

Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Lia Sofiana¹, Luluk Asmawati², Fahmi³

PG-PAUD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹²³

Email: liasofiana11@gmail.com¹, nialuluk@yahoo.com², fahmifahmi19@untirta.ac.id³

Abstrak

Membaca permulaan harus diajarkan sejak dini karena dengan membaca dapat dijadikan sebagai jendela dunia. Kegiatan pembelajaran membaca permulaan masih kurang inovatif sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini guna mengetahui pengaruh game edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen model nonequivalent control group design. Teknik pengumpulan data memakai instrument observasi dan dokumentasi. Analisis data memakai SPSS 22 dengan uji paired samples test. Subjek penelitian ini dilakukan TK Islam Annur sebanyak 15 anak selaku kelompok eksperimen dan TK IT Paradise sebanyak 15 anak selaku kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan membaca permulaan kelompok eksperimen saat pretest sebesar 48,47 dan posttest sebesar 51,80. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Maka dapat disimpulkan game edukatif mengenal huruf dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Game Edukatif, Kemampuan Membaca Permulaan, Anak Usia 5-6 Tahun

Abstract

Reading must be taught from an early age because reading can be used as a window to the world. The original reading learning activities are still not innovative so that fun learning media is needed. The purpose of this study was to determine the effect of educational games recognizing letters on the early reading ability of children aged 5-6 years. This study uses a type of quantitative research experimental model nonequivalent control group design. Data collection techniques using observation and documentation instruments. Data analysis used SPSS 22 with a paired test sample test. The subjects of this research were Annur Islamic Kindergarten with 15 children as the experimental group and 15 children in IT Paradise Kindergarten as the control group. The results showed that the average reading ability at the beginning of the experimental group at the pretest was 48.47 and the posttest was 51.80. This shows that there is an influence of educational games recognizing letters on the early reading ability of children aged 5-6 years. So it can be said that educational games recognize letters can affect the ability to read at the beginning of the age of 5-6 years.

Keywords: Educational Games, Beginning Reading Ability, Children Ages 5-6 Years

Pendahuluan

Definisi dari anak usia dini yaitu kondisi dimana seorang individu yang memiliki usia antara 0 sampai dengan 6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003). Selain memiliki usia tersebut, anak usia dini mempunyai bentuk pertumbuhan serta perkembangan sesuai dengan tingkatannya masing-masing. Mereka juga masuk dalam masa *golden age* atau keemasan yang mana mereka tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat dan tidak akan dapat tergantikan di masa yang akan mendatang.

Seorang anak sebagai salah satu makhluk berhak diberi pendidikan sesuai dengan kebutuhan, perkembangan, serta kemampuan mereka. Maka dari itu, dengan mereka diberikan pendidikan yang sesuai dan baik, potensi yang mereka miliki juga dapat tumbuh dan berkembang. Dengan pendidikan tersebut juga secara tidak langsung didapatkan oleh anak melalui yang mereka lihat, dengar, dan juga mereka rasakan. Sehingga dalam hal tersebut dapat dikatakan sebagai waktu yang paling tepat meletakkan pondasi awal untuk mampu mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak yang dibutuhkan.

Bahasa merupakan salah satu indikator dalam aspek perkembangan yang dibutuhkan oleh anak. Bahasa sendiri memiliki peran yang penting dalam proses perkembangan anak. Kemampuan berbahasa anak dapat dilihat melalui bahasa reseptif (menyimak serta membaca) dan bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal maupun non verbal). Salah satu kemampuan berbahasa yang diperlukan dalam bahasa reseptif di masa *golden age* adalah kemampuan membaca permulaan.

Di Indonesia pada saat ini kegiatan membaca permulaan masih menjadi perdebatan. Kontraversi tersebut mengakibatkan para guru menjadi ragu dan takut dalam memberikan pembelajaran berkaitan dengan membaca permulaan. Beberapa ahli mengatakan bahwa anak akan merasa tertekan jika diajari membaca karena mereka belum siap dengan apa yang akan diajarkan. Sebagian ahli mengatakan bahwa membaca permulaan dikatakan sebagai suatu kemampuan yang sangat diharuskan dimiliki oleh anak dikarenakan anak dapat membaca suatu bacaan, berarti anak tersebut mampu mengikuti kegiatan disekolah dan juga dapat membuka jendela pengetahuan anak (Herlina, 2019). Berdasarkan penjelasan tersebut, sudah seharusnya



dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan diajarkan dengan metode dan media yang dapat menarik serta menyenangkan untuk anak. Dengan menggunakan metode dan suatu media yang tepat akan menjadikan anak merasa tidak terbebani dan senang melakukan kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Kenyataannya, penggunaan metode serta media masih belum tepat karena masih menggunakan cara dengan menulis di papan tulis dan tidak ada media yang menarik untuk anak sehingga anak mengalami kesulitan (Tarigan dalam Zulianingsih et al., 2020).

