

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
TENTANG PENGENALAN ANGKA DAN HURUF DI TK AL-AZHAR
KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



OLEH:

**NOPIA YULIANDARI
RRA1F113002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2018**

LEMBAR PEGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi tentang Pengenalan Angka dan Huruf Di TK Al-Azhar Kota Jambi tahun Ajaran 2017/2018*” yang disusun oleh:

Nama : Nopia Yuliandari
NIM : RRA1F113002
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diuji dan dipertahankan didepan Dewan Penguji pada sidang ujian skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Jambi pada tanggal 24 Juli 2018

Dewan Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd Nip. 195910101985031006	Ketua	_____
Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si Nip. 196505051991121001	Sekretaris	_____
Dr. K.A. Rahman, S.Ag., M.Pd.I. Nip. 197601052009121001	Penguji utama	_____
Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I Nip. 197312082005012001	Anggota I	_____
Jelpa Periantalo, S.Psi.,M.Psi.,Psi Nip. 198704082014041001	Anggota II	_____

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar Sarjana Pendidikan tanggal 24 Juli 2018

Mengetahui
Dekan FKIP Universitas Jambi

Jambi, 24 Juli 2018
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si
Nip. 196308071990031002

Drs. Arsil, M.Pd
Nip.195912311985031314

ABSTRAK

Nopia, Yuliandari. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tentang Pengenalan Angka Dan Huruf di TK Al-Azhar Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Jambi. Dosen Pembimbing (I) Drs. Tumewa Pangaribuan, M. Pd., (II) Dr.Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, Pengenalan Angka Dan Huruf

Media pembelajaran merupakan jembatan antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sangat beragam dan memiliki unsur penting demi tercapainya suatu pembelajaran. Unsur penting dalam media pembelajaran yaitu hardware dan software. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran game edukasi dalam bentuk software / CD interaktif. Pengembangan media pembelajaran game edukasi ini digunakan sebagai sumber belajar mandiri. Seiring dengan perkembangan IPTEK, komputer dapat dijadikan solusi dalam proses pembelajaran, seperti pengganti papan tulis yang dapat divisualisasikan melalui tampilan animasi dan simulasi sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf di TK Al-Azhar Kota Jambi tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media aplikasi komputer yang dikembangkan dengan software adobe flash CS3 dan software pendukung lainnya pada game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf di TK yang valid. Produk tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan revisi produk berdasarkan saran validator sampai dinyatakan layak diuji cobakan untuk Anak Usia Dini. Hasil wawancara guru di TK Al-Azhar Kota Jambi, uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 6 orang peserta didik dan ujicoba kelompok besar sebanyak 15 peserta didik yaitu sangat menyukai proses pembelajaran dimana anak tertarik pada game edukasi pengenalan angka dan huruf.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran game edukasi layak digunakan untuk peserta didik taman kanak-kanak, berdasarkan proses pengembangan mulai dari validasi hingga uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

ABSTRACT

Nopia, Yuliandari. 2018. Development of Learning Media Educational Game About Introduction of numbers And alphabet in Al-Azhar Kindergarten of Jambi City Teachers Year 2017/2018. Teacher Education Study Program of Early Childhood Education, FKIP, University of Jambi. Supervisor (I) Drs. Tumewa Pangaribuan, M. Pd., (II) Dr.Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si.,

Keywords: Learning Media, Educational Game, Introduction of numbers And alphabet

Learning media is a bridge between teacher and learner in learning. Utilization of instructional media is very diverse and has an important element for the achievement of a learning. An important element in learning media is hardware and software. Learning media in question is educational media learning in the form of software / CD interactive. The development of educational media learning game is used as a source of independent learning. Along with the development of science and technology, computers can be used as a solution in the learning process, such as a whiteboard replacement that can be visualized through animation display and simulation as a learning media.

This study aims to develop educational game learning media about the introduction of numbers and alphabet in kindergarten Al-Azhar jambi academic year 2017/2018. This research is development research uses ADDIE development model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.

The results of this development research are computer application media developed with Adobe Flash CS3 software and other supporting software in the educational game about valid number and letter recognition in TK. The product was validated by material experts and media experts as well as product revisions based on the validator's suggestion until it was declared feasible to be tested for Early Childhood. The results of teacher interviews at Al-Azhar Kindergarten, Jambi City, small group trials conducted on 6 students and a large group trial of 15 students, were very fond of the learning process in which children were interested in educational numbers and alphabet recognition.

