunia visual. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game digital* dan dipermanis dengan penambahan gambar, animasi, musik, dan beragam efek lainnya sehingga mampu menarik perhatian anak..

Game digital adalah perangkat *digital* yang memungkinkan penggunaanya untuk dapat bermain dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan. *Game digital* merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang memiliki berbagai macam manfaat dalam

penerapannya dan di dalam aplikasi *game* tersebut terdapat materi yang bersifat mendidik (Mufidah & Maulidiyah, 2022) *Game digital* yang disajikan untuk anak pun juga berbeda dengan *game digital* yang biasa disajikan untuk orang dewasa. Penyajian *game digital* untuk anak harus memuat berbagai gambar, suara, efek, animasi, dan berwarna serta didesain semenarik mungkin agar anak tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Sunarti, *game* harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur yang menyenangkan (Sunarti et al., 2016). Hal tersebut dikarenakan penggunaan *game* ditujukan untuk mengajarkan pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan dan pemahaman konsep serta melatih kemampuan pengguna, serta memotivasi pengguna untuk tertarik memainkannya. *Game digital* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat, anak juga dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, anak dapat memainkan berbagai pilihan permainan yang tersedia di dalamnya dan ketika anak memilih jawaban yang salah maka *game digital* tersebut otomatis akan menolak atau disimbolkan dengan tanda salah.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa game digital merupakan perangkat *digital* yang diprogram menggunakan berbagai teknologi yang didesain untuk belajar dan bermain dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa, serta digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak.

2.2.2 Manfaat Game Digital

Penggunaan *game digital* dalam kegiatan pembelajaran selain menjadi media penghibur juga memiliki banyak manfaat lainnya, yaitu (Sofiana & Asmawati, 2022):

- a. Memberikan ilmu pengetahuan untuk anak
- b. Mampu merangsang pikiran dan kreativitas anak

- c. Dapat menciptakan arena bermain yang menarik, memberikan rasa nyaman dan kesenangan, serta dapat meningkatkan kemampuan belajar anak
- d. Dapat meningkatkan logika serta pemahaman pada saat anak menggunakannya

Manfaat lain dari *game* digital menurut Yip dan Kwan yaitu siswa lebih memilih pembelajaran yang didukung dengan *games* edukasi *digital* daripada pembelajaran tradisional (Hazar, 2020). Hasil dari penelitian mereka menunjukkan siswa yang diberikan lingkungan elektronik dan *games* menjadi lebih berhasil dalam pembelajaran kata-kata baru dibandingkan dengan siswa yang belajar kosakata yang sama melalui pembelajaran biasa. Siswa khususnya anak usia dini akan lebih mudah menerima bahasa-bahasa yang baru apabila media yang efektif diberikan untuk mempelajari kosakata. Mempelajari kosakata merupakan tugas yang sulit karena untuk mengingat berbagai kata-kata asing dan ejaan dari kata-kata asing tersebut. Maka dari itu untuk meningkatkan dan melibatkan anak dalam proses kegiatan belajar, menggunakan *games* bisa menjadi cara yang efektif. Penggunaan teknologi di kelas akan mendorong kita lebih maju dari metode konvensional untuk lebih interaktif dan produktif.

Dalam mempelajari kosakata penggunaan *games digital* memiliki pengaruh yang lebih tinggi daripada menggunakan media *flashcard* dan melalui lagu-lagu (Taghizadeh et al., 2017). Penggunaan *game digital* pada penelitian di atas dapat memberikan hasil positif dalam kegiatan belajar terhadap pengetahuan kosakata dan memperkuat motivasi peserta didik untuk terus memainkan permainan tersebut. Menurut Calvo, siswa yang menggunakan *computer games* mendapatkan nilai yang jauh lebih baik daripada siswa yang menggunakan cara lain untuk mempelajari kosakata (Calvo-Ferrer, 2017). Dapat disimpulkan bahwa *games* berbasis komputer dapat memberikan pengaruh pada kemampuan pemerolehan