Terkait dengan uraian diatas, maka diperlukan sebuah media untuk dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan salah satu media yang dapat membantu kegiatan dalam pembelajaran. Menurut Tamami (2014) bahwa media berbasis komputer memiliki banyak kelebihan seperti dapat memberikan efek visual, animasi, serta suara yang menarik. Salah satu bentuk yang digemari anak biasanya dalam perangkat komputer berupa permainan atau *game*. Permainan atau *game* berfungsi bukan hanya sebagai sarana penghibur untuk anak, tetapi bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang disebut dengan *game* edukatif.

Oleh karena itu, seharusnya *game* edukatif dimanfaatkan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran dikelas. Karena dengan menggunakan *game* edukatif, selain dapat memperluas pengalaman anak melalui *game* tersebut, anak dapat terlibat aktif. Interaksi anak dengan *game* edukatif juga memungkinkan untuk menumbuhkan rasa ketertarikan anak dan dapat membangun konsep serta proses kognitif secara berkelanjutan. Namun pada kenyataannya, penggunaan *game* edukatif belum dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan *game* edukatif dalam kegiatan pembelajaran selain sebagai media penghibur, *game* edukatif sendiri juga memiliki banyak manfaat diantaranya: 1) memberikan ilmu pengetahuan bagi anak; 2) mampu merangsang pikiran dan kreativitas anak; 3) dapat menciptakan arena bermain yang menarik bagi anak, memberikan sebuah rasa nyaman dan kesenangan, serta dapat meningkatkan kemampuan anak; 4) dapat meningkatkan logika serta pemahaman pada saat anak menggunakannya (Koriaty & Agustani, 2016).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen jenis *quasi eksperimen* dengan *design non equivalent control group design*. Penelitian *quasi eksperimen* digunakan untuk mengetahui perbedaan antara kemampuan kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan. Penetapan jenis penelitian ini didasarkan dengan alasan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pendidikan yang subjek penelitiannya berupa manusia.

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Citangkil, Cilegon-Banten dan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan dokumentasi. Alat pengumpul data yang digunakan berupa instrument penelitian dengan sistem penilaian berupa skala rating dalam bentuk *checklist*. Teknik analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program *software* SPSS 22.

3. Hasil dan Pembahasan

1. Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrument

No. Item Pernyataan	Nilai R. Butir	Nilai R. Tabel	Keputusan
X1	0.829	0.361	Valid
X2	0.919	0.361	Valid
X3	0.901	0.361	Valid
X4	0.815	0.361	Valid
X5	0.929	0.361	Valid
X6	0.949	0.361	Valid
X7	0.910	0.361	Valid



X8	0.910	0.361	Valid
X9	0.729	0.361	Valid
X10	0.882	0.361	Valid
X11	0.922	0.361	Valid
X12	0.928	0.361	Valid
X13	0.823	0.361	Valid
X14	0.823	0.361	Valid
X15	0.771	0.361	Valid

Uji validitas kisi-kisi instrument dilakukan dengan jumlah sampel 30 anak. Nilai signifikansi yang didapatkan dari setiap instrument $> 0,05$ maka butir pernyataan tersebut dinyatakan “valid” dan jika nilai signifikansi yang didapatkan $< 0,05$ maka butir pernyataan tersebut dinyatakan “tidak valid”. Berdasarkan tabel diatas terdapat 15 item pernyataan yang digunakan dalam uji coba instrument dan semua item instrument dinyatakan diterima atau valid karena nilai signifikansi $> 0,05$ atau r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} sebesar $N=30$ yakni 0,361.

2. Uji Reliabilitas

Setelah uji coba validitas instrument, diperlukan juga uji reliabilitas instrument untuk melihat tingkat kepercayaan sebuah instrument yang akan digunakan. Dalam pengujian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.976	15

Dalam tabel hasil uji reliabilitas kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,976. Oleh karena itu dapat diartikan dalam instrument kemampuan membaca permulaan dikatakan sangat reliabel atau dapat dipercaya.

3. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan dengan uji *One Way Anova* yang dimana digunakan sebagai ukuran analisis dalam pengujian hipotesis yang dapat menilai adakah perbedaan rata-rata antar kelompok. Pengambilan keputusan dalam pengujian ini yaitu jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak homogen.

a. *Pre-test*

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-Test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.467	1	28	.500

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji homogenitas antara *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,500. Pengambilan keputusan dalam pengujian data ini yaitu jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka data tidak homogen. Oleh karena itu dapat disimpulkan untuk kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan bersifat homogen karena $0,500 > 0,05$.

b. *Post-test*

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data *Post-Test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.233	1	28	.633

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji homogenitas antara *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diperoleh nilai sig sebesar 0,633. Pengambilan keputusan dalam pengujian data ini yaitu jika nilai sig.> 0,05 maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai sig.< 0,05 maka data tidak homogen. Oleh karena itu dapat disimpulkan untuk kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan bersifat homogen karena $0,633 > 0,05$.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan *software* SPSS 22. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai probabilitas. Jika nilai probabilitas >0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai probabilitas <0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

		Pretest	Posttest
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.47	51.80
	Std. Deviation	7.698	6.439
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.189
	Positive	.191	.189
	Negative	-.159	-.167

Test Statistic	.191	.189
Asymp. Sig. (2-tailed)	.147	.155

Berdasarkan hasil analisis statistik *One Sample Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai signifikansi untuk kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen dalam *pretest* didapatkan hasil sebesar 0,147 dan *posttest* sebesar 0,155. Oleh karena itu dapat disimpulkan nilai uji normalitas data *pretest* dan *posttest* adalah berdistribusi normal karena dari setiap masing-masing data memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05.

b. Kelompok Kontrol

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol

		Pretest	Posttest
N		15	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	47.93	48.80
	Std. Deviation	8.844	8.265
Most Extreme Differences	Absolute	.114	.123
	Positive	.111	.109
	Negative	-.114	-.123
Test Statistic		.114	.123
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.200

Berdasarkan hasil analisis statistik *One Sample Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai signifikansi untuk kemampuan membaca permulaan pada kelompok kontrol dalam *pretest* didapatkan hasil sebesar 0,200 dan *posttest* sebesar 0,200. Oleh karena itu dapat disimpulkan nilai data *pretest* dan *posttest* adalah berdistribusi normal, karena dari setiap masing-masing data memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah semua persyaratan dalam analisis sebuah data sudah terpenuhi. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisa data uji t-test yaitu uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji *paired samples test* dengan kriteria

apabila nilai Sig.(2 tailed) <0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kemampuan membaca permulaan, dan jika nilai Sig.(2 tailed) >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam kemampuan membaca permulaan.

- a. H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.
- b. H_1 : terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan.

Selanjutnya data kelompok eksperimen yang diperoleh diuji dengan program *SPSS 22* menggunakan uji *paired samples test*, hasil hipotesisnya didapatkan sebagai berikut:

- a. Kelompok Eksperimen

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-3.333	3.539	.914	-5.293	-1.374	-3.648	14	.003

Berdasarkan hasil tabel diatas didapatkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,003. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut <0,05 sehingga dapat diputuskan H_0 ditolak H_1 diterima. Dengan demikian hipotesis pengujian yang berbunyi “terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan” tersebut dinyatakan diterima.

Selanjutnya data kelompok kontrol yang diperoleh diuji menggunakan uji *paired samples test* dan hasil hipotesisnya didapatkan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Kelompok Kontrol

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest – posttest	-0.867	1.685	.435	-1.800	.066	1.992	14	.066

Berdasarkan hasil tabel 4.7 diatas, didapatkan nilai Sig.(2 tailed) sebesar 0,066.

Hal itu menyatakan bahwa nilai signifikansi $>0,05$ sehingga dapat diputuskan H_0 diterima H_1 ditolak. Dengan demikian hipotesis pengujian yang berbunyi “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan anak sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan” tersebut dinyatakan diterima.

