



Lutfiatun Nisa¹
 Enda Puspitasari²
 Devi Risma³

PENGARUH E-BOOK AUDIO BAHASA BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 2 KOTA PEKANBARU

Abstrak

Kemampuan menyimak anak di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru masih perlu ditingkatkan, karena masih terdapat beberapa anak yang masih belum berkembang pada kemampuan menyimak oleh karena itu diperlukannya e-book audio bahasa berbasis gamifikasi. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran mengenai adakah pengaruh e-book audio bahasa berbasis gamifikasi terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini yaitu anak TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru usia 5-6 tahun yang berjumlah 108 orang. Sampel penelitian adalah 18 orang. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penelitian yaitu data primer melalui lembar observasi. Analisis data menggunakan uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menyimak dilihat dari skor perolehan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data Thitung 14,662 lebih besar ttabel 2,110, kemudian berdasarkan uji gain terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru sebesar 69,26% dengan kategori sedang.

Kata Kunci: Kemampuan Menyimak, E-Book Audio, E-Book Audio Berbasis Gamifikasi

Abstract

The listening skills of children in Kindergarten Negeri Pembina 2 Pekanbaru City still need to be improved, because there are still some children who have not yet developed their listening skills, therefore the need for gamification-based language audio e-books. The aim of this research is to obtain an overview of whether there is an influence of gamification-based language audio e-books on the listening abilities of children aged 5-6 years at the Pembina 2 Kindergarten, Pekanbaru City. This type of research is a quantitative experiment with a one group pretest-posttest design. The population in this study was 108 children from the Pembina 2 State Kindergarten, Pekanbaru City, aged 5-6 years. The research sample was 18 people. The sampling technique used in this research is purposive sampling. The data collection technique used in the research is primary data through observation sheets. Data analysis used the t-test. The results of the study showed an increase in listening ability seen from the average score before and after treatment. The results of the data analysis Tcount 14.662 is greater ttable 2.110, then based on the gain test there is a quite significant influence in improving the listening skills of children aged 5-6 years in Kindergarten Pembina 2 Pekanbaru City by 69.26% in the medium category.

Keywords: Listening Ability, Audio E-Book, Gamification-Based Audio E-Book.

PENDAHULUAN

National Association for Young Children (NAEYC) menyebutkan anak usia dini dimulai sejak dari lahir sampai pada usia delapan tahun. NAEYC membagi anak usia dini menjadi 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun. Berdasarkan definisi ini anak usia dini adalah kelompok

^{1,2,3}PG PAUD, Universitas Riau
 e-mail: lutfiatunnisa43@gmail.com

manusia yang sedang berada pada masa pertumbuhan dan kemampuan. Jika dilihat berdasarkan jenjang pendidikan yang berlaku di Indonesia maka yang masuk kedalam kelompok anak usia dini adalah anak usia pendidikan dasar, masa bayi, kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar kelas rendah (Miftah & Nur Rokhman, 2022).

Sebagian pendapat ada yang memandang anak sebagai makhluk yang sudah terbentuk oleh bawaannya, dan ada pula yang menganggap anak sebagai miniatur orang dewasa, serta ada juga yang memandang anak sebagai individu yang berbeda total dari orang dewasa. Hal ini mengisyaratkan bahawa anak usia dini adalah individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan kemampuan yang dapat dilihat dari aspek kemampuan kemampuan moral dan nilai agama, motorik kasar, motorik halus, kognitif, kemampuan sosial emosional, seni dan kemampuan bahasa (Napisah et al., 2019).

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk diketahui serta dipahami dalam kemampuan anak usia dini. Ketika menjalani kehidupan sehari-hari yang paling diperlukan adalah interaksi sosial, karena dengan melakukan interaksi atau berkomunikasi tentu saja menggunakan bahasa, baik komunikasi yang dilakukan dalam bentuk percakapan, tulisan, dan isyarat (Julrissani, 2020).

Bahasa adalah sarana dalam menjalankan komunikasi dengan orang banyak. Ada dua cara yang dapat dilakukan dalam berkomunikasi, yaitu berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Menggunakan bahasa dengan cara tertulis merupakan ucapan yang tersirat melalui tulisan. Tujuan dari komunikasi yang dilakukan oleh seseorang kepada lawan bicara adalah untuk menyampaikan pesan, biasanya penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami pada kedua belah pihak (Alfina, 2014).

Pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita juga disebut dengan kemampuan menyimak. Kegiatan menyimak adalah sebuah kegiatan dalam mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk mendapatkan sebuah informasi, memahami isi serta makna pesan yang disampaikan secara langsung (Utami, 2019). Menurut Prasiwi, (2017) mengatakan kemampuan berbahasa yang sangat penting dan perlu untuk dikembangkan adalah kemampuan menyimak. Dalam mengembangkan ini membutuhkan kemampuan bahasa reseptif dan juga anak yang memiliki peran aktif sebagai penyimak dan memahami semua yang telah didengarnya.

E-book atau buku elektronik biasanya dikenal dengan sebutan buku digital adalah versi elektronik pada buku. Biasanya buku tersusun dari banyak kertas yang memiliki informasi dalam bentuk digital dan memiliki wujud teks dan juga gambar (Tri & Karya, 2021). Ada beberapa jenis format buku yang elektronik yang terkenal atau sering digunakan antara lain jpeg, teks polos, doc lit, pdf, dan html. Tiap format mempunyai kekurangan dan kelebihan yang berbeda, dan juga berdasarkan alat yang digunakan pada saat membaca buku elektronik tersebut. (Tri & Karya, 2021).

Penggunaan e-book dapat menarik perhatian anak dengan menambahkan elemen games di dalamnya sehingga menambah kesan baru bagi pengguna. Games memiliki kelebihan yang mampu menarik perhatian semua kelompok usia baik itu anak, remaja, dan orang dewasa. Jika elemen-elemen yang ada di dalam games dimanfaatkan dengan baik, ternyata dapat memotivasi yang lebih baik pula. Elemen atau unsur dalam game dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan dinamika dan mekanika game dalam pembelajaran, baik dalam penyampaian materi, maupun metode pembelajaran, hal ini disebut dengan gamifikasi (Puspitasari et al., 2023).

Media pembelajaran adalah unsur instruksional yang mencakup pesan, teknik latar, dan peralatan (Kurnia, 2017). Media E-book bahasa berbasis gamifikasi merupakan sebuah buku cerita bergambar dan bersuara yang di desain dengan memasukkan elemen-elemen pada game sebagai kuis atau pertanyaan. Pada E-book ini terdiri dari 4 level cerita, setelah anak selesai menyimak isi cerita akan muncul pertanyaan yang harus dijawab oleh anak terlebih dahulu. Pada setiap level memiliki cerita yang sama tetapi dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Pada setiap naik tingkatan level maka pertanyaan dan cerita akan lebih kompleks. Anak harus menyelesaikan terlebih dahulu level yang dipilih baru dapat melanjutkan ke level berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Pembina 2 Kota Pekanbaru peneliti menemukan beberapa permasalahan kemampuan menyimak yang terjadi pada anak kelompok usia 5-6 tahun yakni: anak tidak dapat memahami isi cerita yang disampaikan guru, anak tidak dapat memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran menyimak cerita tersebut, pada saat guru menyampaikan materi ketika pembelajaran anak tidak memperhatikannya, dengan hal ini media pembelajaran juga yang tersedia hanya beberapa buku cerita sehingga dalam meningkatkan

kemampuan menyimak anak usia dini tergolong masih rendah.

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan ini, peneliti mengangkat masalah ini menjadi bahan penelitian dengan judul "Pengaruh E-Book Audio Bahasa berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Menyimak Pada anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru".

METODE

Penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian dengan metode sistematis yang dapat membangun hubungan yang akan ada sebab dan akibat. yang mempengaruhi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) yang dilakukan terhadap variabel yang belum memiliki data-data dan perlu dilakukan proses manipulasi melalui treatment/perlakukan terhadap subjek penelitian yang akan diamati/diukur dampaknya. Menurut Sugiyono yang dikutip oleh Arganingtyas (2018) penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan pra eksperimen dengan model one group pre test post test design. Penelitian eksperimen ini hanya ada satu kelompok uji tanpa ada kelompok pembanding. Kelompok eksperimen diberikan pretest (perlakuan awal) terhadap kemampuan menyimak untuk mengetahui keadaan awal kelompok, setelah itu kelompok eksperimen diberikan treatment menggunakan media dan posttest perlakuan bercerita menggunakan media E-book audio bahasa untuk mengetahui kemampuan menyimak anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media E-book audio bahasa Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru terdiri dari 6 kelas yaitu sebanyak 108 anak. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 18 anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan menyimak anak menggunakan lembar observasi data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji-t. Teknik ini sesuai dengan metode eksperimen yang digunakan oleh Sugiyono (2010) adapun rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N - 1)}}$$

