

PENGARUH GAME EDUKASI “SECIL” TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK

Putri Rahmadani & Elise Muryanti

Universitas Negeri Padang

putriahmadani011200@gmail.com ; elisemuryanti@yahoo.com

Abstract

Skills of early reading are very urgent to be stimulated in early ages. The purpose of research is to reveal the "Secil" Educational Game (Small Learning Series) effect on Early Childhood Early Reading Skills in Kindergarten Fadhilah Amal 3 Padang. This research used an approach in quantitative in the shape of a Quasi Experiment. The technique for data collection was in the shape of action test (pre-test and post-test). The technique for sampling was Purposive Sampling, we know as class B1 and class B2, all of which consisted of 10 children. The technique for data analysis was conducted by using statistics with the support of the SPSS 21.0 application for windows. The result given that, there were an increase score of the control class which is at 254 for pre-test and post-test at 315. Meannhile, the control class average is for pre-test is at 25.4 and post-test at 31.5. Thus, there is an improve in children's early reading skills by using the "Secil" educational game in the experimental group with pre-test score is at about 265 and a post-test at about 443. Overall, the average score for the pre-test is 26.5 and the post-test is 44.3. The result given that, there is an improve of early reading skills in the class for experimental compare to control class. Therefore, the android-based "small" educational game is very effective to increase early children early reading skills.

Keywords : Educational Game "Secil" ; Early Reading Skill ; Early Childhood

Abstrak : Keterampilan membaca permulaan sangatlah urgent untuk distimulasi sejak usia dini serupa terhadap proses berkembangnya bahasa, lewat membaca permulaan dapat dijadikan sebagai jendela pengetahuan anak. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Game Edukasi “Secil” (Serial Belajar Si Kecil) Terhadap Keterampilan untuk Membaca Permulaan Anak Usia Dini pada Taman Kanak-Kanak Fadhilah Amal 3 Kota Padang. Pada Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang dikemas pada bentuk Quasi Eksperimen. Teknik dalam meraih data yakni melalui tes perbuatan. Teknik dalam menetapkan sampelnya Purposive Sampling, yakni kelas B1 dan kelas B2 semua kelas melalui banyaknya 10 siswa. Adapun teknik dalam menganalisis data diadakan lewat penggunaan statistik lewat bantuan aplikasi SPSS 21.0 for windows. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan, diraih hasil dimana dengan menyeluruh danya peningkatan pada grup kontrol nilai peserta didik pre-test 254 dan post-test 315. Namun rata-rata grup kontrol pada pre-test 25,4 dan post-test 31,5. Selain itu adanya kenaikan akan pengenalan keterampilan membaca permulaan anak memakai game edukasi “Secil” pada kelompok

eksperimen melalui nilai peserat didik pre-test 265 dan post-test 443. Rata-rata secara menyeluruh untuk pre-test 26,5 dan post-test 44,3. Pada semua grup hasil dari penelitiannya serupa mengalami peningkatan namun pada grup eksperimen lebih unggul skornya dibanding akan grup kontrol. Berdasarkan dari hasil tersebut bisa diraih kesimpulan yang mana terdapat hasil yang berbeda secara signifikan dari keterampilan membaca permulaan pada anak usia dini pada grup eksperimen dan grup kontrol, sehingga menunjukkan game edukasi “secil” berbasis android sangat efektif akan keterampilan untuk membaca permulaan pada anak usia dini.

Kata Kunci : Game Edukasi “Secil”, Keterampilan Membaca Permulaan, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah anak yang sedang menempuh umur 0-8 tahun yang disebut juga dengan masa keemasan (golden age) masa dimana anak sangat kritis pada proses hidup manusia yang akan menetapkan proses berkembangnya anak selanjutnya. Menurut Khairi (2018) anak usia dini ialah anak yang sedang melaksanakan tahapan pada kasus tumbuh dan kembang yang begitu drastis. Hal tersebut mengindikasikan dimana anak usia dini ialah anak yang memiliki ciri khas yang mana mempunyai pola tumbuh dan kembang pada bidang fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi tertentu sejalan terhadap proses yang sedang dijalani oleh individu (Syuryana, 2021). Oleh sebab itu peran keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat begitu menjadi penentu kesuksesan anak pada masa depan.

