

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Paud Quantum Kids 3 Pekanbaru

Isnaini Fatmanita¹, Daviq Chairilisyah², Defni Satria³

^{1,2,3}Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: isnaini.fatmanita3464@student.unri.ac.id¹, daviq.chairilisyah@lecturer.unri.ac.id², defni.satria@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan aplikasi *Game* Edukasi dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) langkah-langkah yang dilakukan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, pembuatan produk dan uji coba produk. Teknik pengumpulan data dengan observasi, menyebar angket, dan analisis dokumentasi Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi Aplikasi *Game* Edukasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ahli materi sebesar 81% "sangat layak", validasi ahli media sebesar 89% "sangat layak", validasi dari ahli pendidik diperoleh hasil persentase sebesar 91% "sangat layak", Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase sebesar 88% "sangat layak". Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Game* Edukasi layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK PAUD Quantum Kids 3 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Game Edukasi, Kemampuan Membaca*

Abstract

this study aims to determine the feasibility of Educational Games application in improving the reading ability of children aged 5-6 years. The type of research used is Research and Development. The steps taken are: identifying potentials and problems, collecting data/information, product design, product design validation, design revision, product manufacturing and product trials. Data collection techniques are observation, distributing questionnaires, and analyzing documentation. The instruments used are questionnaires to validate Educational Games application from media experts, material experts and educator experts. The research can be conclude that the research of material experts in 81% "very feasible", the validation of media experts is 89% "very feasible", validation of educator experts obtained a percentage of 91% "very feasible" the results of limited trials that have been carried out obtain results percentage of 88% "very feasible". From the results of the study it can be concluded that the Educational Game Application is appropriate for use as learning medium in improving the reading ability of children aged 5-6 years in preschool Quantum Kids 3 Pekanbaru Kindergarten.

Keyword: Educational Games, Reading Ability

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus terpenuhi, dalam hal ini pemerintah telah mengatur sedemikian rupa, baik dalam aturan undang-undang maupun kebijakan-kebijakan agar setiap individu berhak dan mendapatkan pendidikan yang layak. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 mendefinisikan Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Suyadi dan Maulidya, 2012). Semua aspek perkembangan ini harus dikembangkan dan ditingkatkan secara seimbang dan berkesinambungan karena pada dasarnya kelima aspek ini saling berhubungan satu sama lain. Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah bahasa. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya (Suhartono, 2005).

Membaca merupakan suatu kegiatan yang diajarkan secara terpadu kepada anak agar anak mengetahui tentang huruf ataupun angka sehingga Menurut Steinberg (Susanto, 2011) adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Perlu diberikan stimulasi kepada anak sejak dini tentang membaca karena melalui pendidikan lah potensi yang ada di dalam diri anak dapat dikembangkan. Menurut penelitian Rini Hastuti (2013) membaca merupakan bagian dari sebuah kebudayaan intelektual yang abstrak, yang merupakan penafsiran ide-ide dari simbol-simbol, dan hanya dapat dikuasai pada masa berikutnya. Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting untuk dipelajari anak. Meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini memerlukan suatu cara atau teknik yang menarik dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan harus didukung dengan berbagai media pembelajaran. Jika guru dapat memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat dan baik, maka anak akan belajar dengan menyenangkan, sehingga kemampuan membaca permulaan pada anak dapat lebih meningkat.

Menurut Farida (2008) membaca sebagai proses visual merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi, sebagai proses berfikir membaca mencakup pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan membaca kreatif. Membaca merupakan proses menterjemahkan atau mengartikan simbol-simbol tulisan kedalam bunyi atau suara.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti banyak ditemukan permasalahan, antara lain: 1) kemampuan membaca anak sangat rendah 2) beberapa anak mengalami kesulitan dalam membaca namanya sendiri. 3) beberapa anak kesulitan menyebutkan kata yang memiliki awalan huruf yang sama. 4) Jika guru menyebutkan huruf, beberapa anak tidak bisa menunjuk hurufnya 5) Anak kesulitan untuk mengenal huruf yang ada didalam namanya sendiri.

Meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini memerlukan suatu cara atau teknik yang menarik dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan harus didukung dengan berbagai media pembelajaran Dengan kemajuan teknologi *mobile* yang sangat pesat, hingga merambah ke media pembelajaran, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat memacu perkembangan

anak yang didalamnya berisi suara, gambar serta permainan interaktif yang dapat memperkenalkan materi ajar agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama untuk anak usia dini. Cara ini dapat memacu otak anak untuk dapat berpikir lebih aktif dan kreatif dimasa usia pertumbuhannya.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, penulis sangat tertarik dalam melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Aplikasi Android Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK-PAUD Quantum Kids 3 Pekanbaru”** . Dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca anak sehingga pada diri anak akan timbul rasa senang untuk menerima, memahami, serta mempelajari keaksaraan sehingga anak memiliki rasa minat dan keingintahuan yang tinggi.