In conclusion educational game learning media product is suited to kindergarten student, based on the development process from validation to smallgroup trials and large group trial.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Pengembangan.....	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
G. Definisi Istilah.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Definisi.....	9
b. Jenis Media Pembelajaran	10
c. Ciri Media Pembelajaran	12
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	12
e. Media Pembelajaran Komputer.....	14
2. Game Edukasi.....	16
a. Definisi Game Edukasi	16
b. Prinsip Game Edukasi	17
c. Manfaat Bermain Game Edukasi.....	18
d. Kekurangan Game Edukasi.....	19
e. Kelebihan Game Edukasi.....	20

3. Pengenalan Angka dan Huruf.....	20
a. Definisi Angka dan Huruf.....	20
1) Definisi Angka	20
2) Definisi Huruf	21
b. Pengertian Kemampuan Mengenal Angka dan Huruf.....	21
1) Pengertian Kemampuan Mengenal Angka.....	21
2) Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf.....	22
c. Sejarah Angka dan Huruf	22
1) Sejarah Angka	22
2) Sejarah Huruf	23
d. Manfaat Mengenal Angka dan Huruf.....	25
1) Manfaat Mengenal Angka	25
2) Manfaat Mengenal Huruf.....	26
e. Tahapan dalam Mengenal Angka dan Huruf.....	26
1) Tahapan Mengenal Angka	26
2) Tahapan Mengenal Huruf.....	27
4. Karakteristik Anak Usia Dini.....	28
B. Kerangka Berpikir.....	31
C. Penelitian Relevan.....	31
D. Kaitan Media Pembelajaran dengan Game Edukasi.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan	34
1. Metode	34
2. Tahapan Prosedur	35
a. Analisis.....	36
b. Desain	36
c. Pengembangan dan Implementasi	37
d. Evaluasi	44
C. Uji Coba Produk.....	44
1. Desain Uji Coba	44
2. Subjek Uji Coba	44
3. Jenis Data	45
4. Instrumen	45
5. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	49
1. Analisis.....	49
2. Desain	50
3. Pengembangan dan Implementasi.....	54
4. Evaluasi	70
B. Pembahasan Pengembangan	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA.....	73
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Nama Validator	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Media.....	46
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validasi Materi	46
Tabel 3.4 Wawancara Guru.....	47
Tabel 3.5 Wawancara Peserta Didik	47
Tabel 3.6 Pedoman Skala Penilaian	48
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan Dan Revisi Produk.....	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Materi	59
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....	60
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Shazia.....	61
Tabel 4.4 Hasil Wawancara Keyla.....	61
Tabel 4.5 Hasil Wawancara Akmal	61
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Laras	62
Tabel 4.7 Hasil Wawancara Mizata	62
Tabel 4.8 Hasil Wawancara Jayanti	62
Tabel 4.9 Hasil Wawancara Nisa	63
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Rasya.....	63
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Firas	64
Tabel 4.12 Hasil Wawancara Zikro	64
Tabel 4.13 Hasil Wawancara Kenzi.....	64
Tabel 4.14 Hasil Wawancara Ghavin.....	65
Tabel 4.15 Hasil Wawancara Mizan	65
Tabel 4.16 Hasil Wawancara Rifdi	65
Tabel 4.17 Hasil Wawancara Keysha	66
Tabel 4.18 Hasil Wawancara Sakira	66
Tabel 4.19 Hasil Wawancara Zahira.....	67
Tabel 4.20 Hasil Wawancara Alya.....	67
Tabel 4.21 Hasil Wawancara Saifa	67
Tabel 4.22 Hasil Wawancara Razaq	68
Tabel 4.23 Hasil Wawancara Naya.....	68
Tabel 4.24 Hasil Wawancara Guru	69

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	31
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	35
Gambar 3.2 Desain Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi	37
Gambar 3.3 Flowchart Pengenalan Angka.....	38
Gambar 3.4 Flowchart Tampilan Game.....	38
Gambar 3.5 Flowchart Profil Pembuat	39
Gambar 3.6 Tampilan Menu Audacity.....	40
Gambar 3.7 Tampilan Kerja Adobe Flash	40
Gambar 3.8 Tampilan Lembar Kerja Adobe Flash.....	41
Gambar 3.9 Pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran.....	43
Gambar 4.1 Flowchart Media Pembelajaran Game Edukasi	51
Gambar 4.2 Story Board Cover CD	52
Gambar 4.3 Story Board Profil Penulis	53
Gambar 4.4 Cover CD Media Pembelajaran.....	54
Gambar 4.5 Profil Penulis	55
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pengenalan Angka Sebelum & Sesudah Revisi	56
Gambar 4.7 Tampilan Menu Halaman Pembuka Sebelum & Sesudah Revisi	58