kosakata anak dan meningkatnya hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat *game digital* antara lain memberikan pengetahuan pada anak, meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran sebelumnya, menstimulasi pikiran dan kreativitas anak, mengembangkan berbagai keterampilan seperti keterampilan pemecahan masalah, mengingat informasi, media yang dapat menarik dan menyenangkan bagi anak serta media yang efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. *Game* digunakan untuk membantu anak selama pembelajaran bahasa mereka. Kegiatan repetisi belajar menjadi tidak terlalu membosankan bagi anak, karena melalui *game digital* anak dapat berinteraksi, menemukan dan bereksperimen dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *game* tidak hanya untuk meningkatkan minat anak dalam belajar bahasa, tetapi juga memberikan stimulasi untuk menggunakan bahasa tersebut.

2.2.3 Jenis Game

Game digital dapat diklasifikasikan menjadi 5 kategori, yaitu (Hong et al., 2009):

- a. *Drill and practise games*: *game* yang mendorong pemainnya untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang paling tepat, tetapi kurang memberi pemain untuk latihan *game* secara strategi.
- b. *Single combat games*: *game* yang mengharuskan permainan untuk menggunakan pengetahuannya dengan batasan waktu tertentu, pemain dapat bermain sendiri atau membuat suatu *team* untuk melawan sistem (*computer*) atau pemain *virtual* lainnya.
- c. *Stable contest game*: *game* yang mengharuskan pemainnya menggunakan pengetahuan dalam bidang tertentu atau pengetahuan umum secara bergantian, pemain dapat menggunakan satu atau dua set strategi sederhana dalam bermain.

- d. *Evolutionary contest game*: *game* yang dimainkan antara dua atau banyak tim, dengan konteks *game* atau strategi yang selalu berubah-ubah.
- e. *Contextual game*: *game* dengan tujuan memecahkan masalah yang dimainkan antara dua atau banyak tim, pemain harus melakukan analisis, hipotesis, verifikasi untuk memenangkan *game*.

Penelitian ini akan menggunakan *game digital* dengan jenis *drill and practise games*, dikarenakan *game digital* yang akan digunakan berisi beberapa opsi permainan berupa latihan dan praktik yang dapat dilakukan secara berulang-ulang sehingga latihan dan praktik dari *game digital* yang telah dipelajari anak sebelumnya dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaannya.

2.2.4 Kelebihan *Game Digital*

Dewasa ini, *game digital* sudah umum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Teknologi, terutama komputer dapat mendatangkan kesempatan yang berbeda untuk kurikulum bahasa dan keaksaraan (Jackman, 2009). *Game digital* itu sendiri diproduksi dari perusahaan teknologi edukasi dan *app developers* serta dapat dimainkan secara bersama dalam kelompok besar atau kelompok kecil di dalam kelas atau bahkan secara individual. Pengguna memerlukan akses ke tablet, laptop atau ponsel, oleh karena itu *game digital* dapat dimanfaatkan sebagai tugas di rumah karena dapat membantu dalam latihan dan *recall* pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa kelebihan dalam penggunaan *game digital* dari sudut pandang guru (Al-Hileh & Nedaa, 2018), yaitu:

- a. Berkontribusi dalam pengembangan keterampilan anak dalam berbahasa
- b. Dianggap sebagai fasilitas rekreasi belajar mandiri
- c. Berkontribusi dalam meningkatkan keakraban anak-anak dengan teknologi baru
- d. Membantu anak-anak mendapatkan ide dan informasi baru

- e. Menstimulasi imajinasi mereka
- f. Anak-anak terbiasa menghadapi tantangan yang terlibat dalam permainan digital
- g. Membantu anak mengembangkan keterampilan menggunakan komputer
- h. Mendorong anak untuk menantang dan bersaing dengan orang lain
- i. Berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan mengetik anak-anak
- j. Membantu anak mengkoordinasikan indranya
- k. Memperkuat pemikiran logis anak-anak
- l. Membantu anak merangsang neuron otak mereka
- m. Membantu anak untuk bekerja sama dengan orang lain
- n. Mengembangkan rasa inisiatif dan logika anak
- o. Membantu anak membedakan perilaku yang benar dan salah
- p. Membantu anak untuk berteman