METODE

Penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan langkah-langkah penelitian menurut Sugiyono (2013) diantaranya potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2022 sampai Agustus 2022 dan dilakukan di TK PAUD Quantum Kids 3 Pekanbaru dengan uji terbatas sebanyak 6 orang anak usia 5-6 tahun. Sedangkan instrument penilaian dalam penelitian ini menggunakan angket yang akan dinilai oleh validator materi, validator media dan validator tenaga pendidik, hasil Hasil kategori untuk pengolahan data keseluruhan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Faktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Dalam penggunaan *game* edukasi dapat digunakan dengan baik apabila sesuai dengan kriteria validator layak dan sangat layak (valid). Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Validasi

Pencapaian Persentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% -100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto,1996 (Fauzan, 2011)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2 Hasil validasi penelitian ahli materi oleh validator

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Materi	Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan tema dan sub tema.	1	8	8	100%	Sangat Layak
		Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	1	8	8	100%	Sangat Layak
		Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan indikator mengenal suara huruf awal dari nama benda disekitarnya.	1	8	8	100%	Sangat Layak
		Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama.	1	8	8	100%	Sangat Layak
		Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan indikator memahami bunyi dan bentuk huruf.	1	6	8	75%	Layak
		Kesesuaian <i>game</i> edukasi dengan indikator menulis namanya sendiri.	1	6	8	75%	Layak
		Aplikasi dapat menambah pengetahuan tentang membaca pada anak usia 5-6 tahun.	1	7	8	88%	Sangat Layak
		Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	1	7	8	88%	Sangat Layak
		Kejelasan penggunaan game beserta tata caranya.	1	6	8	75%	Layak
		Kalimat dan bahasa mudah dipahami.	1	7	8	88%	Sangat Layak
Total Skor			10	71	88		
Rata- rata Skor						81%	
Keterangan						Sangat Layak	

Berdasarkan tabel penilaian materi oleh validator 1 dan 2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang di peroleh dari kedua validator adalah 71 dengan persentase 81%. Berdasarkan persentase yang di peroleh pada uji kelayakan *game* edukasi ini dapat dikategorikan "Sangat Layak". Selanjutnya dapat diketahui dari tabel tersebut rata-rata indikator yang memiliki persentase paling tinggi adalah 100% dengan kategori "sangat layak". Indikator tersebut diantaranya kesesuaian *game* edukasi dengan tema dan sub tema, kesesuaian *game* edukasi dengan indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang

dikenal, kesesuaian *game* edukasi dengan indikator mengenal suara huruf awal dari nama benda disekitarnya, kesesuaian *game* edukasi dengan indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama.

Tabel 3 Hasil validasi penilaian media oleh validator

No	Aspek	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Tampilan	8	58	64	91%	Sangat Layak
2	Jenis	2	14	16	88%	Sangat layak
3	Karakteristik	2	13	16	81%	Sangat Layak
Total		12	85	96		
Rata-rata Skor					89%	
Keterangan					Sangat Layak	

Berdasarkan tabel penilaian media oleh validator 1 dan 2 diketahui jumlah skor yang di peroleh dari kedua validator adalah 85 dengan persentase 89%. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada uji kelayakan aplikasi *game* edukasi dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Selanjutnya dapat diketahui indikator dengan nilai tertinggi memperoleh persentase 91% dengan kategori “sangat layak”, indikator tersebut adalah bentuk produk sesuai dengan desain, tampilan *game* sederhana dan menarik, kombinasi warna animasi di dalam game menarik, gambar pendukung jelas dan menarik, audio latar terdengar jelas, kejelasan arah permainan, teks petunjuk didalam *game* dapat terbaca dengan baik, ukuran teks, jenis dan warna huruf sesuai, sangat jelas dan menarik.

Tabel 4 Hasil validasi penilaian aplikasi oleh tenaga pendidik

No	Aspek	Jumlah item	Skor Faktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Tampilan	8	150	160	94%	Sangat Layak
2	Jenis	3	52	60	87%	
3	Karakteristik	2	37	40	93%	Sangat Layak
Total		13	239	260		
Rata-rata Skor					92%	
Keterangan					Sangat Layak	

Tabel diatas merupakan hasil validasi Aplikasi *game* edukasi oleh pendidik. Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor 239 dengan persentase 92% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Pembahasan Hasil Penelitian

Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek perkembangan bahasa terutama kemampuan membaca. Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini mencakup semua cara untuk berkomunikasi, menyebutkan pikiran, dan perasaan yang dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian dengan menggunakan lisan, tulisan, kreatif, isyarat, dan mimik muka. Menurut Lerner

dalam (Mulyono Abdurrahman, 2000) membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi 34. Jika anak pada usia sekolah permulaan atau disebut TK tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka ia akan banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai hal pembelajaran.