Pembahasan

Hasil pengujian data dimana hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen sebelum dan sesudah mendapatkan treatment terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan nilai rata-rata yang didapatkan kelompok eksperimen yaitu sebesar 48,47 dan setelah mendapatkan treatment atau perlakuan nilai yang didapat menjadi sebesar 51,80. Hal ini terlihat jelas dalam tabel yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan pada kelompok eksperimen yang mana diketahui nilai Sig.(2 tailed) sebesar $0,003 < 0,05$ berarti terdapat perbedaan dalam kemampuan membaca permulaan ketika diberikan *treatment* atau perlakuan menggunakan *game* edukatif mengenal huruf.

Pada kelompok kontrol juga terdapat perbedaan namun tidak signifikan dikarenakan terdapat variabel lain diluar penelitian. Pada kelompok ini tidak diberikannya *treatment* atau perlakuan seperti kelompok eksperimen dengan menggunakan *game* edukatif mengenal huruf. Hal ini terlihat jelas dalam tabel yang memiliki nilai Sig.(2 tailed) sebesar $0,066 > 0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan dalam kemampuan membaca permulaan ketika diberikan *treatment* menggunakan media konvensional (papan tulis). Hasil pengujian hipotesis hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol membuktikan bahwa *game* edukatif mengenal huruf dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun terutama pada kelompok eksperimen

Hasil pengujian hipotesis hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol membuktikan bahwa *game* edukatif mengenal huruf dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun terutama pada kelompok eksperimen sebagai kelompok yang diberikan *treatment* atau perlakuan dibandingkan kelompok kontrol sebagai kelompok pembanding yang hanya menggunakan media konvensional (papan tulis). Faktor yang mempengaruhi adalah dalam kegiatan pembelajarannya diberikan secara menyenangkan sehingga anak mudah dalam menerima materi baru.

Game edukatif dapat dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk anak dikarenakan dalam *game* edukatif tersebut disajikan dengan tampilan visual berupa gambar dan animasi serta suara yang menarik. Dalam *game* edukatif mengenal huruf tersebut juga lebih menekankan pada penguasaan konsep dalam pengenalan huruf seperti huruf vokal, huruf konsonan, dan huruf alfabet sehingga anak mampu menguasai konsep mengenal huruf tersebut secara matang dan mampu untuk memahami serta mengembangkan konsep dari materi dalam *game* edukatif tersebut. Hal ini terlihat pada akhir pembelajaran setelah semua anak selesai memainkan *game* edukatif tersebut, guru melakukan tanya jawab dengan anak terkait materi dalam *game* edukatif dan hampir semua anak mampu untuk menjawab apa yang ditanyakan oleh guru.

Selain itu juga ketika anak memainkan *game* edukatif tersebut, anak fokus untuk melakukannya, antusias, serta anak senang untuk memainkannya. Oleh karena itu dalam kemampuan membaca permulaan anak mengalami perbedaan terutama dalam kemampuan anak untuk mengenal huruf vokal, huruf konsonan, dan huruf alfabet. Hal ini dapat terlihat berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang didapatkan setelah diberikan *treatment* dengan *game* edukatif sebanyak tiga kali.

Temuan lainnya pada saat melakukan penelitian, awalnya anak terlihat kurang mengetahui dan juga belum memahami bagaimana cara untuk memainkan *game* edukatif tersebut sehingga sebagian anak ada yang masih bertanya dan meminta bantuan guru. Setelah guru memberi tahu dan menjelaskan cara memainkannya, ada beberapa anak yang sudah mandiri serta memahami cara memainkannya dan ada beberapa anak yang masih belum mampu melakukan secara mandiri dan masih memerlukan bantuan guru. Selama melakukan penelitian juga, terdapat hal-hal yang dapat dijadikan sebagai nilai yang positif. *Game* edukatif yang diberikan kepada anak secara tidak langsung juga berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak lainnya seperti kemampuan motorik kasar dan halus yaitu ketika anak memegang *mouse* untuk mengarahkan kursor, kemampuan kognitif yaitu ketika anak berpikir untuk menjawab pertanyaan yang disajikan dan memilih jawaban yang benar, serta kemampuan sosial emosional yaitu ketika anak sabar untuk menunggu giliran. Penggunaan *game* edukatif mengenal huruf juga dapat memberikan dampak positif untuk pihak sekolah dan guru. Penggunaan *game* edukatif ini dapat memberikan masukan untuk guru bahwa dalam memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak harus dengan kegiatan yang menyenangkan sehingga anak menjadi tertarik dan anak tidak merasa bosan dan jenuh. Dengan demikian, kemampuan anak dapat berkembang dengan baik.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil tersebut juga menunjukkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun yang memperoleh *treatment* atau perlakuan dengan *game* edukatif mengenal huruf lebih baik daripada kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun yang memperoleh *treatment* atau perlakuan dengan media konvensional. Dengan diberikan media berupa *game* edukatif berbasis komputer anak merasa tertarik.