- Keterangan :
- Md : Mean dari (d) antara posttest dan pretest
- Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- $\sum(xd)^2$: Jumlah kuadrat deviasi
- N : Banyaknya Subjek
- Df : atau db adalah N-1

Kemudian, dalam menentukan kriteria penilaian yaitu menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

Rentang	Kriteria
76%-100%	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	Mulai Berkembang
0%-25%	Belum Berkembang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistic t-test dengan menggunakan IBM SPSS ver.23 Teknik statistic t-test digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah treatment terhadap kemampuan menyimak. Penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu pretest dan posttest dan dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 yaitu 18 anak.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X dimungkinkan	Skor X diperoleh (empiric)
-----------------	----------------------------	-----------------------------------

	(hipotetik)							
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pretest	5	20	12,5	2,5	5,00	12,00	9,6111	2,40438
Posttes	5	20	12,5	2,5	13,00	18,00	15,8333	1,29479

Sumber: olahan data penelitian 2023

Berdasarkan tabel 1 diatas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh (empirik) kemampuan menyimak pada anak lebih tinggi setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media e-book audio bahasa berbasis gamifikasi dibandingkan rata-rata pretest. Hal ini menunjukkan bahwa e-book audio bahasa berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan menyimak pada anak.

Tabel 2 Skor Indikator (Pretest)

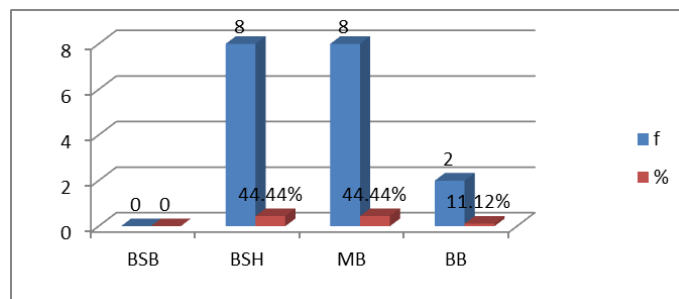
No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Menyebutkan informasi secara sederhana	26	72	36,11%	MB
2	Menyimpulkan suatu percakapan	25	72	34,72%	MB
3	Menyimpulkan tema dari sebuah cerita	22	72	30,56%	MB
4	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana	21	72	29,17%	MB
5	Menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal	22	72	30,56%	MB
	Jumlah	116	360		
	Rata-rata		58,00	32,22%	MB

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun berada pada kategori mulai berkembang (MB) dengan perolehan skor 116 atau 32,22% dari yang diharapkan. Dapat dilihat pada indikator menyimpulkan suatu percakapan diperoleh skor 25 dengan presentase 34,72% yang diharapkan. Artinya, anak mulai mampu menyimpulkan suatu percakapan dengan menyebutkan 3-7 kata pada cerita yang di simak dan harus dibantu oleh guru untuk menyempurnakannya. Pada indikator menyebutkan informasi secara sederhana diperoleh skor 26 dengan persentase 36,11% dari yang diharapkan. Artinya, anak sudah mulai mampu menyebutkan informasi secara sederhana dengan dibantu oleh guru. Dapat dilihat pada saat peneliti menanyakan mengenai informasi yang di dapatkan oleh anak pada cerita yang disimak, anak hampir dapat menyebutkan nya dengan benar tetapi harus dengan bantuan guru.