Kegiatan membaca untuk anak usia dini sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, untuk itu peneliti telah menghasilkan sebuah produk aplikasi berupa *game* edukasi yang dinamai GEMAR (*Game* Membaca Lancar). Aplikasi GEMAR dirancang sesuai kebutuhan dan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun dan semua kegiatan yang ada didalam aplikasi telah mencakup indikator membaca anak usia 5-6 tahun.

Aplikasi GEMAR (*Game* Membaca Lancar) memiliki keunikan dibandingkan aplikasi yang sudah ada sebelumnya. Kebanyakan *game* edukasi yang sudah ada menggunakan tema hewan atau buah pada isi aplikasinya, sedangkan *game* edukasi GEMAR ini dirancang dengan tema yang berbeda dan dirancang sesuai dengan sub tema yang ada disekitar anak yaitu tema lingkungan dengan sub tema sekolahku. Game ini juga dirancang dengan pemilihan berbagai warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga tampilannya terkesan menarik. *Game* edukasi GEMAR (*Game* Membaca Lancar) terdiri dari 4 bagian diantaranya menu belajar, bermain, nilai serta lagu yang pada masing-masing menu terdapat beberapa kegiatan lagi.

Didalam menu belajar anak akan disuguhkan beberapa menu diantaranya menu sekolahku yang berisi tentang pengenalan lingkungan sekolah yang dimulai dengan pengertian sekolah, ruangan sekolah, warga sekolah, benda yang ada di sekolah, serta tata tertib yang ada di sekolah. Selanjutnya menu mengenal huruf abjad, mengenal suku kata yang dimulai dari a-i-u-e-o sampai dengan huruf za-zi-zu-ze-zo, mengenal huruf vokal dan mengenal huruf konsonan.

Pada menu bermain anak akan disuguhkan dengan 5 pilihan permainan, diantaranya menebak huruf yang terdiri dari 3-4 huruf acak, mencari benda sesuai huruf awal yang disebutkan oleh aplikasi, mengelompokkan benda yang memiliki huruf awal yang sama, melengkapi suku kata yang hilang serta menyusun huruf yang sesuai dengan benda yang ditampilkan oleh aplikasi.

Pada menu nilai anak akan memperoleh nilai berdasarkan seberapa banyak *game* yang telah dimainkan pada menu bermain. Dan pada menu lagu, anak akan disuguhkan lagu dengan tema sekolah yaitu lagu dengan judul anak TK, pergi belajar dan rajin kesekolah.

Aplikasi *game* edukasi GEMAR (*Game* Membaca Lancar) ini sangat bagus meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini karena materi yang terdapat dalam aplikasi ini sangat sederhana dan tingkat kesulitannya sudah disesuaikan dengan usia anak. Aplikasi ini dilengkapi dengan *dubbing* pada setiap menyuaranya sehingga dapat memudahkan anak untuk mengingat suara dengan bentuk hurufnya serta memudahkan anak dalam bermain dengan instruksi *dubbing* yang jelas.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, aplikasi *game* edukasi GEMAR (*Game* Membaca Lancar) ini juga dapat menstimulus perkembangan kognitif pada anak dengan mengetahui apa itu sekolah, warga sekolah, tata tertib sekolah, ruangan yang ada di sekolah serta benda yang ada disekolah, selain itu anak juga dapat mengenal huruf apa saja yang ada didalam namanya serta anak dapat meningkatkan kognitif pada aspek berfikir simbolik dengan mengetahui dan mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.

Aplikasi *game* edukasi GEMAR (*Game* Membaca Lancar) sangat bagus untuk digunakan karena dirancang dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga pada saat anak menggunakannya anak merasa senang dan tidak merasakan kesulitan.