Keunggulan lainnya dari *game digital* terkait kemampuan membaca permulaan (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021), yaitu:

- a. Membantu anak dalam pengenalan simbol huruf dan belajar membaca
- b. Memiliki tampilan yang dapat mengundang perhatian dan minat anak karena menggabungkan beberapa media di dalamnya seperti warna, gambar, teks, suara, musik dan animasi sederhana
- c. Memfasilitasi anak untuk belajar membaca menjadi lebih menyenangkan karena menggabungkan media lagu, teka-teki dan permainan
- d. Merangsang indera penglihatan dan memperkuat daya ingat anak karena anak dapat memainkan permainan di dalamnya secara berulang kali
- e. Interaktif karena dikembangkan untuk berpusat pada anak, anak dapat terlibat aktif dalam penggunaannya
- f. Membantu anak belajar membaca dengan cara yang lebih mudah dipahami serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini

- g. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan anak dan disesuaikan dengan tema yang ada di kurikulum

Game digital yang menyenangkan dan mendidik untuk anak-anak menawarkan sejumlah manfaat bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Dari permainan yang menarik hingga pengembangan keterampilan khusus, *game digital* ini memberikan kesempatan unik bagi anak-anak untuk belajar dan tumbuh dalam lingkungan digital. Namun, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyadari potensi kelemahan *game digital*, termasuk kekhawatiran mengenai waktu pemakaian perangkat, masalah kualitas konten, dan risiko kecanduan. Dengan menyeimbangkan aktivitas *online* dan *offline* serta memberikan bimbingan dan pengawasan, orang dewasa dapat memanfaatkan kekuatan bermain *game digital* untuk mendukung perkembangan anak-anak dan mempersiapkan mereka untuk mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih.

2.2.5 Solite Kids Belajar Membaca

Solite Kids Belajar Membaca merupakan salah satu aplikasi *game digital* yang menyediakan berbagai macam fitur game edukasi yang dikemas secara interaktif. *Game digital* ini berisi permainan yang memberikan sisi edukasi untuk belajar membaca sangat cocok untuk anak-anak usia 5-6 tahun. *Solite Kids* dirancang khusus untuk membantu proses belajar anak terutama yang masih duduk di usia PAUD dan TK, aplikasi ini juga cocok untuk anak yang belum masuk sekolah atau sedang mempersiapkan diri untuk masuk, selain itu *game digital* ini sangat mudah untuk digunakan, sederhana dan mudah digunakan (Fikri & Hasanudin, 2022). Konsep pembelajaran pada aplikasi ini dirancang secara interaktif disertai berbagai pilihan permainan, tampilan visual yang penuh warna, memberikan audio atau efek yang beraneka ragam dan animasi grafis serta animasi bergerak yang akan menarik perhatian

dan menambah ketertarikan anak usia dini untuk aktif belajar dan tidak bosan saat bermain.

Game digital Solite Kids terbukti dapat menstimulasi anak dalam belajar membaca ditunjukkan dengan kemampuan mengenal huruf kelompok yang mendapatkan *treatment* menggunakan aplikasi *Solite Kids* lebih baik daripada kelompok yang mendapatkan *treatment* dengan pembelajaran konvensional (Chairunnisa et al., 2022). *Game digital Solite Kids* merupakan aplikasi yang cukup baik digunakan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan membaca anak. *Game digital Solite Kids* memberikan beberapa opsi menu belajar dan permainan-permainan edukasi yang dapat menunjang kemampuan membaca anak.

Langkah-langkah bermain:

- a. Membagi anak menjadi 3 kelompok dan 3 buah HP untuk bermain.
- b. Membuka *game digital Solite Kids Belajar Membaca* yang akan dimainkan
- c. Pilih opsi menu Bermain dan pilih satu permainan lalu berikan instruksi pada anak mengenai cara memainkan game yang dipilih
- d. Minta anak secara bergiliran dan satu per satu untuk bermain menyelesaikan permainan yang dipilih