Selanjutnya, pada indikator menyimpulkan tema dari sebuah cerita diperoleh skor 22 dengan persentase 30,56% dari yang diharapkan. Artinya, anak mulai dapat menyebutkan tema yang dibahas pada cerita yang sudah disimak tetapi harus dibantu oleh guru untuk menyempurnakannya. Pada indikator menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal di peroleh skor 22 dengan persentase 30,56% dari yang diharapkan. Artinya, anak mulai dapat menjawab 2-3 pertanyaan yang ditanyakan berdasarkan cerita yang sudah di simak dengan bantuan guru. Terakhir pada indikator menceritakan kembali isi cerita sederhana diperoleh skor 21 dengan presentase 29,17% dari yang diharapkan. Artinya, anak mulai dapat menyebutkan isi cerita yang sudah di dengar dengan menyebutkan 3-7 kata pada cerita. Dapat dilihat anak mulai dapat menceritakan kembali cerita yang sudah disimak dengan bantuan oleh guru.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosalia & Indah Wigati (2023) mengatakan kemampuan menyimak anak masih rendah dikarenakan anak belum dapat menceritakan kembali apa yang mereka dengar sehingga diperlukan metode bercerita untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2022) mengatakan kemampuan menyimak anak masih kurang karena media yang digunakan belum bervariasi, sehingga diperlukan penggunaan buku cerita bergambar. Penelitian yang dilakukan Rian Astami & Suarni (2019) kemampuan menyimak anak perlu di tingkatkan, hal ini ditunjukkan dengan perilaku anak yang belum memahami apa yang disampaikan guru dan anak tidak mendengarkan guru berbicara di kelas, sehingga diperlukan penggunaan media audio

visual untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak.



Gambar 1. Diagram kemampuan menyimak sebelum perlakuan

Berdasarkan diagram di atas diketahui rata-rata anak berada pada kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun diperoleh data tidak ada anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Anak dengan kategori mulai berkembang diperoleh 8 anak atau 44,44% dan berkembang sesuai harapan dengan perolehan 8 anak atau 44,44% dari yang diharapkan. Sisanya berada pada kategori belum berkembang dengan perolehan 2 orang anak atau 11,12% dari yang diharapkan.

Setelah dilakukan treatment kepada anak sebanyak empat kali menggunakan e-book audio bahasa berbasis gamifikasi di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru pada anak usia 5-6 tahun, maka dilakukan test lagi kepada anak yang disebut dengan posttest. Untuk lebih jelas gambaran umum pencapaian anak pada posttestI dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 skor indikator (Posttest)

No	Indikator	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Menyebutkan informasi secara sederhana	58	72	80,56%	BSB
2	Menyimpulkan suatu percakapan	56	72	77,78%	BSB
3	Menyimpulkan tema dari sebuah cerita	57	72	79,17%	BSB
4	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana	57	72	79,17%	BSB
5	Menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal	57	72	79,17%	BSB
Jumlah		285	360		
Rata-rata			142,50	98,96%	BSB

Sumber: Olahan Data Peneliti 2023

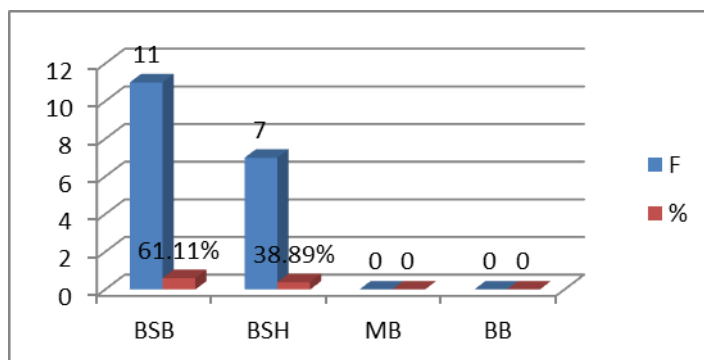
Berdasarkan tabel diatas diketahui kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan skor 285 atau 98,96% dari yang diharapkan. Selanjutnya diketahui indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator menyebutkan informasi secara sederhana dengan perolehan skor 58 atau 80,56% dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian pada posttest dapat dilihat pada pada indikator menyimpulkan suatu percakapan diperoleh skor 56 dengan presentase 77,78% yang diharapkan. Artinya, anak sudah mampu menyimpulkan suatu percakapan dengan lengkap dan jelas serta mampu membantu temannya yang belum dapat menyebutkannya. Hal ini terlihat dari jawaban pada saat peneliti menanyakan pesan yang diambil dari sebuah percakapan yang ada pada dongeng yang sudah di simak, anak sudah dapat menyebutkannya.