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Hasil Validasi Materi	75
LAMPIRAN 2	Hasil Validasi Media	77
LAMPIRAN 3	Story Board	79
LAMPIRAN 4	Hasil Produk Pengembangan	86
LAMPIRAN 5	Dokumentasi.....	92
LAMPIRAN 6	Surat Permohonan Validasi Materi	97
LAMPIRAN 7	Surat Permohonan Validasi Media.....	98
LAMPIRAN 8	Surat Izin Penelitian	99
LAMPIRAN 9	Surat Keterangan Penelitian	100
LAMPIRAN 10	Riwayat Hidup	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada masa sekarang ini telah berkembang pesat. Perkembangan teknologi ini dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan pekerjaan. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Bahan dan alat yang kita kenal sebagai software dan hardware tak lain adalah media pembelajaran. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Sejalan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang begitu pesat. Perkembangan dan perubahan peradaban manusia akan terus berlangsung dan menuntut masyarakat memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan professional diberbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman. Kualitas pendidikan sangat penting karena akan menentukan kualitas penerus bangsa, yang selanjutnya akan menjadi pemimpin bangsa di kemudian hari.

Kualitas sumber daya manusia yang meningkat akan terwujud jika menempatkan pendidikan sebagai sarana pemacu dan alat bantu pendidikan dan mempunyai arti serta tujuan dalam peningkatan sumber daya apabila pendidikan tersebut memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan dan kualitas yang

baik dalam proses maupun hasilnya. Oleh karena itu peningkatan pendidikan harus dimulai dari pendidikan dasar hingga sampai ketingkat perguruan tinggi, tidak terkecuali pendidikan anak usia dini merupakan hak warga Negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini mengembangkan potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Perkembangan zaman dan lingkungan pendidikan terus berkembang dan kemajuan teknologi sangat dirasakan. Eric Ashby (1972) menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Dimana pengemasan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran. Kualitas pendidikan merupakan masalah pendidikan yang menjadi prioritas, khususnya kualitas pembelajaran. Sudjana (Rusman, dkk : 2015) mengungkapkan bahwa Pembelajaran dapat di artikan sebagai setiap upaya sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu diselaraskan dan distabilkan agar tercipta kondisi belajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta diperoleh hasil yang seoptimal mungkin. Guru sudah seharusnya memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah. Tidak

lepas dengan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini. Situasi ini lebih diperparah dengan tidak siapnya dunia pendidikan dalam mengantar anak-anak mengenal dan mengembangkan kecakapan melalui komputer. Pembelajaran seharusnya berjalan dimulai dengan fakta-fakta, prinsip-prinsip atau prosedur - prosedur yang benar dan masuk ke dalam bidang pengembangan kreativitas anak. Model pembelajaran seperti ini diperlukan adanya kesempatan kepada anak untuk berkolaborasi dengan media atau alat peraga. Berdasarkan pengamatan lapangan anak –anak telah mengenal serta dekat dengan teknologi dan ada beberapa sekolah yang telah menerapkan teknologi dikenalkan sejak dini.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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. Anak Usia Dini perlu dikenalkan Teknologi Informasi komunikasi sejak dini, agar tidak gagap teknologi, dapat menambah kecerdasan majemuk, dapat menstimulasi bagi perkembangan motorik anak usia pra sekolah dengan cara ketepatan gerak tangan pada anak soal belajar mengetik di komputer dengan menggunakan keyboard, dan dengan belajar teknologi menggunakan media CD interaktif maka dapat membantu pembelajaran anak usia dini, contohnya belajar mengenal huruf, angka,

bentuk, warna dan lain sebagainya merupakan manfaat dari belajar teknologi informasi dan komunikasi.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menitik beratkan kepada pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan spiritual (moral). Cara pemberian stimulasi anak usia dini dengan memberikan atau menciptakan kegiatan yang mencakup berbagai aspek perkembangan anak dengan berbagai fasilitas dan media yang dibutuhkan oleh anak usia dini sesuai dengan kebutuhannya. Perlunya pemanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran serta gaya hidup anak yang cenderung telah mengenal ilmu teknologi dan fasilitas sekolah yang memadai. Untuk itu, guru harus menciptakan inovasi terbaru dalam memfasilitasi peserta didik.