Gambar 1. Tampilan *Game Digital Solite Kids Belajar Membaca*

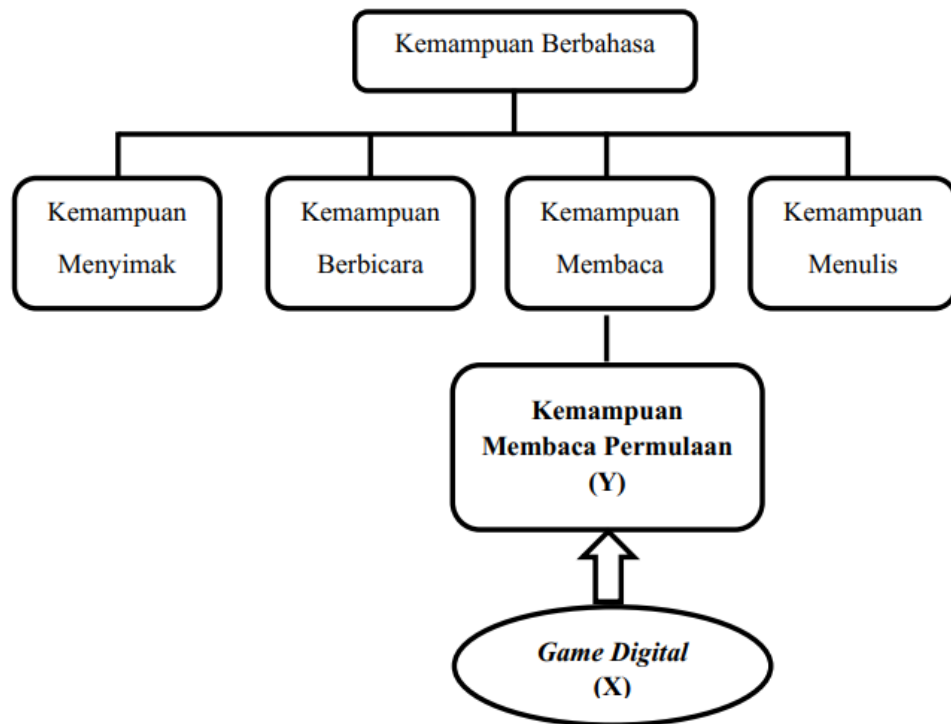
2.3 Kerangka Pikir

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Kemampuan berbahasa terbagi dalam empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan membaca permulaan merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan membaca permulaan berkaitan erat dengan mengidentifikasi simbol huruf, hubungan bunyi dan huruf serta membaca kata.

Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan yang sangatlah penting untuk dikembangkan, karena kemampuan membaca tidak tumbuh begitu saja dan harus diajarkan serta dilatih sejak dini. Kemampuan membaca menjadi pondasi anak untuk belajar di masa depan, semakin baik kemampuan membaca anak maka semakin baik pula belajarnya dan diperlukan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan untuk anak agar kemampuan membaca permulaan dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak usia dini harus menerapkan kegiatan belajar sambil bermain, serta menyediakan media yang mendukung untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pemberian stimulasi perkembangan bahasa pada anak terutama membaca permulaan yaitu *game digital*. *Game digital* merupakan perangkat digital yang memungkinkan penggunaanya untuk dapat belajar dan bermain dengan aturan yang dirancang sedemikian rupa dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Salah satu dari sekian banyak *game digital* yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar membaca anak yaitu *Solite Kids Belajar Membaca*. *Game digital* ini berisi permainan yang menyediakan edukasi untuk belajar membaca dan sangat cocok bagi anak-anak antara umur 4 - 6 tahun. Konsep pembelajaran pada aplikasi ini diprogram secara interaktif disertai berbagai pilihan permainan, visual, suara serta animasi yang menarik sehingga anak-anak tidak bosan dan aktif untuk belajar membaca.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

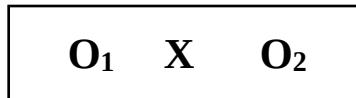
Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis penelitian ini adalah *game digital* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak 5-6 tahun. Bentuk hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

Ha: hipotesis diterima apabila terdapat pengaruh dari penggunaan *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-Experimental* dan desain penelitian *One-Group Pre-treatment – Post-treatment*, yaitu desain penelitian yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Rancangan desain penelitian *One-Group Pre-treatment – Post-treatment* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Desain Penelitian *One-Group Pre-treatment–Post-treatment*