Pada indikator menyebutkan informasi secara sederhana diperoleh skor 58 dengan persentase 80,56% dari yang diharapkan. Artinya, anak sudah mampu menyebutkan informasi yang terdapat di dalam cerita yang di dengar dengan runtut dan jelas, dan mampu membantu temannya untuk menyampaikan informasi sudah di simak. Dapat dilihat pada saat peneliti menanyakan mengenai informasi berdasarkan cerita yang didengar anak sudah dapat menyebutkannya dengan runtut dan jelas. Selanjutnya, pada indikator menyimpulkan tema dari

sebuah cerita diperoleh skor 57 dengan persentase 79,17% dari yang diharapkan. Artinya, anak sudah sangat baik dalam menyimpulkan suatu cerita. Dapat dilihat anak sudah mampu menyimpulkan sendiri tema pada cerita yang sudah di simak oleh anak.

Kemudian pada indikator menceritakan kembali isi cerita sederhana diperoleh skor 57 dengan presentase 79,17% dari yang diharapkan. Artinya, anak sudah sangat baik dalam menceritakan kembali isi cerita secara sederhana. Dapat dilihat anak dapat menceritakan kembali cerita yang sudah di dongengkan dengan benar dan berurutan. Terakhir pada indikator menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal di peroleh skor 57 dengan persentase 79,17% dari yang diharapkan. Artinya, anak sudah dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan jelas dan benar.

Hasil penelitian yang dilakukan Faiza Indriastuti (2016) mengatakan penggunaan media audio dalam kegiatan menyimak menunjukkan adanya efektivitas. Kemudian pendapat Arta Dewi (2022) mengatakan perlunya inovasi kegiatan bercerita menggunakan multimedia kegiatan bercerita atau mendongeng dengan berbantu media audio visual juga mampu meningkatkan kemampuan berbahasa. Penelitian yang dilakukan oleh Mukarromah (2021) mengatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran memotivasi anak didik untuk terlibat dalam pembelajaran, selain itu anak dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam mengemas materi dengan penyampaian yang menarik.



Gambar 2. Diagram Kemampuan Menyimak Setelah Perlakuan

Berdasarkan diagram di atas diketahui rata-rata anak berada pada kemampuan menyimak berkembang sangat baik (BSB) dengan perolehan 11 anak atau 61,11% dari yang diharapkan. Sisanya berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan perolehan 7 anak atau 38,89% dari yang diharapkan.

Tabel 4 Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru Pretest-Posttest

No	Kategori	Rentang skor	F Pretest		F Posttest	%
1	BSB	76-100%	0	0	11	61,11%
2	BSH	51-57%	8	44,44%	7	38,89%
3	MB	26-50%	8	44,44%	0	0
4	BB	0-25%	2	11,12%	0	0
	Jumlah		18	100%	18	100%

Sumber: Olahan Data Penelitian 2023.

Berdasarkan tabel 4 terdapat perbandingan di atas terlihat perbedaan yang signifikan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan (pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (posttest). Pada pretest diketahui rata-rata anak berada pada kategori mulai berkembang. Setelah dilakukan treatment sebanyak 4 kali terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat pencapaian kemampuan menyimak anak. Sebanyak 11 anak pada kategori berkembang sangat baik dan 7 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada posttest diketahui tidak adanya anak pada kategori mulai berkembang. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan e-book audio bahasa berbasis gamifikasi. Perbandingan pretest dan posttest dalam penelitian ini menggunakan uji statistik SPSS ver 23. Dengan paired sampel t-test, dimana test ini dilakukan

untuk melihat apakah terdapat perbedaan secara nyata sebelum dan sesudah menggunakan e-book berbasis gamifikasi terhadap perilaku nilai agama dan moral yang terdapat pada eksperimen. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $\text{sig} < 0,05$. Jika $> 0,05$ maka H_0 diterima. H_0 ditolak dan jika $< 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a di terima.

Tabel 5. nilai uji statistik t hitung

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest - Posttest	6.22222	1.80051	.42438	-7.11759	-5.32685	14.662	17	.000

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan nilai uji statistik t hitung sebesar 14,662 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t dihitung (14,662) karena $\text{sig. } 0,000 < 0,05$.

Maka p dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media e-book audio bahasa berbasis gamifikasi terhadap kemampuan menyimak anak usia dini.