Saran penelitian selanjutnya adalah bagi guru sebagai bahan referensi untuk membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan untuk anak sehingga anak tidak jenuh dan bosan dan bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan kajian guna penelitian selanjutnya dan hendaknya dapat mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan sehingga hasilnya lebih mendalam.

5. Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fahmi, dkk. (2018). Permasalahan Anak Usia Dini Mengenalkan Membaca Permulaan dan Membaca Pemahaman di Tingkat PAUD, SD, SMP. Serang : Laksita Indonesia.
- Febriani, A. S. (2018). Pengembangan Educative Game Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 2, (2), 2018, 187–197.
- Frankel, K., Becker, B., Rowe, M., & Pearson, P. D. (2016). From “What Is The Reading?” to “What Is Literacy?” *Journal Of Education*, 196, (3), 2016. 7- 17., 7–17.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. *E-Indonesia Initiative*, 130–135.
- Hayati, S. (2018). *Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisonal*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 33, (1), 2016, 7–12.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, Vol. 5, (4), 332- 342.
- Indrawan, R., & Yaniawati, P. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan*

- Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi). Bandung : PT Refika Aditama.
- Joenaedi, E., & Johnny, I. (2016). *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Depok : Pustaka Media Group.
- Jumardi, Brian Osmond, A., & Saputra, R. E. (2019). Aplikasi Back End Game Edukasi Berbasis Web Menggunakan QR Code. *E-Proceeding of Engineering*, Vol. 6, (1), 2019, 1407–1415.
- Kadaruddin. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish (CV Budi Utama).
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2018). Stimulasi membaca permulaan anak usia dini. *Pratama Widya*, Vol. 3, (2), 2018, 1–9.
- Muthoharoh, M. (2019). Media Power Point dalam Pembelajaran. *Tasyri'*, Vol. 26, (1), 2019, 21–32.
- Nurhidayati. (2019). Media PowerPoint dan Pemanfaatannya dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V.463-470*
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science, and Technology*, Vol. 2, (2), 2017, 255–266.
- Partijem. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Flannel Pintar Kelompok A TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 6, (1), 2017, 83–91.
- Peirce, N. (2013). *Digital Game-based Learning for Early Childhood A State of the Art Report*. http://www.learnovatecentre.org/wp-content/uploads/2013/05/Digital_Gamebased_Learning_for_Early_Childhood_Report_FINAL.pdf (diakses pada hari Jumat, 22 Januari 2021 pukul 12.20 WIB).
- Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, (1), 2016, 759–764.
- Prasetya, D. D., G.I, W. S., & Patmanthara, S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Tekno*, Vol.20, 2013, 45–50.
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta : CV Andi

- Offset.
- Rohendi, T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Power Point dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 3, (1), 2016, 32–41. 72
- Rosidah, L. (2016). Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. Serang : FKIP UNTIRTA Publishing.
- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Salmiati, & Samsuri. (2018). Penerapan Media FlashCard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, Vol. 5, (2), 2018, 118–126.
- Santoso, S. (2017). Statistik Multivariat dengan SPSS. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Administratif. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metoda Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Praktik Pembelajaran. Padang : UNP Press.
- Susanto, A. (2014). Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya). Jakarta : Kencana.
- Susipah, Hasani, A., & Asmwati, L. (2016). Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Compact Disk (CD) Interaktif dan Minat Belajar Anak di TK. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran*, Vol. 3, (1), 2016, 1–11.
- Tamami, R. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Power Point Untuk

- Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus. Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education, Vol. I, (1), 2014.
- Warmansyah, J. (2019). Efektivitas Game PowerPoint dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang. Ta'dib, Vol. 22, (2), 2019, 105–110.
- Zein, R., Dahlia, R., & Tonara, A. D. (2020). Pengaruh Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Bunda Padang. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol.3, (3), 2020, 1652– 1657.
- Zulianingsih, L., Khan, R. I., & Yulianto, D. (2020). Media Putaran Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. Jurnal Program Studi PGRA, Vol. 6, (2), 2020, 115–122.