Keterangan:

O_1 = kemampuan membaca permulaan anak sebelum diberikan perlakuan

X = Perlakuan (penggunaan media pembelajaran *game digital*)

O_2 = kemampuan membaca permulaan anak sesudah diberikan perlakuan

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Harapan Desa Batang Hari Ogan, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran, Prov. Lampung pada kelompok B semester 1 tahun ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah kelas B1 dan Kelas B2 terdiri dari anak yang

berusia 5-6 tahun di TK Harapan Batang Hari Ogan, Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Pesawaran yang berjumlah 39 orang anak.

Tabel 1. Jumlah Populasi Penelitian

Kelompok	Jumlah peserta didik
Kelas B1	17
Kelas B2	22
Total	39

Sumber: Data sekolah TK Harapan Batang Hari Ogan

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan atas tujuan tertentu yaitu pengambilan sampel harus berdasarkan atas ciri-ciri, sifat, atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasinya (Arikunto, 2019). Dengan kriteria pertimbangan anak yang berumur 5-6 tahun masih kurang dalam kemampuan membaca permulaan, maka banyaknya sampel yang digunakan berjumlah 22 anak dari kelas B2.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Metode observasi dilakukan untuk mengamati perilaku, kegiatan dan aktivitas yang dilakukan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Metode observasi biasanya disertai dengan lembar observasi yang terkait tentang kemampuan membaca permulaan anak dengan tujuan memudahkan untuk melaksanakan metode observasi. Untuk memaksimalkan hasil observasi peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan dan *checklist* yang berisi objek yang perlu mendapat perhatian lebih mendalam. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat

proses pembelajaran berlangsung baik sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan melalui penggunaan media *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B2 TK Harapan Batang Hari Ogan.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat sekunder. Dokumentasi adalah pengambilan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat data yang diperoleh melalui observasi. Data tersebut berupa foto dan dokumen yang berkaitan dengan sekolah serta data anak untuk melengkapi penelitian ini.

3.5 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.5.1 *Game digital*

a. Definisi Konseptual

Game digital adalah perangkat *digital* yang memungkinkan penggunaanya untuk belajar dan memainkan permainan dengan aturan yang telah dirancang sedemikian rupa dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk fungsi pendidikan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak.

b. Definisi Operasional

Game digital adalah salah satu jenis perangkat *digital* yang diprogram dengan sistem teknologi dan memungkinkan penggunaanya untuk masuk ke dunia visual yang berisikan gambar, efek, suara, animasi serta permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat dioperasikan langsung atau dimainkan oleh anak bertujuan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak. Adapun dimensi dalam media *game digital*, sebagai berikut:

1. Efisiensi media
2. Estetika media
3. Konten media

3.5.2 Kemampuan Membaca Permulaan

a. Definisi Konseptual

Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan awal anak dalam belajar membaca ditandai dengan paham terhadap lambang atau simbol bahasa dan mampu untuk menerjemahkan simbol tulisan ke bahasa pengucapan.

b. Definisi Operasional

Kemampuan membaca permulaan merupakan segala proses yang dilalui oleh anak dalam belajar membaca melalui kemampuan mengenal lambang atau simbol bahasa dan mampu untuk melafalkannya. Adapun dimensi kemampuan membaca permulaan anak, sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi simbol huruf
2. Hubungan bunyi dan bentuk huruf
3. Membaca kata

3.6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang cocok digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dalam bentuk *checklist*. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Skala *Likert*.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen *Game Digital*

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1	<i>Game Digital</i>	Efisiensi media	1. Mudah digunakan 2. Dapat digunakan dimana saja
		Estetika Media	3. Tampilan yang menarik kombinasi dari berbagai warna 4. Tampilan yang mengundang perhatian berisi banyak gambar

			5. Tampilan yang memikat berisi animasi bergerak
			6. Penggunaan efek suara dan musik
		Konten media	7. Kesesuaian terhadap kemampuan membaca permulaan anak
			8. Permainan interaktif