Guna mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS ver 23. Dapat dilihat dari perbandingan hasil t hitung dengan t tabel hasil dari perhitungan uji t terlihat bahwa hasil t hitung 14,662 lebih besar dari t tabel = 2,110 dengan dk sebagai berikut:

$$\begin{aligned} DK &= (n-1) \\ &= (18-1) \\ &= 17 \end{aligned}$$

Dengan DK 17 dapat dilihat harga t hitung = 14,662 lebih besar dari t tabel = 2,110. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh e-book audio bahasa berbasis gamifikasi sebelum dan sesudah terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun pada kelas eksperimen. Melihat pada hasil penggunaan rumus G diatas, maka dapat dilihat kategori peningkatan sebesar 69,26% yaitu berada pada kategori sedang $30\% < G < 70\%$.

Untuk mengetahui seberapa efektif pengaruh media E-Book Audio Bahasa terhadap kemampuan menyimak anak ialah dengan menghitung menggunakan rumus Gain sebagai berikut:

$$\begin{aligned} &\text{Uji Gain Ternormalisasi} \\ G &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\% \\ G &= \frac{285 - 116}{360 - 116} \times 100\% \\ G &= \frac{169}{244} \times 100\% \\ G &= 69,26\% \end{aligned}$$

Keterangan :

- G : Selisih antara nilai pretest dan posttest
- Posttest : Nilai setelah diberikan treatment
- Pretest : Nilai sebelum dilakukan treatment
- 100% : Angka tetap

Oleh karena itu, e-book berbasis gamifikasi terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun. E-Book berbasis gamifikasi ini dibuat sesuai dengan indikator yang ada. Indikator capaian kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun yaitu: 1) Menyebutkan informasi secara sederhana, 2) Menyimpulkan suatu percakapan, 3) Menyimpulkan tema dari sebuah cerita, 4) Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, 5) Menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal (Supriyadi dalam Nins Queena Hadi putri, 2022).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Solfiah et al., 2021) terdapat pengaruh buku cerita bergambar terhadap pengetahuan anak tentang mitigasi bencana. Membaca buku dengan suasana yang menyenangkan dan menarik minat anak, sehingga pesan yang terdapat pada buku tersebut sampai kepada anak. Selanjutnya, Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian

Munawarotul Fuadah, & Dinda Rizki Tiara (2022) Selain itu dari perolehan uji dan data yang dilakukan peneliti yang menyatakan adanya peningkatan signifikan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui dongeng digital. E-Book berbasis gamifikasi memberikan pengaruh positif pada kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pretest diketahui kemampuan menyimak anak berada pada kategori mulai berkembang. Artinya, dalam menyebutkan informasi secara sederhana, menyimpulkan suatu percakapan, menyimpulkan tema dari sebuah cerita, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal masih dalam tahap belum berkembang dan mulai berkembang
2. Berdasarkan hasil posttest kemampuan menyimak anak sudah berada pada kategori berkembang sangat baik. Artinya, dalam menyebutkan informasi secara sederhana, menyimpulkan suatu percakapan, menyimpulkan tema dari sebuah cerita, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, menjawab suatu pertanyaan dari suatu soal sudah berada dalam tahap berkembang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa media e-book audio bahasa berbasis gamifikasi digunakan untuk mendukung kemampuan menyimak anak.
3. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru sebesar 69,26% dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlia, B., Fauziah, D. N., Syafrida, R., Jurnal, P., Tindakan, P., Pembelajaran, P., Jurnal, P., Tindakan, P., Pembelajaran, P., No, V., & Hal, T. (2021). Meningkatkan kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui media sandiwara wayang di paud kober nurul baeti. 4, 455–462.
- Alfina, D. (2014). The impact of cognitive trust and e-wom on purchase intention in c2c e-commerce site. *Journal of computer science*. 10. <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/25761/j>.
- Anggorokasih, P., Maharani, T., & Alaby, M. A. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan menyimak melalui metode bercerita berbantuan buku bergambar. 1–7.
- Anggraini, V. (2019). Stimulasi keterampilan menyimak terhadap perkembangan anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 30–44. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>
- Arganingtyas, D. P. (2018). Pengaruh media boneka jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak.
- Arifah Khairrani. (2019). E - Book Sebagai Media Pembelajaran di Masa Depan. *Jurnal Repository Universitas Negeri Jakarta*, 5–6.
- Arikunto Suharsimi. (2013). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In Jakarta: Rineka Cipta (p. 172).
- Arta Dewi, N., Jamaludin, U., Taufik, M., & Attadib, R. Y. (2022). Pengembangan media buku dongeng digital untuk keterampilan menyimak siswa kelas iii di sdn Cilenggang 02. *Journal of Elementary Education*, 6(2), 382–392. <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/attadib>
- Faiza Indriastuti. (2016). Pengembangan model media audio pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini.
- Fitri, D., Marhun, M., & Inten, D. N. (2022). Meningkatkan kemampuan menyimak melalui penggunaan media buku cerita bergambar anak usia 5-6 tahun di tk Riyadhul Ulfah. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 2(2), 79–86. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v2i2.3545>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media pembelajaran anak usia dini. In *Media Pembelajaran*.
- Herdiana. (2018). Konsep media pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. [http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB%20II.pdf)
- Hermawan. (2016). Kemampuan menyimak. 4, 1–23.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46.