Pendidikan anak usia dini pada aplikasinya saat sekarang banyak memberikan stimulus proses berkembangnya bahasa keaksaraan anak. Salah satunya keterampilan membaca permulaan. Menurut Muryanti (2020) menjelaskan bahwa bahasa yakni satu diantara aspek dalam proses tumbuh kembang yang begitu memegang peran untuk diberikan stimulasi sejak usia dini. Dengan bahasa bisa memahami tahapan komunikasi dan pola pikir. Satu diantara kemampuan yang ditunjang pada anak usia dini ialah keterampilan membaca. Satu diantara figure yang memegang peran terhadap kemampuan bahasa yakni Carroll (dalam Bawono, 2017) yang memberikan ungkapan konsep kemahiran berbahasa memiliki empat keterampilan yang didasarkan pada asumsi bahwa empat talenta yang mencakup atas menyimak membaca, berbicara, dan membuat tulisan. Membaca termasuk komponen dari perkembangan bahasa yang dimaknai atas penerjemahan simbol maupun gambar menuju pada bunyi yang melibatkan kata-kata, kata ini dirancang supaya orang lain bisa paham akan yang disampaikan (Haryanti & Tejaningrum, 2020).

Membaca permulaan merupakan keterampilan membaca pertama yang akan dilewati anak-anak kapan mereka belajar mengenal huruf dan merangkai huruf menjadi kata. Membaca ialah aktivitas multifaset yang mencakup atas identifikasi huruf dan kata, melakukan pengaitan terhadap bunyi dan makna, dan membentuk penilaian mengenai maksud dari membaca (Govender & Hugo, 2019; Nshimbi dkk.,2020; Reed, 2019). Membaca permulaan menurut merupakan Tjoe (2013) ialah masa utama pada proses melakukan bacaan atau proses visual anak. Yang ditandai dengan proses menerjemahkan simbol tulisan dengan bunyi. Sejalan terhadap itu Bassyiroh (2017) turut memberikan ungkapan dimana membaca permulaan (initial reading) ialah masa awal yang diindikasikan terhadap dikuasainya kode abjad, yang mana anak sekedar membaca huruf satu persatu atau membaca dengan teknis. Beberapa ahli memberikan pernyataan dimana membaca permulaan dikatakan sebagai suatu keterampilan yang sangat diharuskan dimiliki oleh anak dikarenakan anak sudah bisa membaca suatu bacaan, artinya anak mampu mengikuti kegiatan sekolah dan juga dapat terbuka jendela pengetahuan anak (Herlina, 2019).

Dalam Aturan Menteri Pendidikan Nasional mengenai Standar dari Pendidikan Anak Usia Dini dimana ruang lingkup membaca permulaan anak yang berumur 5-6 tahun pada level pencapaian keterampilan untuk membaca permulaan anak antara lain melafalkan simbol dari huruf yang mereka ketahui, kenal terhadap bunyi dari huruf awal melalui nama barang yang terdapat pada lingkungannya, melafalkan sekumpulan gambar yang mempunyai bunyi atau huruf utama yang serupa, dan paham akan keterkaitan dari bunyi dan rupa dari huruf. Relevan dengan terhadap pernyataan Haryanti & Tejaningrum (2020) Keterampilan membaca permulaan terkhusus difokuskan pada keterampilan untuk membaca tingkat dasar, khususnya keterampilan literasi. Artinya, anak-anak bisa membuat perubahan dari simbol tertulis menjadi suara yang memiliki makna dan mengucapkannya.

Pemakaian media belajar yang memiliki daya tarik untuk anak bisa dijadikan titik utama anak untuk kenal akan huruf dan belajar pada proses bacaan (Rahayu dkk. 2022). Sehubungan terhadap proses berkembangnya teknologi informasi yang mengalami perkembangan yang begitu drasitis mestinya memberikan dampak terhadap pendidikan yang mana pada dunia pendidikan beitu dibutuhkan media belajar lewat sektor IT. Mengingat begitu pentingnya keterampilan membaca, permainan teknologi informasi berbasis Android berperan dalam memberikan bantuan pada proses belajar, yang mana pada permainan dengan basis Android telah dimuat materi yang mencakup atas teori, gambar dan wujud yang bisa disajikan, video belajar, dan yang memegang peran besar

