

ABSTRAK

Donnyca Mazda Putra. K3513018. RANCANG BANGUN GAME EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA DENGAN PENDEKATAN GAMBAR DAN SUARA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID.

Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Juli 2018.

Pembelajaran membaca secara langsung yang tidak diajarkan pada instansi PAUD menimbulkan kekhawatiran pada orang tua terhadap kemampuan membaca anak. Saat ini media pembelajaran yang menunjang kemampuan keaksaraan awal sangat minim, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan keaksaraan anak. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengenalan keaksaraan awal yaitu dengan melihat dan mendengarkan kata. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbentuk game edukatif berbasis android dengan nama DD Puzzle dan menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Borg & Gall. Model penelitian ini terdiri dari lima tahap: riset dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji lapangan skala kecil dan revisi produk awal. Game edukatif DD Puzzle diuji oleh ahli media dan ahli materi yang terdiri dari masing-masing satu orang ahli. Selain diujikan pada para ahli, DD Puzzle diujikan pada pengguna yang terdiri dari 15 anak usia dini. Hasil uji ahli media memperoleh persentase 90%, hasil uji ahli materi memperoleh persentase 93,25%. dan uji pengguna memperoleh persentase 96,17%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa game edukatif DD Puzzle sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran serta mampu membantu anak untuk belajar melalui melihat dan mendengar kata. Sebagai langkah pengembangan dari penelitian selanjutnya diperlukan penyusunan materi yang perlu melibatkan ahli materi, sehingga aspek yang diajarkan mencakup materi yang lebih luas dan tepat sasaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Anak Usia Dini, Membaca, Android