Sehubungan dengan permasalahan yang ada, penelitian ini memberikan solusi inovatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun inovasi tersebut berbasis teknologi komunikasi dan diwujudkan dalam bentuk aplikasi komputer. Dengan alasan guru, orang tua dan peserta didik yang akrab dengan dunia teknologi menjadikan media sebagai sesuatu yang mudah dan menyenangkan untuk bisa diterima, digunakan sebaik mungkin oleh peserta didik dalam proses pembelajaran serta diharapkan dapat membantu guru dalam memenuhi tuntutan kemajuan teknologi. Berdasarkan Penjelasan diatas Penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi tentang Pengenalan Angka dan Huruf di TK AL-Azhar Kota Jambi Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf di TK Al-Azhar kota jambi?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan ini adalah : mengembangkan media pembelajaran game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf

D. Spesifikasi Pengembangan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf adalah:

1. Produk yang dihasilkan yaitu aplikasi komputer yang dikembangkan menggunakan software adobe flash CS3, didukung oleh photoshop dan audacity yang berisikan sampul, profil, teks, gambar dan pertanyaan berdasarkan materi.
2. Media aplikasi komputer disimulasikan pada komputer dengan spesifikasi Adobe Flash Player 9.0 r45
3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah ataupun dimanfaatkan di rumah

E. Pentingnya Pengembangan

Tuntutan dan kecanggihan dari teknologi dirasakan oleh semua orang, baik orang dewasa maupun anak-anak. namun penggunaan yang kurang tepat menjadi buruk dimata orang tua khususnya komputer karena memberikan dampak negatif.

Padahal jika ditelusuri dan dapat digunakan tepat sasaran, komputer dapat membantu anak dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Untuk itu pengembangan penting dilakukan agar dapat menjadikan penggunaan komputer sebagai alat bermain yang menarik dalam pembelajaran. Dengan dilakukan pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperoleh pengalaman langsung dalam media dan guru menjadi lebih kreatif dalam media pembelajaran komputer.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi dalam pengembangan didasari karakteristik peserta didik tentang pengenalan teknologi sejak dini dan lebih mengerti jika menggunakan benda yang nyata disekitar serta ketertarikan pada produk ini.

2. Keterbatasan pengembangan

Agar penelitian ini lebih terarah maka penulis memberikan batasan bahwa: Media pembelajaran game edukasi anak sesuai dengan tahap perkembangan anak yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Adapun batasan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

- a. Materi dalam pengembangan ini adalah pengenalan huruf dan angka 0-9
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa software pembelajaran game edukasi anak
- c. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan oleh sekolah yang mempunyai perangkat keras komputer

G. Definisi Istilah

1. Definisi Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Arsyad (2015:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

2. Definisi game

Game atau permainan merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas menurut Fauzi A. Game juga merupakan suatu bentuk yang menyenangkan untuk mengasah kemampuan otak.

3. Definisi Edukasi

Edukasi atau pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan secara terus menerus yang dilakukan oleh pemerintah, keluarga dan masyarakat untuk tujuan mengubah suatu individu menjadi berarah dan lebih baik, dalam segala aspek kehidupannya.

4. Definisi Pengenalan Angka

Simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai lambang bilangan atau angka. Angka dalam produk diantaranya angka 0 sampai 9

5. Definisi Pengenalan Huruf

Huruf adalah sebuah grafem (bentuk, goresan atau lambang) dari suatu system tulisan, misalnya 26 huruf dalam alphabet latin modern, atau 47 dalam hiragana. Dalam suatu huruf terkandung satu fonem atau lebih (tergantung jenis aksara), dan fonem tersebut membentuk suatu bunyi dari bahasa yang dituturkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan tentang pengembangan media pembelajaran game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf bahwa pengembangan media pembelajaran game edukasi dilakukan dengan model desain ADDIE. Media pembelajaran dinyatakan valid dari segi materi maupun media serta tanggapan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran game edukasi tentang pengenalan angka dan huruf sangat baik. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran game edukasi dinyatakan layak untuk digunakan.

B. Saran

1. Peneliti menyarankan kepada pendidik khususnya di Taman kanak-kanak untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan lebih praktis. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa dikembangkan akan menarik minat anak dan membantu meningkatkan aspek perkembangan anak.
2. Peneliti juga menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam meningkatkan aspek perkembangan.
3. Adanya peneliti selanjutnya yang akan menguji ke efektivitas media pembelajaran game edukasi yang telah dikembangkan.