tersedianya pengujian kompetensi dalam bentuk soal menjadi penilaian supaya bisa meninjau sejauh mana kemampuan siswa pada proses belajar (Veri dkk. 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Fadhilah Amal 3 ditemukan permasalahan mengenai keterampilan membaca permulaan. Dari observasi dilihat sebagian besar siswa kelompok B TK Fadhilah Amal 3 Kota Padang keterampilan membaca permulaannya masih rendah. Kurangnya keterampilan anak pada aktivitas membaca permulaan bisa diperhatikan melalui anak masih merasa sulit ketika membaca huruf-huruf vokal dan konsonan, menunjukkan hal yang berbeda dari ahuruf yang satu terhadap huruf lainnya, menghubungkan gambar dengan kata, serta anak belum bisa mengeja kata dan belum bisa membaca satu, dua sampai tiga suku kata. Hal tersebut mempengaruhi keterampilan membaca anak. Sehingga keterampilan membaca permulaan anak dalam membaca masih kurang maksimal. Disamping itu juga, minimnya media pembelajaran yang menstimulasi keterampilan anak membaca permulaan. Dimana media yang banyak dipakai guru yakni media Papan Tulis, Kartu Huruf dan LKA yang cenderung guru dan anaknya pasif, monoton dan membosankan bagi anak padahal terdapat Game Edukasi “Secil” (Serial Belajar Si Kecil) yang menjadikan anak akan lebih memiliki semangat, lebih tertarik dan lebih memotivasi anak ketika belajar membaca permulaan.

Game Edukasi ini dirasa sangat cocok untuk membantu menstimulasi keterampilan membaca permulaan pada anak, yaitu dengan berbasiskan android yang terdapat gambar dan teks serta dilengkapi audio yang dapat memudahkan anak dalam membaca permulaan. Berdasarkan hasil riset Setiawan dimana Aplikasi yang dibangun pada platform Android memudahkan mahasiswa pada pengaksesan konten akademik dan untuk menghibur. Konten belajar dan bermain cukup dalam pengenalan huruf pada anak, satu diantaranya ialah huruf. Aplikasi Android bisa memberikan bantuan akan apa yang pendidikan anak usia dini perlukan (Setiawan dkk. 2018). Melalui hasil dari penelitian, peneliti mempunyai ketertarikan melaksanakan upaya dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak melalui game “Secil”. Maka dari itu peneliti memiliki ketertarikan dalam melaksanakan penelitian mengenai “Pengaruh Game Edukasi “Secil” Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan AnakUsia Dini pada TK Fadhilah Amal 3 Kota Padang”.

METODE

Jenis dari penelitian yang dipakai pada penelitian ini ialah kuantitatif melalui metode eksperimen berupa quasi eksperimen (eksperimen semu). Menurut sugiyono (2017) metode eksperimen ialah metode penelitian yang dipakai pada pencarian pengaruh dari tindakan khusus akan yang lainnya pada keadaan yang telah diatur, metode eksperimen digunakan pada percobaan sesuatu yang baru, dilaksanakan dan dikembangkan secara nyata. Penelitian ini dilaksanakan pada TK Fadhilah Amal 3 pada Kota Padang. Sampel pada penelitian ini ialah kelompok B1 dan B2. Kelompok B2 ditetapkan sebagai grup eksperimen 10 peserta didik dan kelompok B1 sebagai kelas grup 10 peserta didik, lewat peninjauan homogenitas yakni usia yang sama, level keterampilan anak yang sama, riwayat keterampilan anak yang sama, guru, dan rekomendasi guru TK Fadhilah Amal 3 Kota Padang. Teknik dalam menganalisis data dipakai lewat dukungan dari SPSS 21.0, pada proses pengujian normalitas, homogenitas, hipotesis dan pengujian effect size. Pengujian normalitas dilaksanakan untuk memperhatikan dari data yang didapat melalui hasil penelitian memiliki normal atau tidaknya distribusi data.

HASIL

Analisis komparatif dalam meraih informasi sebaran data, maka uji normalitas melakukan percobaan untuk menentukan data yang diolah apakah data ini memiliki distribusi yang normal atau tidak, pengujiannya menggunakan uji Lilliefors dalam meraih informasi yang memiliki distribusi yang normal atau informasi bersih.