Berdasarkan perhitungan dari validasi ahli materi oleh validator pada tabel 4.1 diperoleh informasi bahwa nilai skor rata-rata adalah 81%. Berdasarkan persentase yang di peroleh pada uji kelayakan *game* edukasi ini dapat dikategorikan "Sangat Layak", rata-rata indikator yang memiliki persentase paling tinggi adalah 100% dengan kategori "sangat layak". Indikator tersebut diantaranya

kesesuaian *game* edukasi dengan tema dan sub tema, kesesuaian *game* edukasi dengan indikator menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, kesesuaian *game* edukasi dengan indikator mengenal suara huruf awal dari nama benda disekitarnya, kesesuaian *game* edukasi dengan indikator menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama. Pada table 4.2 mengenai hasil validasi media oleh validator diperoleh informasi bahwa skor rata rata persentase yang diperoleh adalah 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya dapat diketahui indikator dengan nilai tertinggi memperoleh persentase 91% dengan kategori “sangat layak”, indikator tersebut adalah bentuk produk sesuai dengan desain, tampilan *game* sederhana dan menarik, kombinasi warna animasi di dalam game menarik, gambar pendukung jelas dan menarik, audio latar terdengar jelas, kejelasan arah permainan, teks petunjuk didalam *game* dapat terbaca dengan baik, ukuran teks, jenis dan warna huruf sesuai, sangat jelas dan menarik. Pada tabel 4.3 hasil validasi pendidik diperoleh skor rata rata yaitu 239 dengan persentase 91% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Indikator dengan penilaian tertinggi memperoleh skor dengan persentase 94% daalam kategori “sangat layak”. berdasarkan fakta, *game* edukasi ini sangat layak dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun.

Adapun beberapa penelitian yang sejalan dengan penelitian GEMAR (*Game* Membaca Lancar) yaitu berdasarkan berdasarkan hasil penelitian Giri Indra Kharisma dan Faizal Arvianto (2019) dengan judul “Pengembangan aplikasi android berbentuk *education games* berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI” dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan dengan model *education games* dapat dikatakan berhasil. Rata rata skor yang di peroleh pada tahap uji ahli dan praktisi adalah 75% dengan kategori produk layak untuk diimplementasikan.

Penelitian Dian Wahyu Putra, A.Prasita Nugroho dan Erri Wahyu Puspitarini (2016) dengan judul “ *Game* Edukasi berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini”. Dari penelitian tersebut, telah dihasilkan sebuah *Game* Edukasi berbasis sistem operasi Android yang ditujukan dan dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini antara usia 3-6 tahun.

Penelitian Dina Salsabella Utami dan Agustina Tyas Asri Hardini (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis *Game* Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Kelas 2 SD”. Hasil penelitiannya adalah diperoleh bahwa hasil dari validitas ahli materi total 60, rata-rata skor 5 dengan persentase 100% dan dikategorikan “Sangat Layak”. Sedangkan yang di peroleh dari validitas ahli media total 80, rata-rata skor 4,21 dengan persentase 84,2% kategori “Sangat Layak”. Jadi kesimpulan dari hasil akhir setelah dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media dalam media pembelajaran literasi digital berbasis *game* edukasi ini menyatakan aspek materi dan aspek media literasi digital berbasis game edukasi ini telah memenuhi syarat dan layak untuk di uji cobakan setelah perbaikan sesuai saran.

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dan didukung oleh penelitian-penelitian yang relevan, maka pengembangan aplikasi GEMAR (*Game* Membaca Lancar) untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun telah valid dan layak untuk diuji cobakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari penelitian pengembangan aplikasi *game* edukasi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun, hasil dan kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi *game* edukasi yang digunakan sebagai media yang dapat menstimulus perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan menurut Sugiyono yang dibatasi pada beberapa langkah tahapan penelitian saja yaitu pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan observasi,

membuat desain konsep produk sesuai dengan indikator membaca anak usia 5-6 tahun, menganalisis kelayakan aplikasi *game* edukasi yang dilakukan melalui validasi produk oleh validator media, materi dan penilaian dari pendidik yang sudah sertifikasi, serta uji coba terbatas dengan menggunakan 6 orang anak.

2. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator dari dua tim ahli yaitu ahli materi sebesar 81% dan ahli media sebesar 89% yang berarti aplikasi *game* edukasi dikategorikan “Sangat Layak” untuk kemampuan membaca usia 5-6 tahun. penilaian dari tenaga pendidik di peroleh hasil persentase 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan memperoleh hasil persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* edukasi ini layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK PAUD Quantum Kids 3 Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Anik Vega Vitianingsih. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1, No. 1, ISSN: 2502-3470
- Dian Wahyu Putra, A. Prasita Nugroho, Erri Wahyu Puspitarini. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Vol.1, No.1 Maret 2016.
- Giri Indra Kharisma, Faizal Arvianto. Desember 2019. *Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI*. Volume 9 (2) hal 203 – 213.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta Rineka Cipta, 2000
- Nurbiana Dhieni dkk. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Suhartono. 2005. *Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Surya Amami Pramuditya, M. Subali Noto, Dede Syaefullah. Juli 2017. *Game Edukasi RPG Matematika*. EduMa Vol. 6 No. 1
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.