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Anak

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1	Kemampuan Membaca Permulaan	Mengidentifikasi simbol huruf	1. Anak mampu membedakan tiap huruf 2. Anak mampu melafalkan huruf yang dilihat 3. Anak mampu menunjukkan huruf yang disebutkan
		Hubungan bunyi dan bentuk huruf	4. Anak mampu menunjukkan kata dari suara nama benda yang didengar 5. Anak mampu mengucapkan ulang bunyi huruf dari kata yang didengar 6. Anak mampu menyebutkan huruf dari kata yang ditunjuk
		Membaca kata	7. Anak mampu melengkapi kata 8. Anak mampu menghubungkan kata sesuai nama gambar 9. Anak mampu memasang kata sesuai nama gambar 10. Anak mampu mengisi kata sesuai dengan nama gambar

			11. Anak mampu mencari kata dari kumpulan huruf
--	--	--	---

*catatan: Item soal nomor 11 merupakan item soal **tidak valid**.

3.7 Uji Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini uji instrumen digunakan untuk memperoleh data yang valid dan reliabel melalui uji validitas dan reliabilitas dari alat ukur yang dipakai oleh peneliti.

3.7.1 Validitas

Menurut (Arikunto, 2019), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas uji ahli dan uji lapangan. Peneliti menghitung validitas instrumen dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010*.

a. Hasil Uji Validitas Kepercayaan Diri Anak (Y)

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu pada 15 anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Perdana dengan jumlah pernyataan 11 butir. Validitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2016* dengan jumlah taraf signifikan 5% dan jumlah anak yaitu 15 anak, maka $r_{tabel} = 0,514$. Setiap butir pernyataan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, jika nilainya 0,514 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilainya kurang dari 0,514 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Berdasarkan dari data hasil perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 11 butir item pernyataan observasi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun yang telah diujicobakan terdapat 10 butir pernyataan yang valid dan 1 butir lainnya dinyatakan tidak valid atau tidak dapat

digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 10 hal. 70).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian instrumennya dilakukan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *Microsoft Excel 2016*.

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Rentang Koefisien (r_{11})	Interpretasi
$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2019)

Adapun dasar keputusan dalam uji reliabilitas *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai *Alpha Cronbach* $> 0,60$ maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.
2. Sementara, jika nilai *Alpha Cronbach* $< 0,60$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

a. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Variabel Y)

Uji reliabilitas yang dilakukan diambil dari 15 responden dari luar sampel penelitian yaitu di TK Perdana dengan jumlah pernyataan 10 butir. Reliabilitas diolah dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2016* dengan rumus *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil analisis dapat diperoleh bahwa nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,964. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria menurut Arikunto sehingga diperoleh kesimpulan bahwa item-item tersebut memiliki kriteria reliabilitas sangat tinggi yang artinya instrumen reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Dapat dilihat pada (Lampiran 11 hal. 71).

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Tabel

Setelah diberi perlakuan, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun saat menggunakan *game digital*. Analisis tersebut dapat dilakukan sebagai dasar untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan perhitungan rentang interval menggunakan rumus berikut ini:

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 4 Rumus Interval

Keterangan :

i : interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

Tabel 5. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Belum Berkembang			
2	Mulai Berkembang			
3	Berkembang Sesuai Harapan			
4	Berkembang Sangat Baik			

3.8.2 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Dikarenakan data yang diperoleh pada penelitian ini berjumlah kurang dari 30 sampel, maka statistik yang digunakan yaitu statistik non parametrik. Untuk mengetahui pengaruh *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak maka digunakan uji *wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* ini digunakan untuk mengetahui perbedaan dua kelompok data. Data yang dimaksud yaitu data *pre-treatment* dan *post-treatment* yang nantinya akan diuji melalui uji *Wilcoxon signed rank test* dengan rumus sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \sigma_T}{\sigma_T} = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Gambar 5. Rumus *Wilcoxon Signed Rank Test*

Keterangan:

N : Jumlah *pre-treatment* dan *post-treatment*

T : Jumlah sampel

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk diterima atau ditolaknya hipotesis pada uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis tersebut diterima.
- Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis tersebut ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game digital* dalam pembelajaran dapat memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun, dapat dirincikan bahwa penggunaan *game digital* membantu anak-anak memperoleh pembelajaran membaca dengan konsep yang dikemas secara canggih. Mereka dapat melihat, mendengar dan berinteraksi dengan lingkungan virtual yang kaya akan berbagai gambar, suara, efek, animasi yang dapat menstimulasi kemampuan membaca permulaan mereka. *Game digital* memungkinkan anak-anak untuk memahami dan mempelajari berbagai pilihan permainan yang tersedia di dalamnya. Mereka dapat menguji coba kemampuan membaca mereka berdasarkan pengalaman visual dan interaktif dalam *game digital*. Pengalaman belajar yang interaktif dan menarik dalam *game digital* dapat menstimulasi motivasi belajar anak-anak. Anak merasa terlibat secara aktif dalam proses belajar dan merasa senang dengan bermain *game digital*, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar membaca.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat dikemukakan saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah untuk dapat menyediakan media pembelajaran *game digital* yang menunjang kegiatan pembelajaran lebih bermakna agar kemampuan membaca permulaan anak berkembang dengan optimal sesuai tahap perkembangan. Menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi seperti *game digital* diharapkan anak tidak bosan belajar

dan menjadi antusias, karena jika anak antusias serta senang belajar maka akan mempengaruhi hasil belajar anak. Diharapkan kepada sekolah untuk dapat menyediakan media pembelajaran yang *modern* ini dengan mempertimbangkan beberapa hal terlebih dahulu, yaitu kesesuaian dengan kurikulum, keterlibatan orang tua, pengembangan pelatihan dan ketersediaan sumber daya.

2. Bagi Guru

Diharapkan agar guru menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran dalam mengoptimalkan dan berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Guru dapat memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk belajar menggunakan *game digital* ini, agar di kemudian hari anak tidak kaget Ketika menemukan media seperti ini, dan diharapkan anak dapat menambah wawasannya terkait materi yang dipelajari dan media yang digunakan. Diharapkan guru dapat memperhatikan beberapa hal ini sebelum menggunakan *game digital* sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sifat keterbukaan guru terhadap perkembangan teknologi dan terus belajar tentang cara mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dengan mengikuti pelatihan dan sumber daya yang tersedia untuk mengoptimalkan pemahaman tentang teknologi *game digital* ini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi terkait penggunaan *game digital* dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terkait pengaruh penggunaan *game digital* terhadap kemampuan membaca permulaan anak dengan metode penelitian menggunakan media dan perangkat pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, I. A. (2015). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Calistung Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Logiko Pada Anak Kelompok B TK Firdaus Kecamatan Banjarnegara Kabupaten Banjarnegara Semester 2 Tahun Ajaran 2014-2015*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Al-Hileh, M. M., & Nedaa, S. I. I. (2018). The Advantages and Disadvantages of Electronic Games Played by Children Aged (3-6) Years, from Mothers and Kindergarten Teachers' Point of View. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(4), 1805–1812.
https://www.ripublication.com/ijaer18/ijaerv13n4_01.pdf
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Calvo-Ferrer, J. R. (2017). Educational games as stand-alone learning tools and their motivational effect on L2 vocabulary acquisition and perceived learning gains. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 1–15.
<https://doi.org/10.1111/bjet.12387>
- Chairunnisa, A., Asmawati, L., & Akhlak, F. K. (2022). Pengaruh Aplikasi Solite Kids Terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 6(2), 158–167.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.396>
- Choirina, V. N. (2020). Hubungan Kebiasaan Orang Tua Mendongeng dengan Buku dan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 63–69.
<https://journal.student.uny.ac.id/pgpau/article/view/15246>
- Dhieni, N., & Fridani, L. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. In *Metode Pengembangan Bahasa*. <https://core.ac.uk/download/pdf/198234596.pdf>
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. (2020). Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *SENASTER" Seminar Nasional Riset ...*, 1(1), 1–8.
<https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2754>
- Fatmanita, I., Chairilisyah, D., & Defni, S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Paud Quantum Kids 3 Pekanbaru. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12259–12266.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/10439/7996>
- Fikri, S., & Hasanudin, C. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Solite Kids Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Bagi Siswa PAUD*. 138–144.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/viewFile/1311/pdf>
- Ganarsih, A. A., Hafidah, R., & Nurjanah, N. E. (2022). Profil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia: Jurnal Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 186–195.
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/56350>
- Gestwicki, C. (2007). *Developmentally Appropriate Practice: Curriculum and Development in Early Education*. Thomson Delmar Learning.
- Hazar, E. (2020). Use of Digital Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Educatia* 21, 19(19), 98–104.
<https://doi.org/10.24193/ed21.2020.19.12>
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5, 332–342.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36294/pionir.v5i4>
- Hong, J. C., Hwang, M. Y., Lu, C. H., Cheng, C. L., Lee, Y. C., & Lin, C. L. (2009). Playfulness-based design in educational games: A perspective on an evolutionary contest game. *Interactive Learning Environments*, 17(1), 15–35.
<https://doi.org/10.1080/10494820701483615>
- Jackman, H. L. (2009). *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World* (Fifth). Wadsworth.
- Jalongo, M. R. (2003). *Early Childhood Language Arts* (Fourth). Pearson Education.
- Kurniawati, A. B. (2011). Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga dan Motivasi Membaca dengan Kemampuan Membaca Pernulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1–16. <https://www.neliti.com/publications/118155/hubungan-kondisi-keaksaraan-keluarga-dan-motivasi-membaca-dengan-kemampuan-memba>
- Kurniawati, A. B., Sumantri, M. S., & Jarudin. (2021). *Development of Whole Language-Bases Instructional Models to Improve Commencement Literacy Skills*. 12(6), 4447–4460.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i6.8431>
- Liu, G. Z., Wu, N. W., & Chen, Y. W. (2013). Identifying Emerging Trends for Implementing Learning Technology in Special Education: A state-of-the-art Review of Selected Articles Published in 2008-2012. *Research in*