Tabel 1. Uji Normalitas Lilliefors

Tests of Normality							
	Group	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	PreEks	,254	10	,067	,833	10	,036
	PostEks	,302	10	,010	,781	10	,008
	PreKont	,272	10	,035	,802	10	,015
	PostKont	,149	10	,200*	,918	10	,341

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Ditinjau melalui Tabel 1, skor Sig Kolmogorof-Smirnov pada grup eksperimen ialah 0,131 dan 0,200 bagi grup kontrol. Sesudah proses hitung ini, diraih kesimpulan dimana rata-rata data biasanya tersebar disebabkan mempunyai alpha di atas 0,05. Hasil dari grup eksperimen yakni 0,131 sig dan grup kontrol 0,200. Oleh sebab itu, bisa dinyatakan yang mana data yang diraih mempunyai distribusi yang normal.

Berikutnya diadakan proses uji homogenitas untuk melihat kehomogenan data. Proses uji homogenitas varians disaat F hitung sesudah $A = 0,05$ taraf signifikansi di atas F tabel ($F_h > F_t$), maka dari data kedua kelompok diraih melalui varians yang serupa, atau jika $\text{sig} > 0,05$ maka data atas semua grup ini diraih melalui varians yang sama apakah itu seragam.

Tabel 2. Uji homogenitas Barlett

Box's M	3,706
Approx.	3,521
F	1
df1	972,000
df2	,061
Sig.	

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

Berdasarkan dari tabel hasil pengujian homogenitas Barlett data di atas bisa perhatikan dimana angka signifikansinya yakni 0,061. Kriteria dalam menetapkan kesimpulan uji homogenitas yakni mencakup atas: ketika angka signifikan di atas 0,05 memberikan hasil dimana data mempunyai sifat yang homogen; ketika angka signifikan kecil dari 0,05 menjadikan data tidak homogen. Disebabkan angka signifikansi untuk pengujian homogenitas yakni $0,061 > 0,05$ maka bisa diasumsikan data yang diberikan mempunyai sifat yang homogen.

Disamping itu juga diadakan analisis data. Uji t penyeleksian independen ialah proses uji yang memberikan perbandingan rata-rata dua grup sampel. Terlebih dahulu hipotesis dilaksanakan pengujian sebelumnya dilaksanakan pengujian independent sample T test, sehingga dicari peningkatan skor N pada semua kelas sampel. Anda kemudian dapat melihat output nilai SPSS atau sig-2 tail yang dihasilkan dan menentukan apakah ada adanya hasil yang berbeda secara signifikan.

Tabel 3. Independent Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Equal variances assumed	3,344	,084	6,638	18	,000	12,800	1,928	8,749	16,851	
Equal variances not assumed			6,638	13,457	,000	12,800	1,928	8,649	16,951	

Berdasarkan dari data dalam Tabel 3 bisa kita ketahui yang mana angka signifikansi (sig) pada variasi dari levene/s test yakni pada angka $0,084 > 0,05$. Variansi data N-gain pada grup eksperimen dan kontrol diraih sama atau homogen. Berikutnya didasari pada tabel melebihi angka sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Maka, bisa diraih kesimpulan yang mana terdapat pengaruh yang cukup besar (real) dari game edukatif “secil” melalui tindakan guru terhadap kemampuan membaca dini anak.

PEMBAHASAN

Subjek dari penelitian ini yakni anak usia dini pada TK Fadhillah Amal 3 Kota Padang mencakup atas kelas B1 dan B2, pada kelas B1 sebanyak 10 peserta didik, 6 orang murid laki-laki dan 4 peserta didik murid perempuan, kemudian kelas B2 dengan jumlah 10 peserta didik, 4 orang murid laki-laki dan 6 orang murid perempuan. Penelitian dilaksanakann dengan tujuan meninjau bagaimana Pengaruh *Game* Edukasi “Secil” akan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini pada TK Fadhillah Amal 3 Kota Padang.

Hasil dari penelitian yang diraih peneliti mellalui keterampilan membaca permulaan anak dari hasil tes perbuatan yakni pengaruh *game* edukasi akan keterampilan membaca permulaan anak pada TK amal 3 kota padang sangat terlihat kenaikannya. Melalui upaya total terjadi kenaikan pada grup untuk kontrol skor pre-tes 254 dan post-test 315 dengan rata-rata pre-test 25,4 dan post-test 31,5. Namun pada grup eksperimen skor anak pre-test 265 dan post-test 443 dengan rata-rata pre-test 26,5 dan post-tesr 44,3.