- <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>
- Izzati, S. N. (2016). (2016). Pengaruh penggunaan media boneka tangan. 7–27.
- Julrissani, J. (2020). No Title. Karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta., 4. edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(1), 72-87. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.296>
- Kurnia, R. (2017). Pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di tk laboratorium FKIP Universitas Riau. *Educhild*, 6(2), 91–99.
- Kurnia, R. (2022). Analisis kelayakan media pembelajaran berbasis elektronik untuk pembelajaran anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta*, 1(1), 288–292.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pada era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mukarromah, T. T., Agustina, P., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maret, U. S. (2021). | 18 *Edukids volume 18 (1) tahun 2021*. 18(229), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Munawarotul Fuadah, Dinda Rizki Tiara, E. P. (2022). Pengaruh dongeng digital dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5 -6 tahun. *August*. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1974>
- Napisah, S., Kurniati, W., & Novianto, E. (2019). Pengaruh aktivitas sains terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
- Nins Queena Hadi putri, R. D. T. W. (2022). Keterampilan menyimak.
- Parepare, M. keterampilan menyimak melalui metode mendongeng menggunakan media kertas gambar pada usia anak kelompok B. di tk G. L. (n.d.). Meningkatkan keterampilan menyimak melalui metode mendongeng menggunakan media kertas gambar pada usia anak kelompok B di tk grand laugi parepare. 1–5.
- Prof. Dr. Suharsimi Arikunto. (2016). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Puspitasari, E., Solfiah, Y., & Zulkifli, N. (2023). Pengembangan e-modul pengembangan kurikulum paud berbasis gamifikasi. 7(4), 4360–4372. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3672>
- Rachmi, T., Fitria, N., Dewi, K., Astuti, C. F., Tangerang, U. M., Peran, M. B., & Dini, A. U. (2023). Optimalisasi kemampuan menyimak melalui metode bermain peran pada anak usia dini. 12(1), 133–143.
- Ratna Pangastuti, K. M. (n.d.). *Penilaian acuan norma, penilaian acuan patokan, kriteria ketuntasan minimal di madrasah ibtidaiah an-nur plus junwangi krian sidoarjo jawa timur*.
- Rian Astami, Suarni, P. A. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap kemampuan menyimak kelompok b. 7(2), 203–214.
- Rosalia, Indah Wigati, Y. P. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Citra Bangsa Desa Kedaton Timur*, 5(3331), 2845–2853.
- Soegiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Solfiah, Y., Risma, D., & Kurnia, R. (2021). pengaruh buku cerita bergambar terhadap pengetahuan manajemen bencana anak. 5(1), 783–794. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.705>
- Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2021 K. M. dan B. T. dan P. (p. 80). (2021). Keterampilan menyimak dan berbicara.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan buku cerita bergambar digital berbasis audio visual terhadap stimulasi kemampuan empati anak usia dini. 9, 220–230.
- Tri, P., & Karya, M. (2021). Analisa minat membaca antara e-book dengan buku cetak menggunakan metode observasi pada politeknik Tri Mitra Karya Mandiri. 4(2), 158–163.
- Umi, H. (2016). Strategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa. In *Menyimak Strategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*.