- Developmental Disabilities*, 34(10), 3618–3628.
<https://doi.org/10.1016/j.ridd.2013.07.007>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Muarifah, L., Suryani, N., & Gunarhadi. (2019). Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 17(01), 1–10.
<https://jurnal.uns.ac.id/Teknodika/article/view/34746>
- Mufidah, I., & Maulidiyah, E. C. (2022). Pengaruh Game Belajar Membaca terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(4), 302–316.
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/62757/38500>
- Mutiawati, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia 5 Tahun Melalui Snake and Ladder. *Jurnal Buah Hati*, 5(1), 47–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v5i1.566>
- Nurhayati. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Gambar Dan Simbol Pada Kelompok B2 Tk Dharma Wanita Kalijaga. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 128–145.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Owens, R. E. (2009). *Language Development An Introduction* (Eighth). Pearson.
- Pamungkas, J. (2021). Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Budaya Lokal Gamelan Cilik pada Anak Usia Dini. *Abna: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 134.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. In *Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*.
<https://repositori.kemdikbud.go.id/17981/>
- Ritonga, F. R., & Fathiyah, K. N. (2023). Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penggunaan Media Big Book untuk Anak Usia Dini. 7(5), 5907–5918. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4560>
- Sofiana, L., & Asmawati, L. (2022). Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan. *Universitas Hamzanwadi*, 6(01), 112–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4353>
- Sulistyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compact Disc Pada Anak Usia 5– 6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 28.

<https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8064>

- Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 58–68.
<https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>
- Taghizadeh, M., Vaezi, S., & Ravan, M. (2017). Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers. *International Journal of English Language & Translation Studies*, 5(4), 156–171. www.eltsjournal.org
- Tjoe, J. L. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17–48.
<https://www.neliti.com/publications/118623/peningkatan-kemampuan-membaca-permulaan-melalui-pemanfaatan-multimedia>
- Uce, L. (2015). The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 1(2), 77–92.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322>
- Ulfa, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 1(1), 1–8.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1783>
- Yusuf, R. N., Al Khoeri, N. S. T. A., Herdiyanti, G. S., & Nuraeni, E. D. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.
<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/plamboyan/article/view/320>