Berdasarkan nilai signifikansi (sig) pada angka 0,084 di atas 0,05. Nilai sig (2-tailed), 0,000 0,05. Maka bisa diraih kesimpulan dimana terdapat hasil yang berbeda secara signifikan (sebenarnya) pada keefektifan keterampilan membaca anak akibat upaya guru dalam meningkatkan kemampuan membaca dini melalui penggunaan permainan edukatif “kecil”. Oleh sebab itu, permainan edukatif “kecil” di TK Fadhilah Amal 3 Kota Padang memberikan dampak pada kemampuan membaca dini anak. Manfaat dari media edukasi dari Game Edukasi "Secil" sudah terealisasi. Penyajian media belajar bukan sekedar memiliki sifat verbalistik, disebabkan pada *game* edukasi “secil” tidak sekedar menyajikan huruf-huruf alfabet, kata-kata tertulis atau lisan saja namun turut pada unsur audio visual seperti gambar, bentuk yang bisa diamati dan video belajar (Veri dkk, 2020). Dalam sebuah penelitian memberikan pernyataan dimana satu diantara aspek perkembangan yang sangat *urgent* untuk diberikan stimulasi sejak usia dini yaitu perkembangan bahasa anak (Muryanti, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis data yang dipaparkan, bisa diraih kesimpulan yang terdiri dari: 1) data memiliki distribusi yang normal dan homogen, 2) proses uji efektifitas lewat uji-t menyajikan hasil dimana hasil banding dari grup eksperimen terhadap grup kontrol. nilai signifikansi (sig) pada levene/s test of variance yakni pada angka $0,084 > 0,05$. Bisa diraih kesimpulan yang mana varians data N-gain pada grup untuk eksperimen dan grup kontrol ialah serupa atau homogen. Kemudian ditinjau melalui tabel di atas bisa kita raih hasil yang mana sig (2-tailed) yakni pada angka $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan game edukasi “secil” berbasis android efektif untuk pengenalan terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Basyiroh, Iis. (2017). “Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini.” *Tunas Silivangi* 3(2): 120–34.
- Bawono, Yudho. (2017). “Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah : Sebuah Kajian Pustaka.” *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia* 1: 116–25. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020.
- Govender, Radhamoney, and Anna J. Hugo. (2020). “An Analysis of the Results of

- Literacy Assessments Conducted in South African Primary Schools.” *South African Journal of Childhood Education* 10(1): 1–13.
- Haryanti, Dwi & Tejaningrum, Dhiarti. (2020). *KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA DINI*. ed. Moh Nasrudin. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Herlina, Emmi Silvia. (2019). “Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0.” *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* 5: 355.
- Khairi, Husnuzziadatul. (2018). “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun.” *Jurnal Warna* 2(2): 15–28. [ejournal.iaiiig.ac.id › index.php › warna › article › download](http://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/download).
- Muryanti, Elise. (2020). “Storytelling as A Humanistic Approach in Children Language Stimulation.” *KOLOKIUUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 8(1): 76–82.
- Nshimbi, Jacob C., Robert Serpell, and Jari Westerholm. (2020). “Using a Phone-Based Learning Tool as an Instructional Resource for Initial Literacy Learning in Rural African Families.” *South African Journal of Childhood Education* 10(1): 1–9.
- Rahayu, Riana, Mustaji Mustaji, and Bachtiar Sjaiful Bachri. (2022). “Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Keaksaraan.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(4): 3399–3409.
- Reed, Yvonne. (2019). “Countering Linguistic Imperialism with Stories in the Languages of Africa: The African Storybook Initiative as a Model for Enabling in and out of School Literacies.” *South African Journal of Childhood Education* 9(1): 1–8.
- Setiawan, Aji, Timor Setyaningsih, and Triwibowo Triwibowo. (2018). “Perancangan Mobile Application Berbasis Android Untuk Menunjang Kemampuan Kognitif Dan Psikomotorik Siswa Paud.” *Network Engineering Research Operation* 4(1): 37–45.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. (2021). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Jakarta: KENCANA.
- Tjoe, Jo Lioe. (2017). “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1): 17–48.
- Veri, Jhon, S Surmayanti, and Silfia Andini. (2020). “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Iqra.” *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia “Yptk” Padang* 7(2): 1–9.